

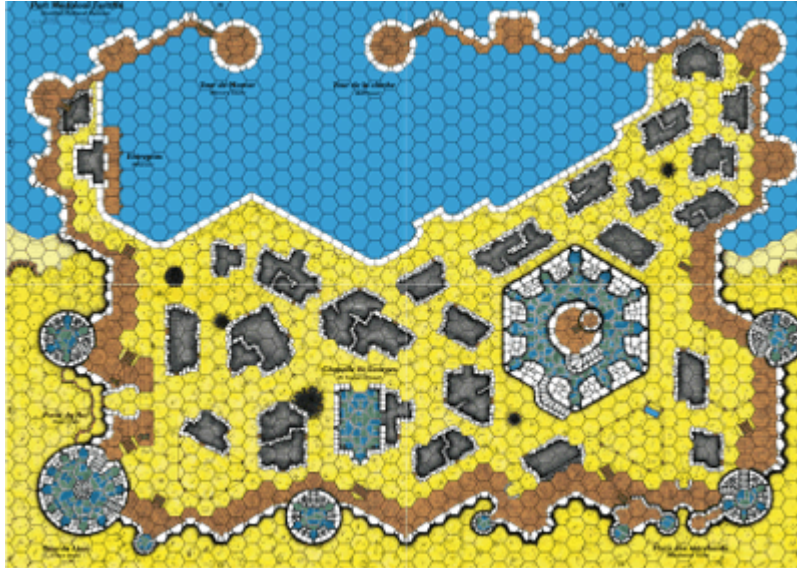
Scénario Port Saxon Fortifié 1

Le pillage de Southampton

L'histoire

980. Une flotte danoise s'approche du port de Southampton. Son objectif est simple : piller la ville, tuer ses habitants ou les faire prisonniers.

Assemblage des cartes et positions de départ



Les danois sont installés dans deux drakkars. Les navires entrent successivement par l'entrée du port.

Les combattants saxons sont installés dans la ville et sur les remparts. Les marchands et les femmes sont placés dans les différentes maisons. Les ecclésiastiques sont dans l'église. Les animaux sont placés dans les enclos. Les 3 sacs sont dans l'entrepôt. Un trésor est placé dans l'église, l'autre dans le donjon.

La partie se joue en 15 tours.

Les danois jouent les premiers.

Pions

Les saxons							
 Earl	Godwyn	 Nobles	Eudes Wilbur	 Housecarls	Hereward Ealdred	 Thanes	Aelfwig Edgar
 Miliciens	Romuald Salomon Wulfnoth Ceordred Ingulf Siward Eomer Kevin	 Archers	Aethelmaer Edmond Leofric Haakon	 Marchands	Théodebert Isembard	 Ecclésiastiques	Aldemar Adalhelm
 Femmes	Ealdgyth Emma Gytha	 Animaux	2 Boeufs 2 Porcs 2 Chèvres	 Sacs	3 sacs	 Trésors	2 trésors
Les danois							
 Jarl	Harald	 Hirdmen	Snorri Sturla Gjuki Gudmundr Atli Grettir Budli Asbjörn Egil Gisli	 Archers	Njall Ormr Almundi Grimskald	 Bondis	Bodvar Storla Mar Olsen Gerdr Skallagrim Leif Skirmir Thorleif Thorvald Hlöd Sven Kveld Hafliði Saemundur
 Drakkar	2 Drakkars						

Scénario Port Saxon Fortifié 1

Règles spéciales

Si, au cours d'un combat, plusieurs danois obtiennent un rapport de force de 8-1 (ou plus) contre un personnage ennemi qui n'est adjacent à aucun personnage de son camp, le saxon attaqué peut demander à se rendre. Pour savoir si le saxon demande grâce, on lance un 1D6 :

- > de 1 à 4, le saxon se rend;
- > de 5 à 6, il continue courageusement (ou follement) le combat!

Après une reddition, un danois doit rester un tour complet adjacent au prisonnier pour l'attacher. Le pion prisonnier est retourné pour montrer sa face Stun. Ce pion ne peut plus bouger ou agir jusqu'à la fin de la partie.

Les animaux, sacs et trésors doivent être ramenés dans un hexagone de quai adjacent à un drakkar pour être considérés comme pris. Un seul personnage suffit pour porter un sac ou un trésor ou pour tirer un animal.

Conditions de victoire

Les danois doivent simplement piller, capturer et tuer le plus de monde possible. Le danois marque des points chaque fois qu'un personnage ou un objet est soit tué, soit capturé (la différence entre les 2 cas est fonction de la valeur « marchande » de chaque cible).

	Tué	Capturé
Earl	6	8
Noble	5	4
Huscarl	4	2
Thane	3	2
Milicien	2	1
Archer	2	1
Marchand	1	3
Ecclésiastique	2	1
Femme	1	2
Animal	1	2
Sac		2
Trésor		5

A la fin de la partie, le joueur danois fait le décompte de ses prises :

- > Plus de 80 points : Victoire éclatante - Southampton ne se relèvera pas d'un tel raid. Il n'y a presque plus personne pour raconter ce qui s'est passé.
- > De 60 à 79 points : Belle victoire - Les survivants raconteront pendant longtemps l'horreur de cette journée.
- > De 40 à 59 points : Résultat mitigé – La résistance des saxons était plus forte que prévue
- > De 20 à 39 points : Défaite honorable – Les danois se promettent de revenir avec des renforts pour en finir une fois pour toute.
- > De 0 à 19 points : Défaite humiliante – La route de l'exil est préférable à un retour au Danemark !