

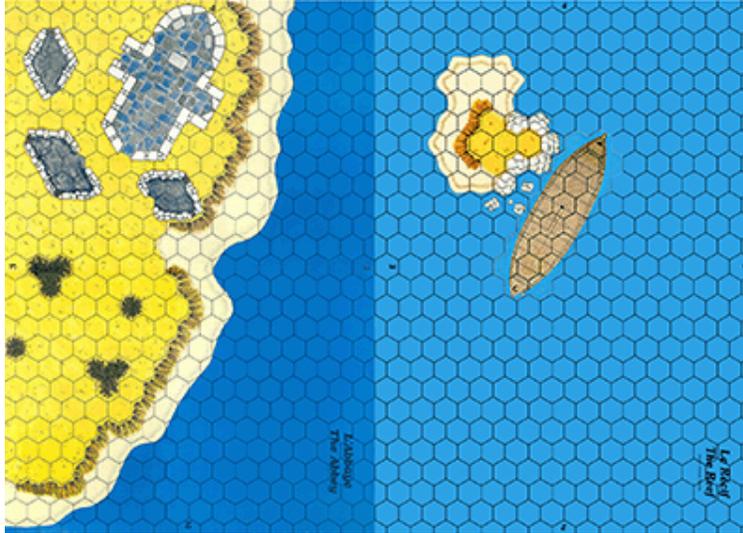
## Scénario Port Saxon Fortifié 3

# Rejetez-les à la mer

### L'histoire

IXe siècle. Un drakkar viking longeant les côtes de Grande Bretagne s'est échoué sur une petite île près du rivage suite à une tempête. L'équipage a débarqué sur l'île et s'apprête à traverser l'isthme qui le sépare de la côte proche quand une troupe vociférante de saxons arrive sur la plage pour rejeter ces envahisseurs à la mer. Les vikings doivent se dépêcher car la marée commence à monter.

### Assemblage des cartes et positions de départ



Les vikings sont placés sur la carte Ilot.  
Les saxons sont placés sur la carte Abbaye.

La partie se joue en 15 tours.

Les danois jouent les premiers.

Note : Le drakkar n'a qu'un rôle décoratif et il n'est pas nécessaire au scénario.

### Pions

| Les saxons (Port saxon fortifié) |                   |  |   |  |                               |  |  |  |
|----------------------------------|-------------------|--|---|--|-------------------------------|--|--|--|
|                                  | William           |  | Ansketil<br>Ealdred<br>Leofwinc                         |  | Aelfwig<br>Aethelric          |  | Romuald<br>Salomon<br>Ceordred<br>Eomer<br>Kevin<br>Grufydd<br>Malcolm |  |
|                                  | Eadwulf           |  | Aethelmaer<br>Mauger<br>Leofric                         |  | Waltheof<br>Morcar<br>Stigand |  |  |  |
|                                  | Rolfr             |  | Snorri<br>Sturla<br>Gudmundr<br>Atli<br>Asbjörn<br>Egil |  | Njall<br>Ormr<br>Almundi      |  |  | Bodvar<br>Storla<br>Mar<br>Gerdr<br>Skallagrim<br>Leif<br>Thorleif<br>Thorvald |
|                                  | Gizurr<br>Ögmundr |  |   |  |                               |  |  |  |

### Règles spéciales

Les cases de mer situées sur les 4 rangées perpendiculaire au talus de l'îlot forment un gué à marée basse. Elles sont considérées comme des cases de haut fond. La marée montant, seules les 2 rangées du milieu restent franchissables à partir du Tour 10. Tout personnage se trouvant sur les rangées 1 et 4 à ce moment se comporte comme sur une case de bas fond.

## Scénario Port Saxon Fortifié 3

### **Conditions de victoire**

Les vikings doivent atteindre la terre ferme avant que la marée ne rende le passage impossible. Ils doivent en outre se débarrasser des saxons pour pouvoir s'installer dans le village en attendant qu'un autre drakkar les remarque et puisse les ramener en Norvège.

A l'issue des 15 tours, on compte le nombre de vikings survivants et leur position par rapport à la côte.

Les vikings sur les cases de plage ou de talus de la carte Abbaye marquent des points avec le barème suivant :

- > Les vikings avec armure valent 2 points ;
- > ceux sans armure valent 1 point.

Les vikings sur les cases de la carte Abbaye au delà des talus doublent les points ci-dessus.

La victoire se détermine en fonction du nombre de points obtenus :

- > 45 points et + : Les saxons sont en déroute. Il devrait y avoir suffisamment de vivres dans le village pour tenir tout l'hiver. Victoire viking décisive.
- > De 35 à 44 points : Malgré quelques pertes, les vikings se sentent assez forts pour tenir le village même si une contre)attaque des saxons est possible. Victoire viking marginale.
- > De 25 à 34 points : Les vikings ont pris pied sur la côte mais la prochaine attaque des saxons pourrait leur être fatale. Egalité.
- > De 15 à 24 points : La résistance des saxons était plus forte que prévue. Pouvoir rester sur la côte risque d'être très difficile. Victoire saxonne marginale.
- > Moins de 14 points : Les vikings n'ont pas réussi la percée espérée. Ils sont rejetés à la mer et ne reverront sans doute jamais la Norvège. Victoire saxonne décisive.