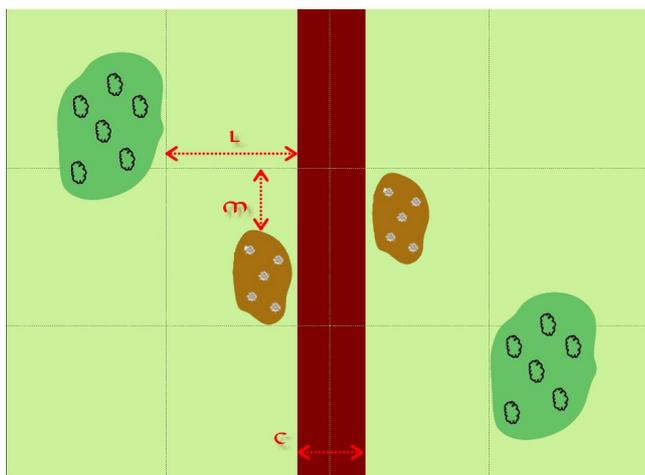


# Le Convoi

(Scénario adapté de « Heureuse rencontre (les chariots) » de hobbyshop)



*Cette terre regorge de trésors,  
Il faut maintenant les ramener au  
royaume sans se faire dépouiller...*

## DECOR

Le décor est prédéfini.

Les deux terrains «difficile» sont des collines, (haut, terrain découvert difficile) de diamètre M. Les deux forêts sont de diamètre L. La route coupe la table dans le sens de la largeur et mesure 10 cm de large.

## DÉPLOIEMENT

Dans ce scénario, chaque joueur a **1 « chariot »** en plus de sa bande de 8 points.

Lancez 1 dé, celui qui obtient le plus grand résultat devient le 1<sup>er</sup> joueur et choisit son bord de la table. Il déploie également 3 unités de son côté de la table à maximum L de son bord de la table. Son adversaire fait de même. Ceci est répété jusqu'à ce que les deux joueurs aient déployé leur bande. Le « chariot » est déployé après cela en commençant par le 1<sup>er</sup> joueur. Avant le premier tour, le deuxième joueur lance 4 dés SAGA et les place sur son plateau de bataille. (Ce n'est pas une phase d'ordres).

## RÈGLES DU SCÉNARIO

### le chariot

coût / dé saga	unité, nombre de figurines	armure c à c / [tir]	agressivité c à c [tir]
0/1	<i>Le « chariot » est considéré comme un héros (génère 1 dé SAGA, est activé comme une unité de héros (il ne peut pas effectuer des activations de charge))</i> Socle contenu dans un carré ou rectangle : min 4 x 4, max. 5x10 cm.	5(6)	3(0)

### règles spéciales

#### Résistance (2)

*Ne peut être activé que deux fois par tour pour une activation de mouvement. Lorsqu'il est activé, il ne peut être déplacé que jusqu'à C, à moins qu'il ne soit entièrement déplacé au contact de la route auquel cas il peut être déplacé jusqu'à M à chaque activation. Ne peut pas entrer dans ou traverser un terrain accidenté ou dangereux.*

*Il n'est affecté par aucune des capacités de SAGA par l'un ou l'autre des joueurs, sauf qu'il peut être activé comme un héros avec la capacité « Nous sommes à vos ordres ». Les unités qui l'attaquent peuvent utiliser les capacités SAGA sur elles-mêmes (c'est-à-dire affecter leurs propres dés d'attaque).*

## Fin de partie

**durée 5 tours**

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie sinon c'est un match nul.

POINTS DE VICTOIRE	

Si un joueur déplace son chariot au contact avec le bord de table de l'adversaire (n'importe quelle partie du socle a dépassé le bord de la table), il sort de la table.	<b>5 pts</b>
Si un joueur déplace son chariot à M du bord de table de l'adversaire (n'importe quelle partie du socle)	<b>2 pts</b>
Si un joueur déplace son chariot à L du bord de table de l'adversaire (n'importe quelle partie du socle),	<b>1 pt</b>
Si l'un des joueurs tue le chariot de l'adversaire (bonus héros inclus).	<b>2 pts</b>
Si l'un des joueurs tue un héros adverse.	<b>1 pt</b>