

Campagne La Saga de Rolfr 2

On y est presque !

L'histoire

La bande de Rolfr, bien qu'alourdie par son butin, se hâte vers la côte où ses hommes restés à la garde du drakkar sont prêts à mettre à la voile dès qu'ils auront embarqués. Il ne reste plus qu'un gué à franchir et la plage sera en vue. mais des hommes de Godwyn se sont postés en embuscade près de la rivière pour les arrêter !

Assemblage des cartes & positions de départ



Les vikings survivants du scénario 1 avec leur trésor se déploient à moins de 3 cases du côté 3.

Le groupe d'embuscade saxon se déploie sur la rive opposée.

A partir du 3e tour, les gardes du drakkar qui ont entendu le bruit des combats peuvent intervenir par le côté 1.

Au même moment, les saxons survivants du scénario 1 et qui sont à la poursuite des vikings peuvent aussi apparaître par le côté 3.




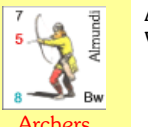
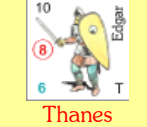


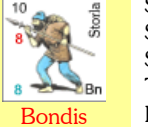
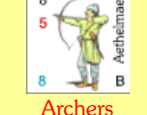

ces 2 groupes interviennent sur un jet de D10 supérieur à 5 entre le 3e et le 6e tour et supérieur à 7 entre le 7e et le 10e tour: S'ils ne l'ont pas déjà fait,

ils interviennent automatiquement à partir du tour 10.

La partie se joue en 15 tours. Les vikings jouent en premier.

Les pions

Les survivants du scénario 1, plus:

Le groupe d'embuscade saxon		La garde viking du drakkar					
 <p>7 5 8 M</p> <p>Salomon Miliciens</p>	Salomon Ingulf Wilder Malcolm	 <p>11 9 6 N</p> <p>Herfast Nobles</p>	Herfast	 <p>13 10 4 J</p> <p>Harald Jarl</p>	Harald	 <p>7 5 8 Bw</p> <p>Almundi Archers</p>	Almundi Vigfuss
 <p>10 8 6 T</p> <p>Edgar Thanes</p>	Edgar	 <p>11 9 6 G</p> <p>Gontard Sergent</p>	Gontard	 <p>11 7 6 Hd</p> <p>Gudmundr Hirdmen</p>	Gudmundr Grettir	 <p>10 8 8 Bn</p> <p>Storla Bondis</p>	Storla Skallagrim Skirmir Thorvald Hlöd
 <p>8 5 8 B</p> <p>Aethelmaer Archers</p>	Aethelmaer Haakon	 <p>9 7 8 C</p> <p>Waltheof Coerls</p>	Waltheof Regenbald				

Règles spéciales

Franchir la rivière : Les cases de gué ont les mêmes caractéristiques que les cases Hauts Fonds. Les cases de rivière ont les mêmes caractéristiques que les cases Bas Fonds. Les cases de rapides peuvent être traversées à un coût de 2PM, mais avec un risque de chute à chaque case : Lancez 1D6 pour chaque personnage souhaitant franchir une case de rapide. Il perd l'équilibre et tombe dans la rivière sur un résultat 6. Les personnages en armure ajoutent +1 au résultat du dé. Une fois tombé à l'eau, le personnage ne peut plus remonter sur les rapides et doit rejoindre le bord par la rivière s'il n'a pas coulé.

Conditions de victoire

Les vikings ne peuvent pas reculer : ils doivent ramener le trésor au drakkar, en sortant par le côté 1 avant la fin de la partie.

> Si les vikings réussissent, passer au scénario 4,

> Si les vikings échouent, passer au scénario 3.