

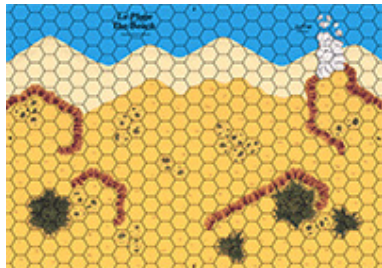
Campagne La Saga de Rolfr 3

Surprise, surprise !

L'histoire

Rolfr et ses hommes sont bien décidés à prendre leur revanche. Ils ont fait semblant de reprendre le large, mais ils viennent d'accoster sur une plage à proximité, bien décidés à récupérer ce trésor. Mais Godwyn n'est pas naïf et a posté des hommes tout le long de la côte en prévision d'une telle éventualité. L'endroit choisi par les vikings pourrait être leur tombeau.

Assemblage des cartes & positions de départ




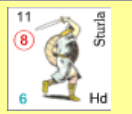
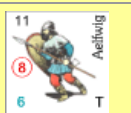


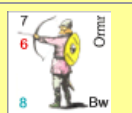

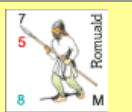
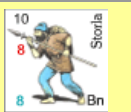
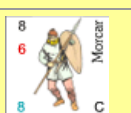
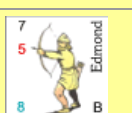


Les vikings sont déployés sur la plage.

Les saxons sont placés sur le reste de la carte.

La partie se joue en 12 tours. Les vikings jouent en premier.

Les pions

Les saxons		Les vikings	
 <p>Godwyn Earl</p>	 <p>Hereward Ealdred Housecarls</p>	 <p>Rolfr Harald Jarl</p>	 <p>Sturla Gjuki Gudmundr Grettir Asbjörn Egil Hirdmen</p>
 <p>Aelfwig Aethelric Thanes</p>	 <p>Wilbur Nobles</p>	 <p>Gizurr Ögmundr Berserkers</p>	 <p>Ormr Vigfuss Archers</p>
 <p>Ralph Sergeant</p>	 <p>Romuald Wulfnoth Ceordred Siward Eomer Grufydd Oswulf Miliciens</p>	 <p>Storla Mar Gerdr Skallagrim Skimir Thorvald Hlöd Hafliði Bondis</p>	
 <p>Morcar Gyrth Stigand Coerls</p>	 <p>Edmond Leofric Mauger Archers</p>		

Conditions de victoire

Les saxons doivent repousser les vikings à la mer. A la fin des 12 tours, on compte le nombre de vikings restant sur les cases de terre (hors plage).

> Plus de 15 : Les vikings voient déjà le trésor entre leurs mains. Allez au scénario 5.

> De 10 à 15 : Rolfr lève un poing vengeur et hurle à l'adresse des saxons "Vous n'en avez pas fini avec nous !". Allez au scénario 4.

> Moins de 10 : Les vikings courent au drakkar et reprennent la mer. La saison des raids est bien terminée. Victoire totale saxonne.