

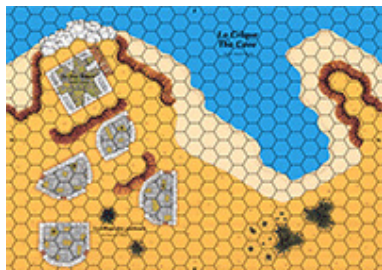
## Campagne La Saga de Rolfr 4

### On ne défie pas Rolfr impunément !

#### L'histoire

La capture du trésor saxon devait être une promenade de santé, et pourtant ces saxons ont donné bien du fil à retordre à Rolfr. Fou de rage, il veut en finir et décide frapper à la tête : ses éclaireurs lui ont indiqué que Godwyn vit dans une tour surplombant la mer à quelques kilomètres de là. Son crâne rehaussé de pierres précieuses prises dans le trésor fera une excellente coupe pour boire de l'hydromel, rêve déjà Rolfr.

#### Assemblage des cartes & positions de départ



Godwyn et ses huscarls sont déployés à moins d'une case de la tour ou dans celle-ci.

Les autres saxons sont placés sur la moitié gauche de la carte, dans le village.

Les vikings sont déployés à moins de 2 cases du côté 2.

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

#### Les pions

Les saxons		Les vikings	
 Godwyn Earl	 Wulfnoth Miliciens	 Harald Jarl	 Snorri Hirdmen
 Ansketil Housecarl à cheval	 Egbert Thane à cheval	 Rolfr Jarl à cheval	 Bodvar Bondis
 Aethelric Thanés	 Eudes Nobles	 Vargr Berserkers	 Njall Archers
 Eadwulf Sergent	 Hereward Housecarls		
 Waltheof Coerls	 Aethelmaer Archers		

#### Conditions de victoire

Les vikings doivent tuer Godwyn, c'est tout !

> Si les vikings réussissent, victoire viking totale

> Si les vikings échouent, passer au scénario 5.