

# DEPART POUR L'ISLANDE

## 1 - L'histoire

Svein, riche chef de clan, vient d'armer deux knaars pour se rendre en Islande avec sa famille. Son départ est un peu précipité car il ne tient pas à ce qu'on lui demande des comptes sur une sombre histoire de partage de butin qui l'aurait opposer à Eirik, autre jarl avec lequel il avait organisé une expédition en Angleterre. Les deux bateaux progressent encore à la rame car le vent est contraire. Bientôt, ils atteindront le large et pourront avancer à la voile. Soudain, un drakkar se profile à l'horizon et semble foncer droit sur eux. La figure de proue en forme de dragon ne laisse planer aucun doute : c'est Eirik qui vient réclamer son dû

## 2 - Le champ d'action

Mer	Mer	Promontoire 2
-----	-----	---------------

## 3 - Les camps en présence

### Camp A

JARL : Svein  
HIRDMEN : Tormod, Skule, Agnar, Torstein, Ingemar, Ivar  
BERSEKERS : Torgrin, Ulv, Björn  
BONDIS : Balkar, Runolv, Grim, Askjel, Torodd, Glum, Gryrel, Yngve, Vagn  
ARCHERS : Gurmar, Hauk, Reidar  
FEMMES : Astrid, Brigida  
2 chèvres, 2 cochons, 4 trésors  
2 knaars + 2 barques + 3 grappins

### Camp B

JARL : Eirik  
HIRDMEN : Hulvid, Hermek, Magnar, Gunnstein, Klemet, Tjodolv, Tryggue  
BERSEKERS : Alrek, Torkjel, Brynjoif, Blotoff  
BONDIS : Hagbard, Torleik, Hermod, Domar, Otto, Stig  
ARCHERS : Gandalv, Torfinn  
1 drakkar + 4 grappins

## 4 - Positions de départ et début de l'action

Les deux knaars sont placés sur la demie carte de mer, à trois cases du bord de la cane Promontoire. Les barques sont attachées à chaque knaar. Le drakkar entre par le côté 2 de la carte Promontoire.

Le camp A joue le premier. Chaque joueur choisit librement la vitesse de ses bateaux.

### - Règles spéciales

Les barques ne pénalisent pas le déplacement s'il n'y a personne dedans. Les barques sont attachées, elles peuvent être détachées sur un résultat 1, 2, 3 ou 4 au dé de 10

Appliquez les règles spéciales contenues dans ce numéro.

## 6 - Conditions de victoire

Le camp A gagne s'il réussit à sortir par le côté gauche des cartes avec au moins 2 trésors et 2 bêtes.

Hervé TARTY

