

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.