

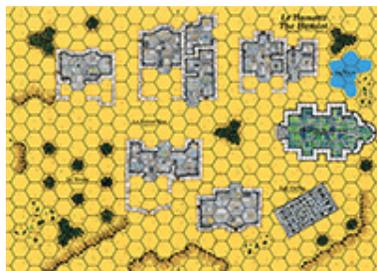
Campagne La Saga de Rolfr 1

Drôles de paroissiens

L'histoire

Septembre 1020 – Aldemar, évêque de Lindsey, a réuni les habitants d'un petit hameau côtier dans la chapelle de la paroisse. Il est porteur de bonnes nouvelles : Les raids des vikings qui ont ravagé d'autres villages aux alentours ont cessé pour cette année. L'Earl Godwyn est venu lui-même confirmer les informations qu'a eu le roi Knut le Grand à ce sujet. Les portes vont se fermer car tout est prêt pour célébrer une messe d'actions de grâce, quand de drôles de paroissiens font irruption : Le Jarl Rolfr et sa bande ont décidé de faire des heures supplémentaires !

Assemblage des cartes & positions de départ



Aldemar, Godwyn et 5 miliciens sont placés dans la chapelle, à au moins une case de la porte.

Le trésor est placé au fond de l'abside de la chapelle

La garde de Godwyn; constituée de Housecarls, attend sous les halles.

Les autres saxons sont déployés à moins de 2 cases des maisons du hameau ou dans celles-ci.

Rolfr et 5 Hirdmen sont déployés sur les 7 cases formant le parvis de la chapelle.

Les autres vikings sont déployés à moins de 2 cases du bord 4 (côté verger).

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

Les pions

Les saxons		Les vikings		
 Aldemar Evêque		 Godwyn Earl	 Rolfr Jarl	 Njall Ormr Grimskald Archers
 Romuald Ceordred Eomer Grufydd Oswulf Miliciens		 Ansketil Hereward Ealdred Leofwinc Housecarls	 Snorri Sturla Gjuki Atli Budli Asbjörn Egil Gisli Hirdmen	 Bodvar Mar Olsen Gerdr Leif Thorleif Sven Kveld Hafliði Saemundr Bondis
 Egbert Aelfwig Thanes		 Eadwulf Sergeant		
 Edmond Leofric Mauerger Archers		 Morcar Gyrth Stigand Coerls	 1 trésor Trésor	

Règles spéciales

Déplacer le trésor : 2 personnages doivent être adjacents au trésor sans faire aucune autre action pour le déplacer. Compte tenu de son poids, la vitesse de déplacement des porteurs est réduite d'un point de mouvement.

Conditions de victoire

L'objectif des vikings est de s'emparer du trésor qui accompagne Aldemar dans tous ses déplacements. Pour gagner la partie, ils doivent le capturer et le faire sortir de la carte par le côté 4, en direction de leur drakkar.

- > Si les vikings réussissent, passer au scénario 2,
- > Si les vikings échouent, passer au scénario 3.