

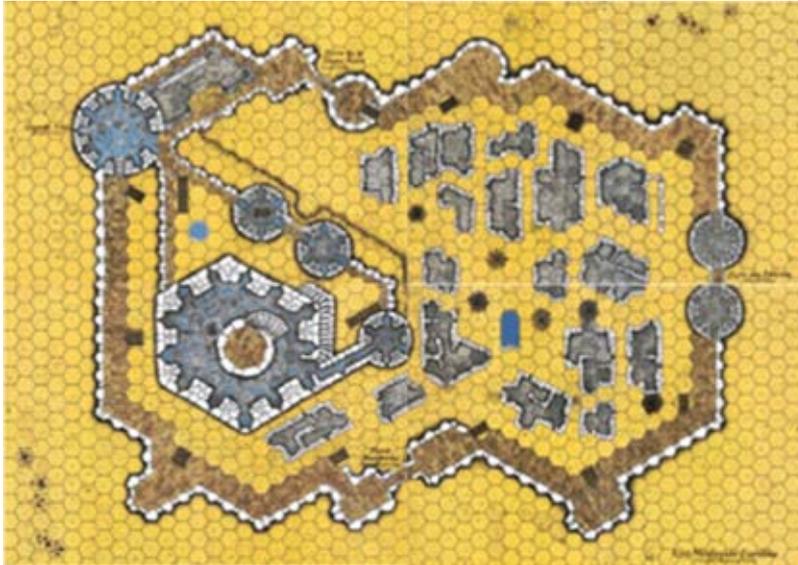
Claymore 1 – Scénario 3 pour Vikings

L'Alliance

L'histoire

A la fin du IXe siècle, dans une ville de l'Angleterre, des Celtes et des Vikings se sont alliés. Les Celtes de la ville se sont révoltés pour essayer d'ouvrir les portes aux Vikings espérant ainsi libérer leur cité du joug Saxon. La garnison saxonne avertie du danger est sur ses gardes...

Assemblage des cartes et positions de départ



La garnison doit se trouver soit dans la citadelle, et/ou sur les murailles de la ville.

Les émeutiers Celtes doivent être dans les maisons de la ville.

Les Vikings arrivent seulement au tour n° 4 mais ils se positionnent dès le tour n° 3 sur les côtés de la carte par lesquels ils vont entrer. Ils peuvent entrer par un ou plusieurs côtés de la carte.

Pions

La garnison Saxonne		Les Celtes	
 Housecarls	Aethdred Kola Tostig Osmed Edward Ceolred Wulfgar Hygeberht Aethelwulf	 Thanes	Osgar Sigulf Athelferth Alfred
 Earls	Aethelwulf	 Thane à cheval	Wulfric
		 Archers	Aelfgar Aelle Osric Aldred
		 Coerls	Ordheh Aelfric Godwine Eadric Weohstan Oswald Eardwulf Aelmeare
		 Paysans	Hugh Aelfere Eadred Cerdric Orlac Wilfrid Ecgulf Eadwig Adrian Eanulf Walter Ralph Harold Dunstan

Claymore 1 – Scénario 3 pour Vikings

Les Vikings			
 <p>Jarls</p>	 <p>Hirdmen</p>	 <p>Archers</p>	 <p>Berserkers</p>
 <p>Bondis</p>	 <p>Grappins</p>	6 grappins	
Eirik Svein	Agnar Hallstein Klemet Torstein Tryggue Torberg Skule	Reidar Hvsing Yngrar	Alrek Brynjolf Dag Gaute Olav Torkjel Ulv Ragnvold Ragnar (à pied)
Askjel Balder Domar Glum Grim Runolv Stig Torleik Torodd Vagn Yngve			

Règle spéciale

Le joueur Viking peut utiliser les grappins pour escalader les murailles. Le lancer réussit en faisant de 5 à 10 au dé. Le joueur Saxon peut les couper (voir les règles de Vikings). Le fait de monter au grappin coûte 4 points de mouvement. Au combat, le pion sur un grappin est en position défavorable (-) et le pion sur la muraille est en position favorable (+).

Conditions de victoire

Le joueur Viking gagne s'il contrôle la ville, citadelle exclue. Le joueur saxon gagne s'il l'empêche de contrôler la ville.