Les tours de guet

Début août 1330

Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2007 Days of Wonder, Inc.
Produced with permission, for non-commercial use only.

à l'horizon, nous priâmes pour que le messager que nous avions envoyé le jour précédent reviendrait avec de puissants renforts de cavalerie. Nous en avions grand besoin !

Notes historiques

Laissez-moi vous raconter mes aventures d'Espagne... Alfonso XI, Roi de Castille, avait convoqué tous les rois étrangers désireux de le rejoindre dans la guerre contre les Maures en leur royaume de Grenade. C'est ainsi qu'au printemps de l'an 1330, je me trouvai en compagnie de Sire James Douglas, accompagné de ses chevaliers et hommes d'armes écossais. Nous naviguâmes d'abord vers l'Écluse, en Flandres, avant de mettre le cap sur Séville, dans la région de l'Andalousie. Dès notre arrivée, presque toute la compagnie fut envoyée le long de la rivière pour renforcer les tours de guet qui s'y trouvaient. Même si nous étions de robustes et vaillants combattants, nous n'étions pas assez nombreux pour surveiller les nombreux gués et ponts qui permettaient de traverser la rivière !

Nous avions commencé à renforcer les remparts des deux tours de notre section, lorsque soudain apparurent des Gobelins à l'horizon. Nous arrêtâmes immédiatement le travail pour prendre nos armes et attendre l'ennemi, guettant ses mouvements. Mais celui-ci préféra se retirer.

Au matin, nous nous aperçûmes qu'un groupe de Gobelins montés avaient traversé la rivière à la faveur de la nuit, et se trouvaient maintenant dans notre dos, tandis que le gros de l'armée ennemie apparaissait à la lisière de la forêt et avançait lentement vers nous. Alors qu'une petite troupe de piquiers amis apparaissait

Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2007 Days of Wonder, Inc.
Produced with permission. Non-commercial use only.

Conditions de victoire

Contrôler (occuper) simultanément les deux ponts offre une unique bannière de Victoire pour le joueur du camp des Fanions s'il les contrôle, aussi longtemps qu'ils sont tenus tous les deux.

Contrôler (occuper) une tour de guet donne au joueur du camp des Fanions une bannière de Victoire aussi longtemps qu'elle est tenue.

Règles spéciales

(A-blue) Chevaucheurs de Hyènes
(M-green) Tambour gobelin
(B-blue) Vachers

La rivière est infranchissable, sauf par le pont et les gués.

Tour de guet : Utilisez des Bastions pour représenter les tours de guet.
Mouvement : Une unité de fantassins qui entre dans une tour de guet doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-là. Une unité de cavalerie ou une créature ne peut pas entrer dans une tour de guet.
Combat : Une unité qui entre dans une tour de guet ne peut pas combattre ce tour-là. Une unité dans une tour de guet combat avec 2 dés maximum et peut ignorer un drapeau. Une unité ennemie qui attaque une unité qui est dans la tour de guet combat avec 2 dés maximum.
Ligne de mire : La tour de guet bloque la ligne de mire.

Les unités du camp des Fanions doivent faire retraite vers le bord supérieur du champ de bataille , les unités du camp des Étendards doivent faire retraite vers le bord inférieur de celui-ci.