

L'avant-poste isolé

Début août 1330



Notes historiques

Notre avant-poste fut attaqué dès les premières heures de la matinée. Nos ennemis étaient si nombreux, et leur avance si rapide, que nos hommes d'armes n'eurent que le temps de saisir leurs armes, sans même pouvoir mettre leur armure. La surprise était totale !

Prétextant que l'herbe était plus verte de l'autre côté de la rivière, nos vachers avaient établi leur camp dans les hautes herbes. Cette erreur tactique allait nous coûter très cher, car ils ne pourraient pas nous venir en aide avant que les Gobelins n'envahissent nos positions.

Heureusement, une unité de piquiers parvint à s'esquiver pendant le combat et se hâta d'aller prévenir les troupes en amont de la rivière.

Capitaine gobelin inconnu

1

Conditions de victoire



X 5

5

CONSEIL DE GUERRE Niveau 1

Roi écossais - inconnu

Conditions de victoire



X 4

5

CONSEIL DE GUERRE Niveau 1

Briefing

Le joueur du camp des Étendards commence l'aventure avec 2 cartes de Commandement. Tirez 2 cartes après le premier et le deuxième tour. Ainsi, vous aurez 4 cartes de Commandement en main pour le reste de la partie.

Conditions de victoire

Contrôler (occuper) le pont donne une bannière de Victoire pour le joueur du camp des Fanions s'il le contrôle au début de son tour. Cette bannière est acquise et ne peut plus être perdue, même si le pont est abandonné.

Contrôler (occuper) la tour de guet donne une bannière de Victoire au joueur du camp des Fanions s'il la contrôle au début de son tour. Cette bannière est acquise et ne peut plus être perdue, même si la tour de guet est abandonnée.

Si le joueur du camp des Fanions parvient à faire sortir une de ses unités par le bord du plateau adverse, il remporte une bannière de Victoire. Retirez l'unité et placez sa bannière sur le tableau de victoire.

Règles spéciales

(A-blue) Chevaucheurs de Hyène
(B-blue) Vachers

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

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 de maximum et peut ignorer un drapeau. Une unité ennemie qui attaque une unité qui est dans la tour de guet combat avec 2 de maximum.

Ligne de mire : La tour de guet bloque la ligne de mire.