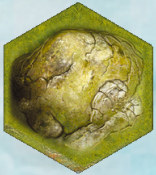


Campagne de Donnegal I

Invasion des terres frontalières

Invasion des
terres
frontalières

X 18



X 11



guerriers. Mais, son vieux coeur battit la chamade lorsqu'il pu deviner, au loin, un géant des collines ...

Notes historiques

Sur la frontière la plus au nord du royaume de Donnegal s'étend une région boisée appelée Gjeskal. Les habitants de Donnegal n'ont de cesse de raconter à leurs enfants qu'il existe, d'après la légende, des créatures anthropoïdes qui sont à l'origine d'évènements terribles dans les sombres forêts du nord.

Pourtant, depuis un siècle personne n'a croisé une seule de ces créatures, et presque tout le monde se demande si cette légende n'est pas simplement sortie de l'imagination fantastique de vieux prophètes.

Durant l'été indien de l'année 953 après la fondation de l'empire, en dépit de tout cela, ces récits fantastiques revinrent au devant de la scène.

Un jour, le Général Codovan III patrouillait à cheval avec son armée sur la frontière nord du royaume. Dans son escorte il y avait Utar, le fils de Braxon, le conseiller militaire subordonné directement au roi et Dogan Fallstetter, évêque de Donnegal.

Après une visite de la province du nord, ils firent un constat alarmant de l'empire du nord, lorsqu'ils découvrirent des villages attaqués et brûlés par des hordes de maraudeurs.

À l'aube, quand le Général se déploya à la frontière nord avec son armée, il pu apercevoir dans ce paysage fissuré, sortant de la brume, les bannières ennemies.

Leurs troupes, cependant, Utar savait que les Gobelins n'étaient pas de courageux



Les hordes de Gjeskal
Orukan, le shaman

Conditions de victoire
X 6

6

CONSEIL DE GUERRE Niveau 7



Niveau 3 Niveau Géant des collines



Le Royaume de Donnegal
Général Cordovan III.

Conditions de victoire
X 5

6

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6



Niveau 2 Niveau 2 Niveau 2

Règles spéciales

Malgré que les commandants soient de niveau 3 IL NE FAUT PAS placer de bastion.