x 4

La chasse aux brigands

vers 1360

Un mercenaire sans travail est un brigand en puissance

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

Notes historiques

La guerre de 100 ans ne fut pas une série de batailles ininterrompues, au milieu du XIVème siècle, le royaume de France connaissait une paix toute provisoire avec les Anglais.
Le plus grand problème à l'époque, après la peste noire, et la famine, était le nombre de bandes de mercenaires qui n'ayant plus d'employeurs terrorisaient les campagnes à la recherche de butins.
Le nom de "brigand" vient d'ailleurs de l'armure que portaient ces bandes sans foi ni loi, la Brigandine.

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

Henry the Crow
Chef Mercenaire

1

Conditions de victoire

X 4

6

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6

Niveau 1 Niveau 3 Niveau 1

Araignée géante

Duguesclin
Connétable de France

Conditions de victoire

X 6

6

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6

Niveau 3 Niveau 2 Niveau 1

Briefing

le camp de Henry the Crow, est entièrement constitué de Gobelins, exception faite de son unité de cavalerie.

Si vous n'avez pas assez de figurine pour représenter toute les unités, je vous conseille de prendre une seule figurine portant un étendard pour représenter l'unité.
Les dégâts causés à une unité seront marqués à l'aide d'un petit dé à côté de la figurine.

Conditions de victoire

Le premier camp à gagner 6 étendards, remporte la victoire.

Une unité se trouvant sur le bastion rapporte un point de victoire à son possesseur et ce, tant qu'elle y reste.

Règles spéciales

Le bastion rend intrépide uniquement la troupe qui se trouve dessus.

Tuer Henry the Crow rapporte 2 points de victoire aux Français.

Tuer Duguesclin rapporte 2 points de victoire aux Anglais.