Unification du Royaume de France [part. 01]

1279

Dans le Nivernais...

x 1
x 2
x 2
x 1
x 1
x 3
x 2
x 2
x 7
x 1
x 19
x 11
x 8

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

Notes historiques

Le Roy tente désépéremment d'unifier le fragile royaume de France.
L'un de ses seigneurs, Philippe le Chauve, refuse les directives et s'oppose politiquement aux choix du Roy.
Devant tant d'insolence, le paladin et connétable Vincent l'impétueux est envoyé pour régler le conflit de façon diplomatique.

C'est lorsque l'un des émissaires du jeune paladin est revenu mort sur son cheval, que les forces se sont déployées. La voie de la diplomatie n'a pas fonctionné et la patience très limité de Vincent l'impétueux à vite fait de tournée la discussion en une relation à couteaux tirés... Il faut le fief et la tête de ce renégat ! (coûte que coûte).

Pour le Roy !

~Les écrits de Thierry De Cluzeau ~ scribe royal

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

Philippe le Chauve
Seigneur du Val-Sombre

Conditions de victoire

X 5

6

CONSEIL DE GUERRE Niveau 3

Niveau 2 Araignée géante

Vincent l'impetueux
Paladin, Connétable

1

Conditions de victoire

X 6

3

CONSEIL DE GUERRE Niveau 3

Niveau 2 Elémentaire de terre

Briefing

Étendart : La partie va âtre très dure, combattez avec vos cavaliers et soutenez-vous. Le bastion doit tomber et Philippe le chauve aussi ! Seul vos unités savent le secret du cercle d'invocation, pensez-y !

Fannion : Résistez comme vous le pouvez. Les archers devraient ralentir, à défaut d'affaiblir, l'armée adverse. Votre araignée devrait retenir les unités qui tenteront de se servir du cercle d'invocation.

Conditions de victoire

Étendart : Il vous faut 3 points de victoire dont impérativement le point du bastion ennemi et l'unité de Phillipe le Chauve. Sans ces derniers, pas de victoire.

Fannion : 6 points de victoire. Vous devez résister et proteger au mieux votre bastion.

Règles spéciales

Le cercle d'invocation n'est utilisable seuleument que par les troupes du Paladin (étendart), cependant les troupes Fannion peuvent très bien se rendre dessus pour empêcher toute invocation.

Philippe Le chauve connaît bien la région. Pour représenter ceci, à la fin de chacun de ses tours, il pioche deux cartes commandement, en choisi une et remet l'autre en-dessous de la pile de pioche commune de carte commandemant.

L'unité d'élite, celle de Philippe le Chauve est intrépide (Fannion).
L'unité de Vincent l'impétueux est intrépide (étendart).