

## Scenario 1 : Loup-Garou !

### L'histoire

Un loup-garou sème la terreur dans les bois de Sherwood depuis quelques temps déjà. Les habitants d'un des villages décident de chasser la bête. Ils partent de nuit dans la forêt, armés de fourches et faux. Ils ne savent pas que l'un d'eux est le loup-garou ...

### Assemblage des cartes & positions de départ



Utilisez la carte L'Orée du Bois.

Les villageois sont installés à moins de 2 cases du côté 3. Il ne peut pas y avoir plus de deux personnages adjacents l'un à l'autre (c'est-à-dire qu'un personnage ne peut être adjacent qu'à un autre personnage).

Lancez 1D10 (relancez si 0 ou 9). Comparez le résultat avec la liste des paysans ci-dessous. Le paysan sélectionné par le dé se transforme en loup-garou. Retirez son pion et placez le pion Loup 2 à sa place.

Le jeu se joue en 7 tours.

### Initiative :

- > Le loup-garou joue le premier pendant le premier tour.
- > Lancez un jet d'initiative au début de chaque tour.
- > Ajoutez +1 à l'initiative du loup-garou pour chaque paysan qui a été tué.

### Les personnages

Les villageois						Les loups	
6 4 8 Garulf Xip	7 4 6 Ukbo Xip	8 5 8 Hardouin Xip	6 4 8 Fulmar Xip	6 4 8 Sibold Xip	7 5 8 Simon Xip	11 7 14 Wolf 2	10 7 14 Wolf 1
6 3 8 Hige Xip	5 4 8 Lucbeert Xip						

### Règles spéciales

**Nuit** : Il fait nuit et tous les humains ont leur potentiel de mouvement réduit d'1 point.

**Loup-Garou** : Il bouge le premier et a 6 points de mouvements (3 si blessé). Il ne peut pas monter dans les arbres. Il peut entrer dans toute case accessible à pied.

Le loup-garou n'a pas de phases de mouvement ou de combat séparés. Il peut attaquer en se déplaçant.

Le loup-garou a un potentiel d'attaque de 14 et de défense de 8. S'il attaque un ennemi qui n'était pas adjacent au début de sa phase de mouvement, lancez 1D10 :

- > 1-5 : Une attaque normale,
- > 6-0 : Le loup-garou attaque sa victime par surprise et le résultat est décalé d'une colonne vers la droite.

S'il est blessé, retournez le pion Loup sur sa face Mort et utilisez les valeurs suivantes : Att - 6 ; Def - 5 ; PM - 3.

L'échappatoire du loup-garou : Il ne peut quitter la carte que par les 2 cases d'angle nord-est.

L'appel du loup : Au commencement du 2e tour, le Loup 1 apparait par le côté déterminé par le jet d'1D10 :

- > 1-3 : Sud,
- > 4-6 : Nord,
- > 6-8 : Ouest,
- > 9-0 : Est.

Le Loup 1 entre toujours depuis l'hexagone avec des chiffres et se déplace normalement. Son but est toujours d'attaquer le paysan le plus proche (si plusieurs paysans sont à la même distance, attaquez l'ennemi avec les valeurs de défense/attaque les plus faibles). S'il est tué, il est supprimé mais réapparaîtra 2 tours plus tard.

### **Conditions de victoire**

Deux paysans tués et le loup-garou quitte la carte – victoire éclatante du loup-garou ;

Un paysan tué et au moins un paysan blessé ; le loup-garou quitte la carte – petite victoire du loup-garou ;

Un paysan tué et au moins un paysan blessé ; le loup-garou est blessé mais il a quitté la carte –

Victoire marginale du loup-garou ;

Au moins un paysan est blessé ou tué, le loup-garou est blessé – nul ;

Le loup-garou est tué, aucun des paysans n'est tué – victoire marginale des paysans ;

Le loup-garou est tué, pas plus d'un paysan est tué – petite victoire des paysans ;

Le loup-garou est tué, plus d'un paysan est tué – victoire marginale des paysans.

### **Inspiration**

Frederic Denzalt, Jean Luc Vernal - Tetfol

## Scenario 2 : Brûlez cette sorcière !

### L'histoire

Furieux du rejet de ses avances, Brian accuse Rebecca de sorcellerie. Reconnue coupable, elle sera brûlée vive. Cependant, Ivanhoé et ses compagnons s'engagent à l'aider.

### Assemblage des cartes & positions de départ

Carte : L'Auberge



Rebecca est placée sur la case à trois cases du puits, au milieu de la carte et est considérée comme attachée au pieu.

Waleran, Brian et ses hommes sont disposés à 3-4 cases de distance d'elle.

Brian commence à pied. Son cheval est placé à moins de 2 cases de lui (et à moins de 3 cases de Rebecca).

Ivanhoé (à cheval) et ses compagnons entrent en jeu du côté nord ou sud et jouent en premier.

Le jeu se joue en 8 tours.

### Les personnages

Ivanhoé et ses compagnons						L'évêque et sa suite	
 Wilfred 12 Nck	 Saxbert 8 Xia	 Reynold 8 Xia	 Little John 6 Xil	 Much 8 Xip	 Rebecca 4 Xic	 Brian 12 Nck	
 Waleran 4 Nic	 Walker 8 Nil	 Finn 8 Nil	 Arnold 8 Nil	 Geri 8 Nij	 Baldric 6 Nix		
Les renforts							
 Grégoire 12 Ncm	 Gebbo 8 Nil	 Wolmer 8 Nil					

### Règles spéciales

Lancez 1D10 à partir du deuxième tour, puis ajoutez +1 pour chaque tour supplémentaire (c'est-à-dire +1 pour le tour 3, +2 pour le tour 4, etc.). Un résultat de 10 signifie que Rebecca est blessée si elle est toujours attachée au bûcher.

Tout personnage qui commence sa phase de mouvement à côté de Rebecca et qui ne bouge pas (bien qu'il puisse se défendre normalement) peut tenter de la libérer. Lancez 1D10. Sur un résultat de 1 à 5, Rebecca est libérée et peut se déplacer normalement, mais elle ne peut pas attaquer.

Rebecca ne peut pas bouger ni être attaquée tant qu'elle est sur le bûcher.

Waleran ne peut pas être attaqué tant qu'il n'a pas attaqué un personnage.

Ivanhoé peut emmener Rebecca sur son cheval à un coût de 2 PM. Mettez-la sur son pion. Lorsqu'elle est avec lui, il ne peut attaquer personne, sa défense est réduite à 8 et sa capacité de mouvement à 8. La défense de Rebecca est de 3 tant qu'elle est à cheval.

Waleran avait appelé à l'aide. S'il quitte la carte, lancez 1D10. Le résultat montre le nombre de tours jusqu'à l'arrivée des renforts. Ils entrent sur la carte par n'importe quel côté choisi par le joueur.

### **Conditions de victoire**

- > Rebecca va bien et quitte la carte par le côté nord ou sud – victoire éclatante d'Ivanhoé;
- > Rebecca est blessée et quitte la carte par le nord ou le sud – victoire limitée d'Ivanhoé;
- > Rebecca reste sur la carte jusqu'à la fin de la partie, mais elle va bien – match nul;
- > Rebecca est blessée et reste sur la carte – victoire limitée de Waleran;
- > Rebecca est morte – victoire éclatante de Waleran.

### **Inspiration**

Walter Scott - Ivanhoé.

## Scénario 3 : Le tournoi du Prince Jean

### L'histoire

Le tournoi est présidé par le Prince Jean. Après avoir vaincu de nombreux chevaliers en joute, dont Brian de Bois Guilbert, Ivanhoé participe à la mêlée. Il est le chef d'une équipe à laquelle s'opposent ses anciens adversaires qui cherchent une occasion de se venger.

### Assemblage des cartes & positions de départ

C'est un scénario en 2 parties.



#### Première partie : La joute

Ivanhoé et Brian sont mis sur la carte, à cheval. Placez Ivanhoé à côté du talus sur le côté 4 tandis que Brian est placé à côté du talus sur le côté 2. Les deux chevaliers doivent se faire face dans la dépression créée par les hexagones de talus, avec 8 cases entre les deux.

Lancez 1D10 pour décider qui bouge en premier. Le chevalier qui tombe le premier de son cheval perd la joute.

#### Règles spéciales :

Les talus simulent des barrières autour de la zone du tournoi. On ne peut pas y entrer ni les franchir.

Il n'y a pas de broussailles à l'intérieur de la zone du tournoi.

Aucun chevalier ne peut être tué. Si un personnage est tué, traitez-le comme un blessé. Si un personnage blessé est à nouveau blessé, il perd cette phase du scénario.

Points de victoire : +10 points de victoire pour le vainqueur.

### Deuxième partie : Mêlée

#### Les personnages

L'équipe d'Ivanhoé				
16 11 6 Wilfred Xck	14 9 6 Roger Nck	11 7 6 Bero Nim	9 6 8 Wolmer Nil	10 6 8 Martin Nil
L'équipe de Brian				
15 10 6 Brian Nck	17 12 6 Guy Nck	12 7 6 Wilbrand Nim	10 7 8 Finn Nil	10 7 8 Gaelbo Nil

Ivanhoé et son groupe entrent par les deux cases du coin nord-ouest de la carte. Brian et son groupe entrent par les deux cases du coin sud-est de la carte. Les chevaliers sont tous démontés.

Si Brian ou Ivanhoé a été blessé lors d'une joute, il entre dans cette phase comme blessé.

Initiative : Lancez 1D10 au début de chaque tour. Ajoutez le nombre de personnages ennemis tués comme modificateur. Le camp qui obtient le résultat le plus élevé décide qui sera le premier joueur pendant ce tour.

Les personnages étourdis récupèrent toujours à la fin de chaque tour.

#### Règles spéciales :

Les talus simulent des barrières autour de la zone de mêlée. On ne peut pas y entrer ni les franchir.

Il n'y a pas de broussailles à l'intérieur de la zone de mêlée.

Le jeu se joue en 8 tours.

**Conditions de victoire**

Comptez la valeur totale des personnages tués (valeur d'attaque + défense). Ajoutez les points de victoire de la partie 1. Le côté avec le plus de points est le vainqueur.

**Inspiration:**

Walter Scott – Ivanhoé