

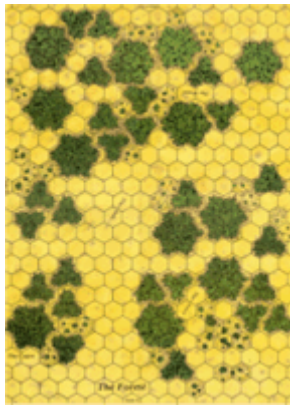
Transport d'armes (« par une nuit sans lune... »)

L'histoire

A Fontbois, tout le monde ne parle que de ça. Sir Clarence le traître a réussi à s'évader avec une poignée d'hommes des cachots du château de Sir Lacy, son ex-suzerain. Mais voilà, sir Clarence et ses hommes se retrouvent en pleine forêt, ne sachant pas vraiment que faire. Ils réalisent que désarmés comme ils le sont, ils n'ont aucune chance de survie, avec des hommes d'armes à leurs trousses.

Il leur reste pourtant une chance. L'un d'eux a appris par hasard que Sir Lacy allait envoyer sous bonne garde un certain nombre d'armes à un vassal. Les rebelles décident de tenter le tout pour le tout et d'attaquer la caravane de nuit.

Assemblage des cartes & positions de départ



- > Le feu est placé sur la case marquée Glade. Tous les hommes de sir Hughs sont placés dans un rayon de 2 hex autour du feu, hormis les guetteurs.
- > Seuls 4 hommes peuvent être placés n'importe où sur le tapis de jeu. Ce sont les guetteurs, les seuls hommes de Sir Hughs à être éveillés.
- > Les rebelles entrent par le côté de la carte de leur choix. Ils sont les seuls à bouger tant que l'alerte n'est pas donnée.

Les pions

Les rebelles		Les hommes de Sir Lacy	
 Chevaliers à pied	Clarence Mortimer	 Hallebardiers	Bors Evans Fursa
 Sergents	Pugh Morgen Llewellyn	 Chevalier à terre	Hughs
		 Cheval	Hughs
		 Feu	1 feu 2 lanternes
		 Transport	Chariot Cheval de trait
		 Paysans	David Morris Mathew Roger
		 Piquiers	Hayden Mordred Bryn Brendan Gareth Arnold Aki Stori

N.B. : Si vous désirez adapter ce scénario à Cry Havoc ou Croisades : le total de points d'attaque pour les rebelles désarmés est de 46, armés de 92, et pour les hommes de Sir Lacy de 80.

Casus Belli Nr 47

Règles spéciales

- > Le scénario se déroule de nuit. Tout personnage se déplaçant dans une zone d'ombre n'est pas repéré tant que l'alerte n'est pas donnée.
- > Un feu éclaire une zone de 8 cases de rayon. Une lanterne porte à 4 cases, et un homme sans lanterne et hors de la zone éclairée voit à 2 cases. Une case broussaille ou arbre compte pour 2 en ce qui concerne l'éclairage.
- > Ne confondez pas vision et éclairage. Si un personnage sans lanterne ne voit pas un homme à 2 cases devant lui, il voit tout personnage dans une zone éclairée sur toute la carte.
- > Les hommes de sir Hughs ne peuvent se déplacer (ils dorment) tant que l'alarme n'a pas été donnée. Une fois l'alarme donnée, ils passent un tour sans bouger (ils se réveillent et saisissent leurs armes) puis agissent normalement.
- > L'alarme est donnée si un rebelle entre dans une zone éclairée, si un guetteur sans lanterne est attaqué et non tué dès le premier assaut.
- > Les hommes de sir Clarence sont désarmés, pour le simuler, utilisez les pions blessés. Dès qu'ils auront récupéré leurs armes (sur le chariot ou sur le corps d'un ennemi mort), ils retrouveront leurs potentiels initiaux. Attention : un homme désarmé blessé au cours d'un combat meurt.
- > Pour s'armer, un homme doit passer un tour sur une case adjacente au chariot, ou à un cadavre.

Conditions de victoire

Faites le décompte des points en comptant :

- > 1 point par rebelle armé quittant la carte vivant,
- > 1/2 point par homme désarmé quittant la carte.
- > 2 points si le cheval de sir Hughs est pris,
- > 4 points si le chariot est pris.