

Graal n°16 – Scénario pour Siège

Mort aux Soudards !

L'histoire

Pendant la guerre de 100 ans, de nombreuses trêves furent conclues entre Français et Anglais. Mais il arrivait qu'elles s'avèrent pires que la guerre pour le Français : car les mercenaires aux services des Anglais étaient mis au « chômage technique » et partaient alors piller le pays...

L'hiver approche, il fait froid, un groupe de mercenaires brabançons, menés par Morgan le Cruel, a décidé de passer l'hiver dans un petit castel en ruine. Le moral n'est pas des meilleurs et les vivres sont rationnés car il ne reste plus rien à piller à moins de 10 lieues à la ronde. Sir Gaston dit « le Rusé » a reçu l'ordre de régler le problème des pillards dans la région et il entend solutionner le problème par la force (d'où son surnom !).

Assemblage des cartes et positions de départ



Les Brabançons se placent en premier.

Les Français entrent par le bord E au 1^{er} tour et jouent en premier.

Les camps en présence

Les Brabançons (les occupants du château)

 Sergents	Sgt Morgen Sgt Llewellyn Sgt Tyler Sgt Martin	 Hallebardiers	Evans Tom Fursa Bors Otto Ben Watkin Frederick	 Vougiers	Godric Cliff Guy	 Archers (arc court)	Bowyer Fletcher
---	--	--	---	--	------------------------	--	--------------------

Les Français

 Chevaliers (à pied ou à cheval)	Sir Gaston Sir Clarence	 Ecuyers (à pied ou à cheval)	Sir Peter Sir Thomas	 Sergents	Sgt a Wood	 Piquiers	Stori Bryn Aki Arnold Hayden Mordred Gareth Ben Wat Mark Hall
 Muraille détruite	6 pions muraille détruite	 Fossé comblé	12 pions fossé comblé	 Arbalétriers	Alric Roland Giles Denys	 Paysans	Smiths Salter Carpenter Giles Farmer

Règles spéciales

Le « Château » est vieux et délabré donc :

- > La porte du donjon n'existe plus.
- > Le pont-levis n'existe plus.
- > Il y a 12 pions "Fossé Comblé" (8 placés par l'assaillant, 4 placés par le défenseur).
- > Il y a 6 pions "Muraille Démolie" (4 placés par l'assaillant, 2 placés par le défenseur).

Graal n°16 – Scénario pour Siège

Le fossé : Il est rempli d'eau boueuse très froide. Donc lorsque quelqu'un doit reculer dans le fossé: il tombe dans l'eau. Au tour suivant, celui de sa chute, à la fin de la phase de mouvement, il tire un dé (d10) avec :

- > +1 s'il est chevalier,
- > +2 s'il est blessé,
- > - 2 si quelqu'un passe sa phase de mouvement entière à l'aider à sortir de l'eau.

- > de 1 à 5 : il peut remonter sur la berge (Case non-immersée adjacente à la case "eau" où il se trouvait et non-occupée),
- > de 6 à 7 : il continue à patauger dans l'eau boueuse (sur la même case),
- > de 8 à 10 : il meurt noyé.

Les personnages ne savent pas nager : Tout personnage à l'eau est considéré comme étant en terrain extrêmement défavorable :

- > Les attaques qu'il pourrait effectuer sont décalées de 4 colonnes vers la gauche ;
- > Celles que l'on fait contre lui le sont de 4 colonnes vers la droite sur la table de combat ;
- > Sa protection est moyenne vis à vis des flèches et carreaux.

Le moral des mercenaires est faible : Donc lorsque l'un d'entre eux est blessé, il cherche à se rendre. A la phase suivante, il testera son moral. Il se rendra s'il obtient un score, sur 1d10, supérieur à son potentiel d'attaque. Les mercenaires ne peuvent se rendre qu'aux chevaliers (pas aux paysans rageurs). Une fois qu'ils sont passés devant un chevalier, ils peuvent sortir de la carte. Je conseille l'application des règles optionnelles sur la **Panique** et la **Débandade**.

Entrée des personnages sur la carte: Les personnages qui rentrent sur la carte au cours d'un scénario commencent à dépenser des points de mouvement dès la première case rencontrée. Ils bougent normalement en respectant les limitations dues à la nature du terrain traversé. Les demi-cases en bord de tapis de jeu sont utilisables. Elles comptent comme des cases entières.

Sortie des personnages de la carte: Tout personnage qui sort volontairement de la carte ne peut plus y rentrer jusqu'à la fin de la partie (ou de la journée pour les scénarios couvrant plusieurs jours). Un personnage devant reculer à la suite d'un tir ou d'un combat et qui se verrait obligé de sortir de la carte à un moment quelconque de son recul, reste au contraire sur place et reçoit une blessure. Au cas où il est déjà blessé, il est considéré mort.

Conditions de victoire

Le barème ci-dessous indique le niveau de victoire.

Mercenaires

- > Pour chaque chevalier tué: 6 points.
- > Pour chaque chevalier blessé: 3 points.
- > Pour le sergent tué : 3 points.
- > Pour chaque homme tué: 1 points.
- > Pour chaque traître abattu : 3 points.

Français

- > Pour chaque sergent tué : 5 points.
- > Pour chaque homme tué: 2 points.
- > Pour chaque homme capturé: 2 points.
- > Pour chaque homme pendu: 6 points.
- > Pour chaque groupe de 4 mercenaires capturés par les français, un sera pendu (il faut faire des z'exemples...), les autres iront rejoindre l'armée française.

Note

La règle qui permet aux mercenaires de se rendre peut déséquilibrer le jeu. N'oubliez-pas le "rôle playing". Les roturiers et les mercenaires essayeront de tuer les traîtres, ceci s'ils ne sont pas menacés (pas de course aux points de victoire, ni de calcul sordide par pitié !).