

Les pèlerins

L'histoire

Depuis plusieurs semaines les pèlerins sur la route de saint Jacques de Compostelle sont attaqués et rançonnés par des brigands. Après plusieurs patrouilles infructueuses le bon baron Gilbert, seigneur de la contrée, a décidé de réagir. Lui et quelques-uns de ses soldats se mêleront à de véritables pèlerins et prendront ainsi les brigands sur le fait.

Assemblage des cartes et positions de départ



Le joueur "pèlerin" place d'abord les pions numérotés de pèlerins (fournis par votre Chimère) groupés au centre de la carte. L'identité de chaque pion sera inscrite sur la liste qui suit. Les "brigands" entrent par n'importe quel coté et dans un ordre quelconque. Ils peuvent se déplacer au maximum de leur déplacement en tenant compte des limitations du terrain.

L'embuscade commence

Pions

Les pèlerins		Les brigands	
	Chevalier à pied : Sir Gilbert, Sir Jaques, Sir Thomas, Sir William Archer : Mathias Sergents : Martin, Arnim Guisarmes : Guy, Robin, Jean Pèlerins : Edith, Audrey, Léopold, Phillip Et deux mules		Chevalier à pied : Sir James Sergent : Wood Hallebardes : Otto, Geoffrey, Hubert, Tom Archer : Chrétien Arbalétrier : Francisco Lanciers : Ben, Odo, Bertin, Crispin Paysans : Radult, Giles, Cédric, Gam, Gobin

Règles spéciales

1) Un pion "pèlerin" doit être remplacé par sa véritable identité dès qu'il est touché par un projectile, dès qu'il est attaqué au corps à corps et dès que le joueur le souhaite

2) Utiliser la règle "Rançon".

Modifications:

- un pèlerin se rend à 1 contre 3
- la reddition est toujours acceptée
- un brigand suffit pour un pèlerin

3) L'archer déguisé en pèlerin est découvert dès son premier tir.

4) Un soldat déguisé ne peut dépasser 4 points de mouvement.

Rien n'interdit aux pèlerins de participer au combat.

Scénario Chimères N° 5 Mars 1986

Conditions de victoire

A la fin du quinzième tour, les joueurs font le décompte suivant :

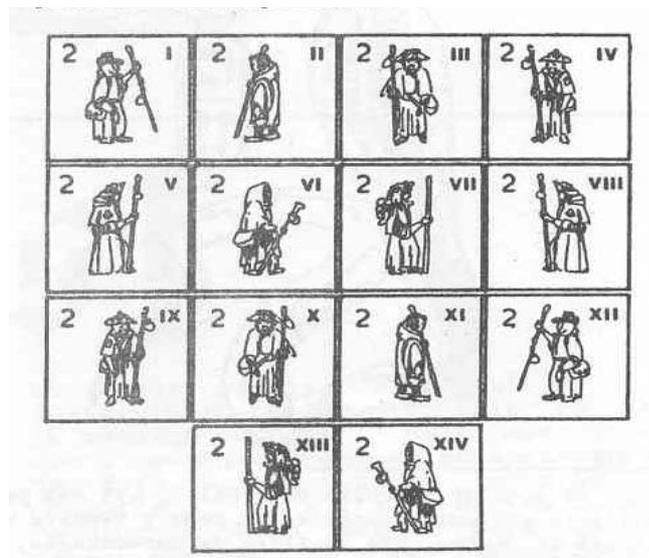
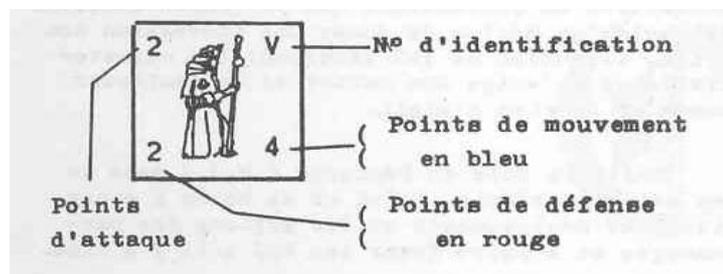
Pèlerins :

Par mule sortant du côté 6 ou 8 :	30 points
Par pèlerin sortant libre de la carte :	15 points
Par brigand tué :	10 points
Par brigand blessé :	5 points

Brigands :

Par pèlerin rançonné :	20 points
Par mule capturée :	20 points
Par chevalier tué :	15 points
Par chevalier blessé :	7 points
Par soldat tué :	10 points
Par soldat blessé :	5 points

Noter, en secret le numéro du pion « pèlerin » correspondant auquel correspond chaque personnage. Les véritables pèlerins sont eux aussi camouflés.



NB : Chimères était le 'fanzine' du club de jeux « Stratèges et Maléfices » de Nantes