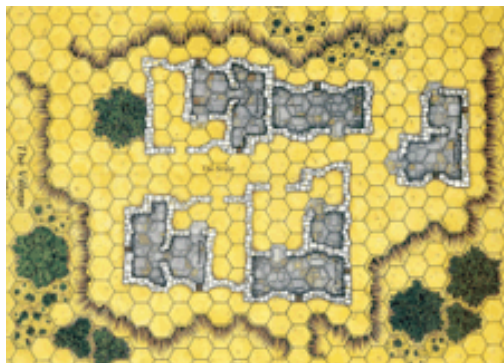


La Sainte Ampoule


L'histoire

En cet an de grâce 1226, la Sainte Ampoule, remplie de l'huile sacrée, le Saint Chrême, qui est nécessaire au sacrement du jeune roi Louis IX, a été dérobée au sein de l'église de saint Rémy à Reims. C'est une bande de mercenaires, on ne sait à la solde de qui, qui est à l'origine du vol qui risque d'annuler le déroulement de la cérémonie. Il a donc été dépêché un groupe de chevaliers et de quelques hommes d'armes afin que dans la nuit la Sainte Ampoule soit récupérée, la bande de mercenaires ayant été repérée. L'action se déroule dans un petit village abandonné...

Carte



Pions

Les mercenaires		La troupe d'intervention	
	<p>Chef : Richard Lieutenants : Alain(*) et Jacques, Hallebardiers : Frédérick (*) et Watkin, Arbalétriers : Roland (*) et Gaston, Lanciers : Hal (*) et Bertin, Archer : Mathias (*), Hommes d'armes : Farmer (*), Baker et Carpenter, Montures : trois chevaux dont seul celui de Richard est sellé.</p>		<p>Seigneurs : Sir Gilbert, Sir Roland, Sir Gunter, Sir Thomas et Sir Piers, Billmen : Tybalt, Rees et Jean, Hallebardiers : Tom, Ben et Hubert, Sergents : Wood et Armin, Lanciers : Crispin et Watt, Arbalétrier : Gilles, Archers : Fletcher et Chrétien, Paysans : Salter et Wulf, Montures : aucunes (la discrétion étant de rigueur pour l'approche).</p>

Règle spéciales

Le scénario se déroulant de nuit, quelques règles spéciales sont à utiliser :

- > **Météo** : Clair de lune.
- > **Défenseurs (mercenaires)** : Une partie de la bande est couchée. Toutes les personnes dont le nom est suivi d'un astérisque (*) sont considérées comme sommeillantes. Il leur faudra un tour complet, en plus de celui durant lequel les assaillants entrent sur la carte pour simuler le réveil et être prêtes à combattre.
- > Les mercenaires éveillés (de garde) sont en possession d'une lanterne chacun. Elles peuvent être placées n'importe où, et elles éclairent dans un rayon de cinq hexagones autour de celui dans lequel chacune d'elles est placée. L'éclairage ne franchit bien sûr pas les obstacles.
- > Les personnages cachés dans les bâtiments ou qui ne sont pas dans une zone « éclairée auront leur pion correspondant couvert de façon à ne pas révéler leurs caractéristiques (jeu semi-aveugle).
- > Le défenseur devra placer un maximum de quatre et un minimum de deux personnes par bâtiment pendant la mise en place tandis que l'attaquant devra préparer en secret son déploiement (il entre au plus par deux côtés différents sans dévoiler ses forces-pions recouverts)
- > **Restrictions de mouvements** : en zone éclairée : mouvement normal alors qu'en zone non éclairée, il sera divisé par deux (arrondi par excès).
- > **Restrictions de tir** : la cible doit être située dans une zone éclairée.
- > **Restrictions de combat** : aucun résultat dans une zone non-éclairée.

Scénario du Journal du Stratège N° 23&24

- > Le porteur d'une lanterne est considéré comme ayant posée celle-ci en cas de combat. Elle pourra être récupérée par n'importe qui.
- > La Sainte Ampoule se trouve obligatoirement dans le bâtiment où se trouve Richard (la matérialiser par un pion qui sera placé sous le pion de celui qui la transporte).

Conditions de victoire

Le groupe d'intervention des chevaliers gagne si l'un d'entre eux parvient à quitter la carte après s'être emparé de l'Ampoule.

Les mercenaires gagnent si Richard ou un de ses lieutenants parvient à quitter la carte avec l'Ampoule.

Remarque : La personne qui détient l'Ampoule ne gagne pas en quittant la carte si un pion adverse peut lui aussi la quitter dans un rayon de trois hexagones autour de celui emprunté par le fugitif. Ceci n'est pas valable si le possesseur de l'Ampoule est à cheval et pas l'autre. Pour récupérer l'Ampoule, il faut fouiller le personnage qui la porte ou la pièce donc, on ne la possède qu'après un tour sans contact.

Dernière condition de victoire : élimination totale de l'adversaire.