

Boutons les moutons

L'histoire

Depuis plusieurs jours déjà, l'hiver lorrain étendait ses rigueurs sur toute la vaste plaine. Partout neige et gel régnaient en maîtres sur la campagne dévorée de blanc, des bords de la rivière jusqu'à la cime des plus hauts sapins. Uniformément gris, le ciel, hormis quelques flocons, ne laissait plus filtrer qu'une petite lueur, encore celle-ci n'allait-elle pas tarder à disparaître derrière les crêtes barrant l'horizon embrumé. La nuit sera particulièrement noire... Déjà hurlaient les loups à la lisière de la sombre forêt.

Dans le château dominant le village, les quelques hommes de garde, tout en maudissant la malchance d'être de garde une nuit pareille, tentaient de se réchauffer, préférant malgré tout l'abri tout relatif d'une échauguette à une veille attentive, en plein vent, du haut des remparts. D'ailleurs, rien ne pouvait arriver à une heure pareille et en une telle saison...

Une rumeur, sur le chemin montant, sortit de sa torpeur, le chef des gardes : « Tiens, voilà ce gueux de berger Jean qui se décide enfin à quitter ses friches pour rentrer les bêtes ! Le temps qu'il arrive, il fera nuit noire ... C'est un peu tard pour baisser le pont-levis ! Bah ! Je le mettrai à l'amende d'une tête, Messire Hugues ne m'en voudra point ! ».

Le temps que le troupeau parvienne au château pour passer la nuit à l'abri, il faisait effectivement bien sombre. Le chef des gardes fit baisser le pont-levis et héla le berger Jean, tandis que les premières brebis pénétraient en hâte dans l'enceinte : « Holà Gueux ! Mon maître accepte de te laisser entrer toi et tes bêtes, mais tu seras à l'amende d'une brebis pour arriver aussi tard ! ». Il n'en dit pas plus, soudain du sein même du troupeau, des silhouettes nombreuses surgissent de tous côtés, des armes luirent au faible éclat des torches de veille. Trop tard pour appeler de l'aide, déjà, d'un coup de bâton bien asséné, berger Jean lui éclatait le crâne. Brigands et maraudeurs se portèrent à l'assaut des tours, remparts et palissades, premiers cris, premiers feux, les chiens hurlèrent ; surpris dans leur échauguette, les hommes de garde mirent plus de temps que de coutume à donner l'alerte.

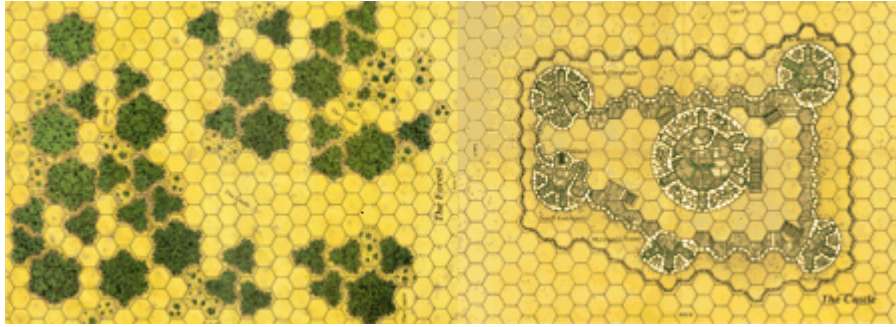
Dans le donjon, messire Hugues et ses proches, surpris en plein repas se ruèrent sur leurs armes... Quelle que soit l'issue du combat, le manteau froid de cette nuit d'hiver allait se fermer sur une tragédie.

Pions

Les Brigands	Les Défenseurs
<p>Sous les moutons : Salter, Baker, Gille, Cedric, Radult, Godin et le berger à l'arrière du troupeau Carpenter</p> <p>En attente, coté Est de la carte, cachés dans les fourrés et sous les arbres (si vous avez la carte « Forêt ») : Six vougiers ou piquiers au choix, Trois archers courts au choix.</p> <p>Ils commencent leur mouvement le tour qui suit immédiatement l'alerte, soit le deuxième tour brigands.</p>	<p>A la garde : Quatre cases ou plus du pont-levis : Sergent Tyler,</p> <p>Dans la tour sud, au treuil du pont-levis : Archer Mathias</p> <p>Poste de garde tour nord : Bertin,</p> <p>Entre la « Owl Tower » et la « Round Tower » sur le plancher/ créneau : Crispin,</p> <p>Sur le seuil, au repos apparaissant le deuxième tour après l'alerte (en sortant ou non du donjon) : Perkins, Morrigan</p> <p>Au repos apparaissant au troisième tour (le temps de s'équiper) : Fletcher, Rees, Geoffrey, Hubert et Tybalt,</p> <p>Dans le donjon : Sergent Arnim et Sir Gaston</p>

Scénario Journal du Stratège Nr 31

Assemblage des cartes et positions de départ



Début de la partie

Le jeu commence par le déplacement des moutons qui sont au nombre de dix (dix pions, chaque pion représente plusieurs bêtes), positionnés près du pont-levis à raison d'un pion mouton par case. C'est le joueur « brigand » qui déplace les moutons à raison de quatre cases chaque par tour jusqu'à l'alerte ; le marqueur de tour n'est pas positionné, il ne le sera placé qu'à partir du moment où l'alerte est lancée.

A chaque fois que le troupeau s'est entièrement déplacé, le joueur « brigand » annonce s'il désire que les pions brigands qu'il a cachés sous les moutons avant le début de la partie, continuent à le rester ou pas. S'il se découvre, on place le marqueur de tour sur la bande de succession des tours, et le premier tour commence par le déplacement des pions « brigands ». S'il désire rester caché, on vérifie si un pion « brigand » caché est passé à côté ou sur la case du sergent Tyler, si ce n'est pas encore le cas, pas de problème, on refait un tour mouton, sinon il faut tester si la supercherie n'a pas été éventée par le brave Tyler.

- > 1^{er} tour : 10% de chance (1 sur un dé 10 faces),
- > 2^{ème} tour : 30% de chance (1, 2, 3 sur un dé 10 faces),
- > 3^{ème} tour : 80% de chance (1 à 8 sur un dé 10 faces),
- > 4^{ème} tour : Détection automatique.

Si la ruse est éventée, Tyler hurle à l'alerte et tous les hommes de garde ont droit à un demi-mouvement avant que le marqueur tour ne soit placé et que le brigand ne bénéficie plus que d'un bonus de 1 au lieu de 3 sur les premiers combats pour effet de surprise.

Bonus surprise

Pour rendre compte de l'effet de surprise, le joueur brigand reçoit un bonus de 3 sur le jet de dé pour toutes les attaques de son premier tour de jeu s'il s'est découvert lui-même. Il ne recevra qu'un bonus de 1 dans le cas contraire. Attention toutefois, ce bonus s'applique ainsi : dé=6, le résultat sera 6,5,4 ou 3 au choix du brigand (ce bonus s'applique aussi à toute tentative de bousculade si cette règle optionnelle est utilisée).

Moutons

Ils sont au nombre de dix pions, placés devant le pont-levis et avancent de 4 cases par tour sous la direction du berger. Dessous certains pions sont cachés des brigands. Les pions moutons gênent le mouvement en faisant dépenser 2 points au lieu de 1 par case de terrain dégagé (ils ne vont pas sur les palissades ni sur les escaliers). Un personnage peut stationner sur une case occupée par un pion mouton, lequel procure une protection légère en cas de tir, mais donne un malus de 1 à celui qui combat en étant sur une case mouton. Un pion mouton peut passer ou stationner sur une case occupée par un personnage, même si un brigand est caché dessous.

Dès que le combat est déclenché, les moutons s'éparpillent en bêlant de plus belle. L'éparpillement est de 2 cases par tour, dans une direction aléatoire déterminée par un lancer de dé (ils peuvent très bien se lancer dans vos pattes, mais ne bougent pas s'ils doivent passer sur autre pion mouton).

Décisions secrètes

Option 1 : Le brigand choisit de piller un maximum de tours.

Option 2 : Le brigand choisit de tuer toute la garnison pour ne pas être poursuivit.

Le brigand est obligé de choisir en secret une option ou l'autre et il cachera cette information jusqu'à la fin de la partie qui se décide en fonction de la variante choisie par le châtelain.

Scénario Journal du Stratège Nr 31

Variante A : Le châtelain a fait construire un souterrain qui mène au village. Dans ce cas, au 6^{ème} tour, le sergent Annim, s'il n'est pas sorti avec le seigneur au 3^{ème} tour, revient soit par le donjon, soit par le côté Est de la carte à la tête de six paysans et d'un autre sergent qui passait son repos au village « à courir la gueuse ». La partie dure jusqu'à ce que tous les brigands soient morts ou sortis de la carte.

Variante B : Le châtelain a fait construire un souterrain qui mène à la tour sud. Ses hommes ou lui-même peuvent apparaître par cette tour, au pied de l'escalier au lieu de sortir par la porte du donjon. Ce mouvement leur coûte toutefois 6 points de mouvement dans un sens comme dans l'autre.

Bien sûr, le joueur châtelain garde secrète jusqu'au dernier moment la variante qu'il a choisie. La variante B stoppe la partie au tour 8. Le vainqueur est celui qui remplit les conditions suivantes à l'arrêt de la partie.

Conditions de victoire

LA VICTOIRE ... en bëlant ... POM ! POM !

La victoire s'obtient, bien sûr, en fonction des options choisies. Une victoire totale sera très difficile à obtenir pour un camp comme pour l'autre et il faudra très souvent se résoudre à une conclusion mitigée, sorte d'ex-æquo avec avantage pour l'un ou l'autre joueur.

Pour le brigand :

Option 1 : But le pillage. Les points de victoire sont acquis ainsi : +3 points par tour pillée (est pillée, une tour dans laquelle un pion brigand est resté pendant un tour complet sans combattre, ni attaque ni défense), +8 points pour le donjon. Chaque brigand tué fait perdre un point à son joueur, 5 points en moins si Fursa (le chef) est tué.

> De 0 à 5 points : avantage léger pour les brigands s'ils peuvent quitter le château ;

> De 6 à 10 points : beau succès pour eux, si les brigands peuvent quitter le château ;

> 11 et plus : victoire totale, Fursa devient un leader au prestige régional s'il lui reste assez d'hommes pour imposer sa loi (au moins 1/3 de ses pions).

Dans cette option, les brigands doivent avoir un chemin de repli possible (libre d'adversaires), soit à travers du pont-levis, soit en passant par les créneaux.

Option 2 : But : détruire ; ce que craignent apparemment les brigands, c'est la riposte du seigneur des lieux s'ils ne parviennent pas à massacrer tout le monde. Seule chance que celui-ci ne monte pas une opération de représailles avec l'aide de ses puissants voisins : lui brûler tout son château, ce qui donnera assez de problèmes à reconstruire ... ! En conséquence de quoi, la victoire s'obtiendra pour le brigand si tous les combattants du seigneur sont morts ou blessés ou encore si tous les hexagones de bois (planchers, créneaux et escaliers sauf le pont-levis) sont brûlés ET que le brigand dispose d'encore d'un tiers de ses effectifs en point d'attaque pouvant quitter le château. Sinon, considérer les conditions de victoire de l'option 1 en supprimant la victoire totale.

Pour le joueur « seigneur » :

Variante A : Le châtelain doit tuer tous les brigands qui ont pénétré dans le château (question de prestige !) OU avoir relevé le pont-levis et posséder encore trois fois plus de points d'attaque que le brigand n'aura de points de défense à la fin des 10 tours de jeu.

Variante B : Le châtelain doit se contenter d'empêcher le brigand de gagner, ce qui est déjà assez difficile, et cela en 8 tours.

Chacun pourra se fabriquer 10 pions Moutons en les taillant dans du carton épais, si possible un peu plus larges qu'un pion normal (invisibilité du pion brigand dessous) et bouts arrondis afin d'en faciliter la manipulation.

Franchement, CRY HAVOC / SIEGE, nous on aime beaucoup (un peu moins SAMOURAI qui est moins proche de notre patrimoine et moins bien fait techniquement), alors si vous êtes comme nous et il n'y a pas de raison contre, envoyez-nous des scénarios et des règles optionnelles que Diable ! Ce ne sont pas les histoires qui manquent sur cette partie de notre histoire, la preuve, ce scénario a été conçu juste après la lecture de la bande dessinée : LES TOURS DU BOIS MAURY ...