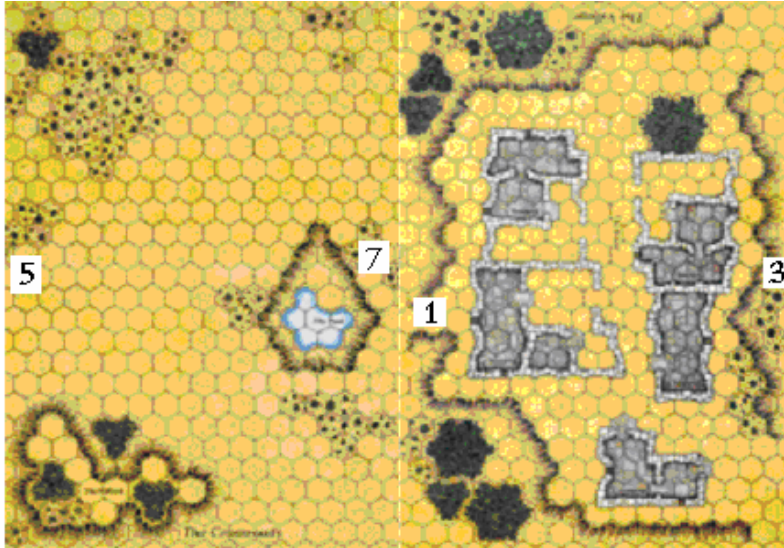


Le dernier obstacle

L'histoire









Le Roi Richard Cœur de Lion vient d'être libéré de sa longue captivité et n'a plus qu'une idée en tête, reconquérir son trône d'Angleterre. Il est aidé par quelques fidèles barons et les archers de Robin, mais la route est longue pour rentrer chez soi et le Prince Jean, peu disposé à se laisser déposséder du trône usurpé, a dépêché à la rencontre de Richard, le perfide Roland qui lui doit tout, à la tête d'une petite troupe afin de le neutraliser.

Assemblage des cartes et positions de départ



Les paysans seront placés dans la maison 5 du village, la troupe du Prince Noir entre en 1^{er} par le côté 3 du village tandis que Richard et son escorte entrent en 2^{ème} par le côté 5 du carrefour.

Pions

Camp de Richard		Camp des Férons	
 Chevaliers à cheval	Sir Richard Sir Gilbert Sir Piers Sir Cluney Sir Conrad	 Chevaliers à cheval	Sir Roland Sir James Sir Alain
 Hallebardiers	Wynken Otto Hubert Ben Tom	 Piquiers	Crispin Perkins Bertin Mark Odo Ben Hat Wat
 Sergent	Tyler	 Sergent	Wood
 Archers	Fletcher Mathias Bower Chrétien	 Arbalétriers	Denys Codemar Forester Gikes Gaston

On disposera aussi des paysans suivant qui sont sous les ordres du Prince Jean en début de scénario: Gam, Léopold, Carpenter, Phillip, Farmer, Cedric.

Scénario Journal du Stratège N° 35

Règles spéciales

Un paysan ne peut bouger que lorsqu'il aura été en contact avec un soldat du Prince Jean. Lorsque Richard est adjacent à un paysan celui-ci passe immédiatement sous ses ordres pour le tour de jeu en cours (il ne peut bouger toutefois) et les tours suivants DEFINITIVEMENT.

Conditions de victoire

Gagne le joueur qui marque le plus de points, le degré de victoire sera déterminé entre les joueurs selon un « gentleman-agreement ».

> Richard marque 100 pts s'il sort intact par le côté 3 du village (seulement 50 pts s'il est blessé).

> Les félons marquent 100 pts si Richard est tué et 50 s'il est blessé.

> De surcroît, pour chaque camp, on marquera 10 pts par chevalier tué (5 pts si blessé) et 5 pts par soldat tué (3 pts si blessé).

Ce barème sera appliqué après une heure de jeu, ou immédiatement après la mort ou la sortie de Richard.

Les conseils du stratège

Ne perdez pas de vue que la mort ou la sortie de Richard provoque immédiatement la fin de la partie et probablement la victoire du camp qui le tue ou de celui qui réussit à le faire sortir du bon côté (rapporte 100pts).

Par conséquent, si vous jouez Richard vous serez confronté à un dilemme de taille, soit l'utiliser et l'exposer, soit le tenir à l'écart des combats et vous priver alors de sa force (30pts P. A.). Ne perdez pas trop de temps sur la carte « croisée des chemins », vous y offririez une trop belle cible aux arbalétriers. Et surtout n'exposez jamais Richard à des tirs pendant une progression (1 ou 2 donne « chevalier blessé/désarçonné). N'hésitez pas non plus à sacrifier un ou deux chevaliers si cela peut permettre à Richard de sortir (les 100 pts le justifient et c'est bien en accord avec la morale de l'époque). Veillez également à ne jamais masquer vos archers qui sont votre seule riposte, oh combien efficace, face aux redoutables arbalétriers adverses.

Si vous jouez les félons, veillez à placer vos arbalétriers sur de bonnes positions et cela rapidement (si possible à l'abri des tirs des archers). La rapidité de leur placement est primordiale car aussitôt le contact établi, ils ne pourront plus guère servir. Prenez garde aussi à ce que Richard n'est jamais un chemin de sortie disponible, ce serait trop bête. Méfiez-vous évidemment des paysans qui ne sont pas sûrs si Richard peut parvenir à leur hauteur...

Et maintenant bonne chance.