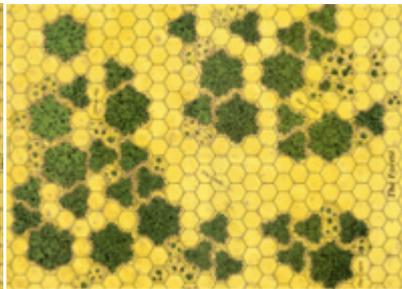


Le collecteur d'impôts

L'histoire

Le shérif de Nottingham, Sir Fitz Allwyne, est un homme heureux. Les moissons ont, en effet, été exceptionnellement bonnes et les impôts promettent de lui rapporter une somme rondelette qui ira compléter son immense fortune. Mais, car il y a toujours un mais, Sir Allwyne a malgré tout un petit pincement au cœur en pensant à son collecteur d'impôts qui devra traverser la forêt de Sherwood. Le bois est infesté de hors la loi sur lesquels règne l'ignoble Robin qui se permet de dépouiller les riches pour donner aux pauvres. Ce léger doute fait rapidement place à un optimisme plus marqué. N'est-il pas, lui, Fitz Allwyne, qui a décidé de faire passer le collecteur d'impôts à travers la forêt dans le but de déloger et de capturer l'infâme Robin ? Le collecteur n'est-il pas escorté par ses meilleurs hommes ? Alors pourquoi cette inquiétude ? Cette bande de hors la loi est composée essentiellement de paysans (c'est du moins ce que croit le shérif) peu entraînés au combat. Il sera donc facile de capturer Robin, d'autant plus qu'il a promis une très forte récompense pour la capture, somme qu'il n'a du reste pas la moindre intention de verser.

Assemblage des cartes et positions de départ



Ce scénario est prévu pour 2, 3 ou 4 joueurs, soit un joueur qui prend les troupes du shérif (TDS) et un qui prend les hors la loi (HLL) soit un TDS et deux HLL soit deux TDS et deux HLL.

Le joueur TDS pose la carte 'croisée des chemins' et le joueur HLL pose la carte 'forêt' adjacente par le petit côté

désigné par le joueur TDS.

Les HLL sont cachés en début de partie. Ils n'apparaissent que si un personnage est en position d'être 'vu' par un pion TDS. Les pions HLL peuvent bouger cachés. Pour plus de facilité, utilisez des marqueurs blancs que vous numéroterez de 1 à 30. Vous attribuerez un pion par personnage, les pions blancs restant servent de leurres et peuvent naturellement se déplacer comme tout autre personnage. Une fois vu, un pion blanc est échangé par le personnage correspondant, si bien entendu il ne s'agit pas d'un leurre. Le personnage est à nouveau échangé contre un pion blanc s'il n'est plus vu. Un personnage qui se trouve sur une case arbre ne peut être vu à une distance supérieure à quatre cases. Tout personnage est vu dans un rayon de quatre cases.

Les TDS entrent par la 'croisée des chemins' par le petit côté libre. Le collecteur et trois coffres sont posés sur la charrette. Le joueur HLL place ses pions blancs sur la carte 'forêt' (il place directement les personnages qui sont directement dans le champ de vision des TDS).

A partir du 20^{ème} tour, des paysans apparaissent sur la carte en renfort des HLL par le côté opposé à l'entrée des TDS. Le joueur HLL lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à l'unité du tour, il y a entrée de paysans (exemple : au tour 24 il faudra tirer 4 ou moins au dé). Il lance alors une seconde fois un dé et pourra introduire autant de point paysans (uniquement) en respectant la table d'achat des règles de Croisades (p. 104). Il est interdit de faire entrer des paysans blessés ou de reporter les points non utilisés sur un tour suivant.

Pions

Les Troupes du Shérif		Les Hors La Loi	
	Chevaliers : Sir Gunter et Sir Wulfric,		Archers : Aylwin, Idris, Myrlin, Owen, plus un archer long qui, pour l'occasion, s'appellera Robin,
	Sergents : Pugh et Tyler,		Sergent : Llewellyn
	Hallebardiers : Ben, Otto, Bors, Fursa, Geoffroy, Hubert, Watkin et Wynken,		Vougiers : Cliff, Godric, Guy, Jean, Rees et Tybalt
	Collecteur : Léopold (civil)		Arbalétrier : Jacopa
	Une charrette Un cheval de trait Trois coffres		

Scénario du Journal du Stratège N° 43/44

Règles spéciales

- > Descendre ou monter un coffre sur une charrette requiert un tour complet sans autre action. Deux personnages doivent se tenir adjacents entre eux et vis à vis de la charrette. Au terme de l'opération, le coffre est posé entre eux. Ils peuvent ensuite, dans cette position, porter le coffre, ce qui coûte à chacun deux points de mouvement par tour. Il est interdit d'attaquer dans cette position, mais la défense est possible uniquement toutefois avec le potentiel du pion blessé. Le coffre tombe alors à terre, le relever prend également un tour complet aux conditions citées plus haut.
- > Monter ou descendre de la charrette coûte quatre points de mouvement.
- > Même cachés, les HLL peuvent décocher des flèches. Le joueur HLL indiquera alors à l'autre uniquement la direction générale de la provenance de la flèche, mais pas la case précise d'où elle vient.
- > Les règles concernant la précision du tir sont appliquées.
- > Les HLL sont, en outre plus habiles au tir. Ils disposent donc d'un total de 7 points d'habileté (voir p. 27 des règles de 'Siège ') que le joueur concerné attribuera à son gré à chacun de ses archers.
- > Les règles de panique sont appliquées en y ajoutant que le pion 'panique' est également retiré si un personnage n'a aucun pion adverse dans son champ de vision. Le joueur HLL désigne en outre un de ses archers comme étant Robin auprès duquel les autres pions peuvent se rallier en cas de panique. Les chevaliers, sergents et archers ne paniquent pas.

Conditions de victoire

Pour les HLL : s'emparer des trois coffres d'or et sortir de la carte 'forêt' par un côté quelconque. Tous les coffres doivent sortir par le même côté.

Pour les TDS : capturer Robin vivant et empêcher le vol des coffres.

Si Robin est tué, mais que les coffres sont tous volés, c'est une victoire marginale des HLL.

Si Robin est tué et qu'au moins un coffre reste en possession des TDS, c'est une victoire marginale pour ces derniers.

Les autres cas sont des parties nulles.

Robin est capturé s'il est, au terme de l'une des ses phases de combat, entièrement encerclé par des soldats. Il sera ensuite escorté selon les modalités des règles optionnelles de Cry Havoc et devra sortir ainsi de la carte par le côté opposé à l'entrée des TDS pour être considéré comme définitivement capturé.