

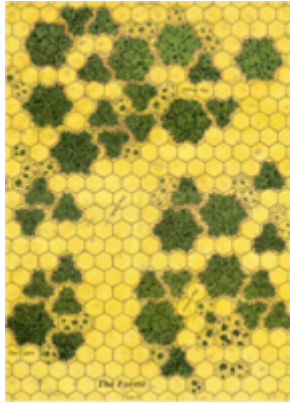
Scénario Le Journal du Stratège N°65-66

Le convoi

L'histoire

Une fois de plus les impôts viennent d'être relevés au village du Dragon Blanc. Le seigneur Tomomori décide de rejoindre son château par le chemin le plus direct en traversant les terres du Temple. Cependant, un seigneur rival veut déstabiliser le pouvoir de Tomomori en interceptant les impôts. Il envoie pour cela des agents anonymes : des Ninjas.

Assemblage des cartes et positions de départ






Temple et forêt (disposition à choisir par le joueur du groupe A).

Le joueur A décide de la configuration du terrain et choisit le côté par lequel il va entrer, sachant qu'il devra sortir par le côté opposé (il lui est imposé de traverser le temple et la Forêt).

Le joueur B se place en premier et note en secret sur une feuille de papier la position de ses Ninjas.

Pions

Le groupe A		Le groupe B	
	Arimari, Kunika, Rudokaï, Shigehira, Tadanori Tadatsuna et Tomomori		Les Ninjas : Masazumi, Matsuo, Tokimasa, Toshinaga et Yorihasa
	Un chariot Un homme à pied au choix pour le scénario de jour, 4 hommes à pied au choix pour le scénario de nuit (+ des lanternes).		

Conditions de victoire

Le joueur qui représente les Ninjas gagne s'il arrive à capturer et à sortir le chariot du terrain de jeu. S'il échoue mais assassine Tomomori, il fait match nul.

Par contre, si le joueur qui représente les Samourais préserve le chariot et la vie de Tomomori, c'est lui le vainqueur.

Règles spéciales

- > En embuscade, le Ninja est invisible tant qu'il ne fait pas usage d'une arme, ensuite sa position est connue de façon définitive.
- > Lors de son déplacement, le Ninja n'est repéré que s'il traverse une ligne de tir adverse.
- > Ce scénario peut se jouer de jour ou de nuit. Il faut alors adopter les règles de nuit (voir le scénario 4 du livret des règles) et faire usage des lanternes dont les porteurs seront désignés par le joueur A.