

7 Nouveaux Scénarios pour CRY HAVOC

Pas de Quartier!

Pour pouvoir jouer les scénarios proposés dans ce livret, vous devez posséder le jeu CRY HAVOC (Pas de Quartier!). Suivant le temps dont vous disposez, choisissez le scénario qui vous convient et lisez-le entièrement. Prêtez notamment attention aux règles spéciales et aux conditions de victoire car elles changent d'un scénario à l'autre. Il est important de bien disposer les cartes de la manière indiquée au début de chaque scénario.

Entrée des personnages sur la carte: les personnages qui rentrent sur la carte au cours d'un scénario commencent à dépenser des points de mouvement dès la première case rencontrée. Ils bougent normalement en respectant les limitations dues à la nature du terrain traversé. Les demi-cases en bord de tapis de jeu sont utilisables. Elles comptent comme des cases entières.

Sortie des personnages de la carte: tout personnage qui sort volontairement de la carte ne peut plus y rentrer jusqu'à la fin de la partie. Un personnage devant reculer à la suite d'un tir ou d'un combat et qui se verrait obligé de sortir de la carte à un moment quelconque de son recul, reste au contraire sur place et reçoit une blessure. Au cas où il est déjà blessé, il est considéré mort.

Sommaire

	Page	Temps de jeu approx
Scénario 1: LE CHEVALIER ERRANT.....	2	1h30/2h
Scénario 2: TENTATION.....	6	1h
Scénario 3: LA DAME DU CHEVALIER.....	8	1h/1h30
Scénario 4: PATROUILLE DE RECONNAISSANCE...	12	1h
Scénario 5: RENFORTS EN VUE !.....	14	2h30
Scénario 6: LA BATAILLE DE LITTLE WOOTTON		
Première partie.....	16	1h
Deuxième partie.....	19	2h30/3h
Scénario 7: POUR L'AMOUR D'EDITH.....	21	1h/1h30
