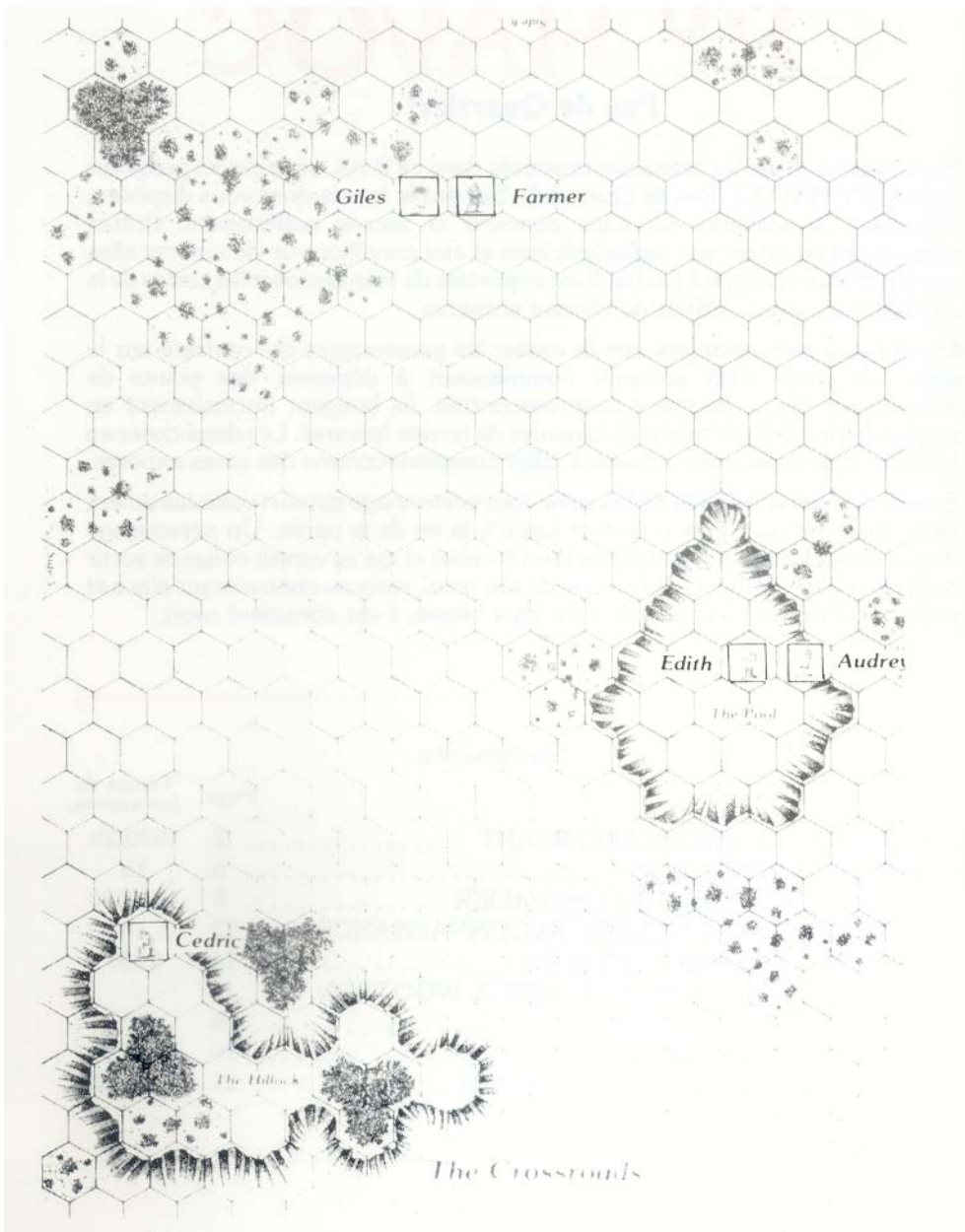
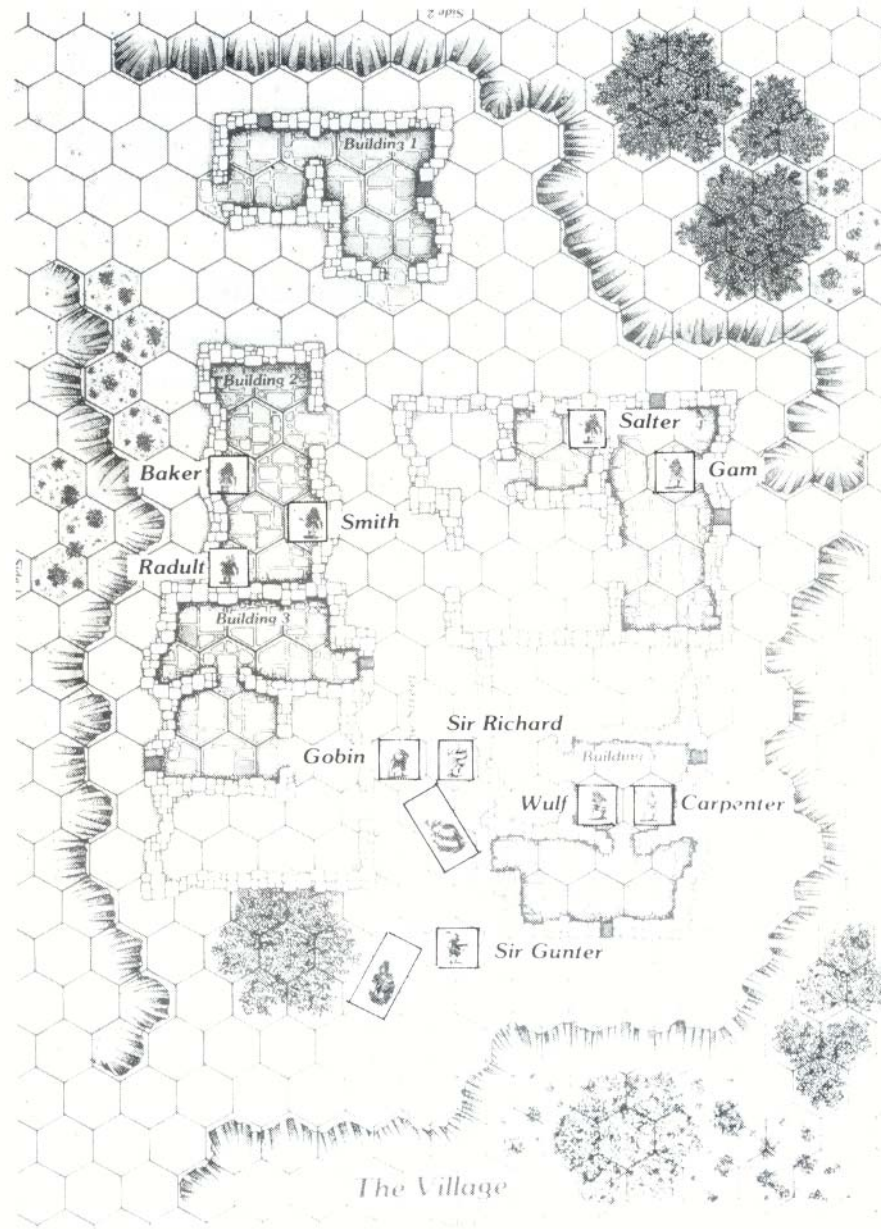


## Scenario 1: LE CHEVALIER ERRANT

**Tapis de jeu:** Cartes Le Village et La Croisée des Chemins disposées de la façon suivante:



**Temps de jeu approximatif:** 1h30 à 2h



## L'histoire

Depuis plusieurs jours, une compagnie de mercenaires terrorise un petit village. A chaque fois, les soldats menacent les habitants de représailles terribles s'ils n'acceptent pas de les payer en argent et en nature ... Un beau matin, un chevalier errant, Richard le Preux, et son fidèle écuyer Gunter font leur entrée dans le village. Mis au courant du malheur qui s'abat sur ses habitants, le chevalier encourage ceux-ci à relever la tête et à refuser l'affreux chantage. Le lendemain, quand trois mercenaires viennent au village pour extorquer une nouvelle fois les paysans, ils sont accueillis à coups de pierre. Quand il apprend la nouvelle, Arnim, le chef des mercenaires, devient fou de rage et décide de donner immédiatement une leçon à cette bande de culs-terreux ...

## Les camps en présence

### Le Chevalier Errant et les Villageois

Chevaliers à pied	Chevaux	Paysans	Paysannes
Sir Richard Sir Gunter	Sir Richard Sir Gunter	Baker Cedric Carpenter Farmer Gam Giles Gobin Radult Salter Smith Wulf	Audrey Edith

### Les Mercenaires

Sergents	Hallebardiers	Piquiers
Arnim A'Wood	Frederick Tom Watkin Wynken	Bertin Crispin Hal Odo Perkin

### Positions de départ et début de l'action

1. Le joueur qui représente le chevalier errant et les villageois dispose ses personnages comme indiqué pages 2 et 3.
2. Cedric donne l'alerte en voyant les mercenaires se diriger vers le village. Le joueur qui le contrôle peut alors bouger Cedric, et Cedric seul, en utilisant son potentiel de mouvement habituel.
3. Le joueur représentant les mercenaires commence ensuite la partie en faisant rentrer ses personnages par le côté 5 de la carte La Croisée des Chemins.

## Règle spéciale

Lors des combats, quand Sir Richard participe à une attaque, seul ou avec d'autres personnages, le joueur qui le contrôle soustrait 1 point du résultat du dé: un 5 devient un 4, etc. (1 au dé reste inchangé). De la même façon, si Sir Richard est attaqué au cours d'un combat, l'Attaquant doit s'ajouter 1 point au résultat du dé: un 6 devient un 7, etc. (10 au dé reste inchangé).

## Conditions de victoire

La partie continue jusqu'à ce que l'une des trois situations suivantes se présente:

1. Sir Richard est tué. Les Villageois cessent immédiatement le combat et les Mercenaires sont déclarés vainqueurs.
2. Six personnages du camp de Sir Richard sont tués (à l'exception de Sir Richard lui-même). Les Mercenaires gagnent également la partie.
3. Cinq mercenaires sont tués, les autres s'enfuient à toutes jambes. Sir Richard et les Villageois ont gagné. Le cidre coule à flots pour fêter cette victoire.

