

Scénario 2: TENTATION

Tapis de jeu: Carte La Croisée des Chemins

Temps de jeu approximatif: 1 heure

L'histoire

Fourrage et avoine se font rares au château. Malgré l'ennemi qui rôde, Sir Alain et Sir Jacques décident d'emmener paître les chevaux sous bonne escorte. Mais de si beaux destriers sont une proie bien tentante par les temps qui courent ...

Les camps en présence

Sir Alain et son escorte

Chevaliers à cheval :	Piquiers:	Paysans:	Chevaux seuls :
Sir Alain	Ben	Cedric	Sir Conrad
Sir Jacques	Bertin	Gam	Sir Gaston
	Crispin	Gobin	Sir Gilbert
	Hal	Radult	Sir Piers
Sergent :	Odo	Salter	Sir Richard
Arnim	Wat	Smith	Sir Roger

Les Attaquants

Chevaliers à cheval :

Sir Gunter	Sir Peter
Sir James	Sir Thomas
Sir John	Sir William

Positions de départ et début de l'action

1. Le joueur qui représente Sir Alain et son escorte dispose ses personnages de la façon suivante: les 6 chevaux sans cavalier doivent être placés sur des cases terrain plat et chaque cheval doit avoir un paysan à ses côtés. Aucune des 6 paires ainsi formées ne doit être adjacente à un autre personnage, homme ou cheval. En tenant compte de cette restriction, les personnages restants peuvent être placés n'importe où sur la carte.

2. Le joueur Attaquant commence ensuite la partie en faisant rentrer ses 6 chevaliers par l'un des côtés de la carte.

3. Avant de commencer la partie, les joueurs ont intérêt à relire les règles concernant les chevaux sans cavalier et les combats contre les chevaux, respectivement pages 6 et 7 du livret de règles. Ces règles sont complétées par la règle spéciale qui suit.

Règle spéciale

Un cheval sans cavalier reste sous le contrôle du même joueur tant que celui-ci a un personnage vivant et non assommé sur l'une des cinq cases adjacentes à la tête du cheval (il le tient par la bride). Dans le cas contraire, un autre joueur peut prendre le contrôle du cheval s'il a ou s'il amène l'un de ses personnages sur l'une des cinq cases en question.

Si ce personnage est à pied, la prise de contrôle est automatique, que le personnage soit à l'arrêt ou en mouvement. S'il est à cheval, la prise de contrôle n'est automatique qu'à l'arrêt, autrement dit quand le personnage se trouve au début ou à la fin de son mouvement sur l'une des cinq cases adjacentes à la tête du cheval sans cavalier.

Un personnage à cheval peut tenter d'attraper au passage la bride d'un cheval non contrôlé mais il faut alors lancer le dé pour savoir s'il réussit: - De 1 à 6 au dé, la manoeuvre réussit et le personnage peut terminer son mouvement en emmenant le cheval sans cavalier avec lui. Le cheval sans cavalier doit se trouver d'un côté ou de l'autre du personnage à cheval, de façon parallèle et légèrement en retrait par rapport à ce dernier.

- De 7 à 10, la manoeuvre échoue. Le cheval sans cavalier reste sur place. Même si le personnage reste à proximité du cheval, il ne pourra pas le contrôler ce tour-ci.

Un personnage à cheval tenant un autre cheval par la bride ne peut pas combattre. S'il engage le combat ou s'il est attaqué, il perd automatiquement le contrôle du cheval sans cavalier.

Un personnage à **pied** peut attacher plusieurs chevaux ensemble en procédant de la même façon que pour des mules (voir p.6 des règles le paragraphe "Mules").

Important: Les personnages des deux camps peuvent sortir de la carte avec ou sans cheval, mais ils ne peuvent plus y revenir jusqu'à la fin de la partie.

Conditions de victoire

Les joueurs utilisent le barème ci-dessous pour désigner le vainqueur:

Points attribués aux attaquants:

- Pour chaque cheval capturé et emmené hors de la carte par n'importe quel côté 10 points

- Pour chaque cheval tué, y compris ceux de Sir Alain et Sir Jacques 5 points

- Pour chaque chevalier ennemi tué 15 points

- Pour chaque paysan ennemi tué 1 point

- Pour chaque soldat ennemi tué 4 points

Points attribués aux défenseurs:

- Pour chaque cheval capturé à l'ennemi ou tué 10 points

- Pour chaque chevalier ennemi tué 15 points

En faisant la différence des points obtenus par chaque camp, on a le résultat de la partie: 0 points de différence = partie nulle

De 1 à 10 points de différence = victoire marginale
De 11 à 20 points de différence = victoire substantielle
21 points et + de différence = victoire décisive

} du camp qui a marqué le + de points