

Scénario 6:

LA BATAILLE DE LITTLE WOOTTON

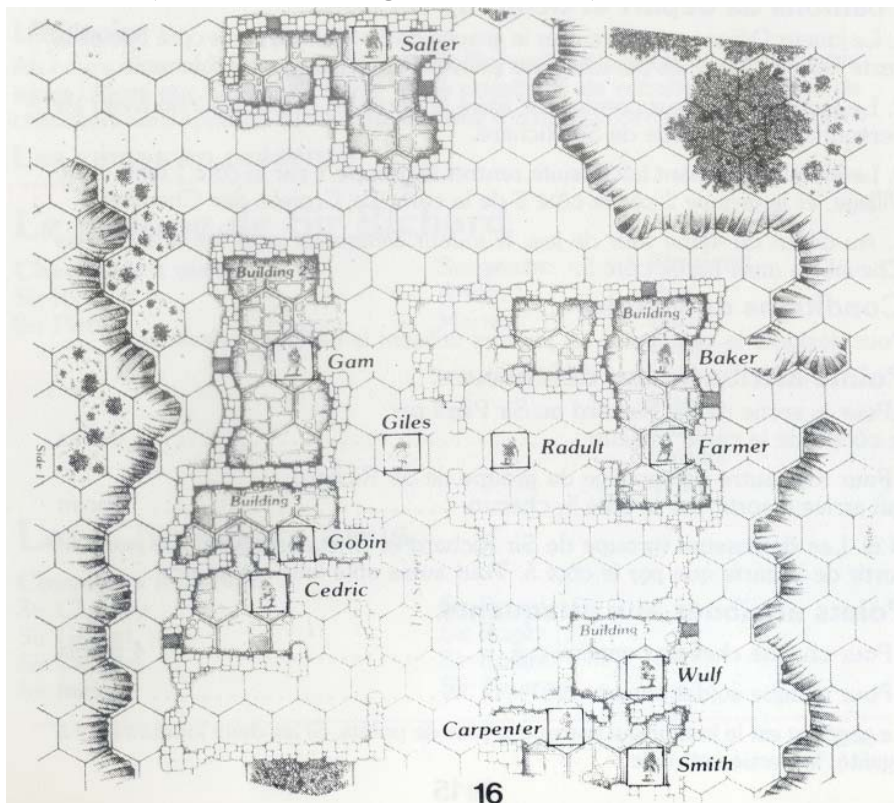
Ce scénario est divisé en deux parties, chacune couvrant une journée de temps réel. Elles peuvent être jouées séparément ou l'une à la suite de l'autre, suivant le temps dont disposent les joueurs.

L'histoire

Deux familles de la petite noblesse se disputent la même baronnie. Rivaux depuis toujours, elles se vouent une haine farouche. La dernière dispute en date concerne le village de Little Wootton dont chacune revendique la propriété. L'affaire doit être réglée dans quelques semaines devant la cour ducale, mais chaque camp sait bien que la possession effective du village sera un atout déterminant lors de la désignation du propriétaire légal. Chaque famille rassemble donc ses troupes, conduites d'un côté par Sir Richard et de l'autre par Sir Clugney.

Première partie: LE CHOIX DES VILLAGEOIS

Tapis de jeu : Carte Village Temps de jeu approximatif: 1 heure



L'histoire (suite)

Des envoyés de chaque camp arrivent presque en même temps au village et cherchent à recruter les paysans qui y habitent.

Les camps en présence

Sir Richard

Chevalier à cheval :
Sir James

Sergent :
A'Wood

Arbalétrier :
Forester

Sir Clugney

Chevalier à cheval :
Sir Gunter

Sergent :
Martin

Archer :
Bowyer

Les Paysans du Village

Baker	Gobin
Carpenter	Radult
Cedric	Salter
Farmer	Wulf
Smith	
Gam	
Giles	

Positions de départ et déroulement de la partie

1. Les paysans du village sont disposés de la façon indiquée sur le plan page 16.
2. Les joueurs lancent ensuite chacun un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie en faisant rentrer ses personnages par le côté 2 ou 4 de la carte.
3. Quand vient le tour du 2ème joueur, celui-ci lance une deuxième fois le dé pour déterminer par quel côté il va faire rentrer ses personnages: - De 1 à 4: côté 1; - 5 au dé: côté 2; - De 6 à 9: côté 3; - 10 au dé: côté 4.
4. La partie s'arrête quand tous les personnages présents sur la carte appartiennent au même camp ou quand les joueurs décident d'arrêter les hostilités jusqu'au lendemain (voir la deuxième partie du scénario). Les personnages qui sortent volontairement de la carte ne pourront revenir en jeu que dans la deuxième partie du scénario.

Règles spéciales

Recrutement des paysans

1. En début de partie, tous les paysans sont neutres et ne peuvent ni bouger ni attaquer avant d'avoir été recrutés par l'un ou l'autre camp. Il n'est pas possible de faire passer un personnage sur une case occupée par un paysan neutre.

2. Seuls les chevaliers et les sergents peuvent tenter de recruter des paysans. Pour cela, ils doivent se trouver au début de leur phase de jeu à une distance maximale de 3 cases des paysans qu'ils veulent recruter. Il n'est pas possible de recruter un personnage se trouvant de l'autre côté d'un mur, d'une fenêtre ou d'une porte (de bâtiment ou de cour). Un chevalier ou un sergent qui recrute ne peut ni bouger, ni attaquer pendant sa phase de jeu. A la fin de la phase de jeu en question, le joueur concerné lance un dé pour chaque paysan qu'il essaye de recruter:

Table de recrutement

De 1 à 5 au dé :	le paysan accepte et le joueur en prend le contrôle. Il pourra le déplacer normalement dès le tour de jeu suivant.
De 6 à 9 au dé :	le paysan refuse et garde sa neutralité.
10 au dé :	Le paysan se fâche et s'allie du coup avec le camp adverse. C'est donc l'autre joueur qui prend le contrôle du paysan et qui pourra le déplacer quand vient son tour de jouer.

3. Si un paysan neutre est attaqué, il se joint immédiatement au camp de l'autre joueur.

N.B. Pour plus de clarté, les joueurs peuvent noter sur une feuille de papier le nom de chaque paysan recruté.

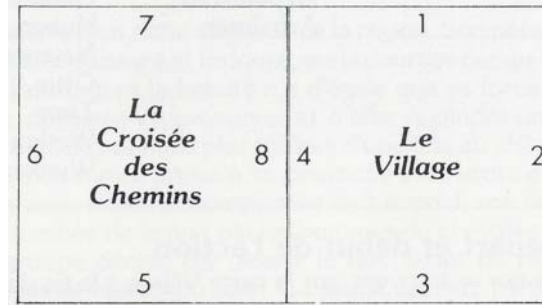
Changement d'allégeance

Un sergent ou un chevalier adjacent à un paysan ennemi peut tenter de le convaincre de changer de camp au lieu de l'attaquer. On lance alors un dé: - de 1 à 5, le paysan change d'allégeance; - de 6 à 10, il reste fidèle au camp auquel il appartient. Attention! Une telle tentative n'est possible que si le paysan en question est à plus de 6 cases de distance du chevalier ou du sergent de son propre camp. Pour le calcul de cette distance, on peut passer par des fenêtres et des portes mais pas à travers des murs.

Deuxième partie: LA BATAILLE

Temps de jeu approximatif: 2h30 à 3h

Disposition du tapis de jeu:



L'histoire (suite)

Après les tentatives de recrutement du jour précédent, les deux troupes ennemies engagent la bataille pour la possession du village de Little Wootton.

Les camps en présence

Sir Richard

Les survivants du jour précédent ; plus :

Chevaliers à cheval :

Sir Alain
Sir Conrad
Sir Gaston
Sir John
Sir Piers
Sir Richard
Sir William

Archer :

Fletcher

Vougiers :

Guy
Jean
Rees
Robin
Tybalt

Piquiers :

Bertin
Crispin
Hal
Mark
Odo
Perkin

Sir Clugney

Les survivants du jour précédent ; plus :

Chevaliers à cheval :

Sir Clugney
Sir Gilbert
Sir Jacques
Sir Peter
Sir Roger
Sir Roland
Sir Thomas

Sergent :

Tyler

Arbalétrier :

Arbalister

Hallebardiers :

Ben
Frederick
Geoffrey
Hubert
Naymes
Otto
Tom
Watkin
Wynken

Positions de départ et début de l'action

1. Les personnages qui se trouvent sur la carte Village à la fin de la première partie du scénario doivent être placés en premier. S'il y avait des personnages des deux camps présents sur la carte, ils doivent être disposés sur les mêmes cases que celles qu'ils occupaient à la fin de la première partie. S'il n'y avait plus que les personnages d'un seul camp sur la carte, le joueur qui les contrôle peut les placer où il veut sur la carte Village.

2. Les joueurs lancent ensuite chacun un dé. Celui qui fait le chiffre le plus élevé commence la partie en faisant rentrer tous les personnages qui lui restent par le côté 5 ou 7 de la carte La Croisée des Chemins.

3. Quand vient son tour de jouer, le deuxième joueur fait rentrer tous les personnages qui lui restent par le côté 5 si son adversaire a choisi le côté 7, ou par le côté 7 si son adversaire a choisi le côté 5.

Conditions de victoire

Le camp qui arrive à éliminer tous les chevaliers du camp adverse est déclaré vainqueur.

N.B. Tout personnage qui quitte la carte en cours de partie est considéré éliminé.