

## Livret II – Scénario 1 pour Cry Havoc

### Attaque de nuit

#### L'histoire

Les grands espaces inhabités autour des villages abondaient de hors la loi et de bandits qui vivaient aux dépens des paisibles villageois. Attaquer les paysans sans défense durant leur sommeil n'est certes pas très héroïque, mais a l'avantage d'être peu risqué.



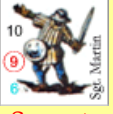



#### Assemblage des cartes et positions de départ



Chaque joueur découpe autant de pions de carton qu'il a d'hommes. Sur un côté des carrés de carton, il écrit le nom de ses hommes, un par carton. Le défenseur place alors ces pions de carton représentant les villageois, face cachée (nom caché) dans les maisons. Chaque maison doit en comporter au moins un. Le défenseur peut disposer un homme en sentinelle s'il le désire. Cette sentinelle peut rester sur place ou patrouiller. Dans ce cas, le défenseur doit définir le chemin de patrouille de la sentinelle, et doit le divulguer avant que l'attaquant ne place ses hommes.

L'attaquant choisit alors par quel côté de la carte ses hommes vont entrer. Il utilise également des pions de carton retournés.

#### Pions

Les villageois		Les hors-la-loi					
 Paysans	Baker Cedric Carpenter Farmer Giles Gobin Radult Salter Smith Wulf	 Archers	Fletcher	 Sergents	Martin	 Piquiers	Ben Crispin Perkin
 Vougiers	Guy			 Arbalétriers	Denys		

#### Règles spéciales

Les attaquants pourront être détectés de 2 façons :

- > s'ils se trouvent à une distance d'au plus 10 hex du veilleur et s'ils peuvent être vus ou atteints par un projectile
- > lorsqu'une porte de maison est cassée pour pouvoir pénétrer dans la maison.

Si la sentinelle entend ou voit les hors la loi, il peut donner l'alerte en soufflant dans sa corne (ce qui lui prend son tour de mouvement). Cela réveille tout le village et les fermiers environnants. Si le veilleur est blessé, il ne pourra pas souffler aussi fort, donc seuls les villageois seront réveillés. Une porte cassée n'éveillera également que les villageois.

Une fois que l'alerte a été donnée, le défenseur lance un dé à chaque tour afin de voir quand les fermiers environnants vont se décider à intervenir. Ils arrivent sur un 10 au premier jet, 9 ou 10 au deuxième, 8 ou 9 ou 10 au troisième, etc.... Cela veut dire qu'ils arriveront forcément au plus tard au dixième tour. Ils arrivent par le coin de carte entre les côtés 1 et 4.

Défoncer une porte coûte un tour complet dans l'hex de porte. L'assaillant jette un dé et a besoin de 10 + 1 pour casser la porte. C'est à dire que s'il arrive à la porte et tire un 6, il devra faire au moins un 5 au prochain tour pour que la porte soit effectivement cassée. Il attendra autant de tours que nécessaire pour faire le 10 + 1. Une fois réveillés, les villageois doivent s'armer, ce qui leur prend 1 tour entier ; puis ils peuvent bouger normalement, toujours en utilisant les pions de carton retournés. Lorsqu'un personnage entre dans un hex adjacent à un ennemi, les pions de carton sont alors retirés et remplacés par les pions Cry Havoc. Vous devez faire de même si vous utilisez les figurines.

## **Livret II – Scénario 1 pour Cry Havoc**

### ***Conditions de victoire***

Chaque fois qu'un brigand entre dans une pièce il doit jeter un dé : le résultat indique le nombre de pièces de bronze qu'il va trouver. Si les hors la loi contrôlent le village à la fin du jeu, ils peuvent continuer la rapine : un jet de trois dés indiquera le nombre de pièces de bronze qu'ils trouveront encore.

S'ils ont fait des prisonniers il doivent jeter un dé par prisonnier : ces jets détermineront le nombre de pièces d'argent que les prisonniers cachaient sur eux et que les brigands découvrent en les fouillant. 2,5 pièces de bronze équivalent à 1 pièce d'argent.

Les hors la loi l'emportent s'ils ont dérobé 5 pièces de bronze par survivant, et 5 pièces d'argent pour chacun de leurs morts. S'ils s'enfuient sans assez de butin par homme, c'est un match nul. Tout autre situation à la fin du jeu induit la victoire des villageois.