

En route pour l'Italie

Temps de jeu et nombre de joueurs

2 heures – 2/3 joueurs

L'histoire

La guerre de Cent Ans se termine, il est donc temps pour les mercenaires de trouver des rapines ailleurs. L'Italie ! Pays du soleil et de la douceur de vivre, emplie de riches cités qui ne demandent qu'à être pillées ! Cette cité du Pape – Avignon [NdT : Bravo pour la géographie !] – paraît tentante, mais ses murs sont hauts. Peut-être que le village au bout de la route sera plus accueillant pour des visiteurs.

Disposition de la carte et positions de départ



- > Sir Roland, Sir Jacques et Francisco commencent dans la cour du bâtiment 5 (le forgeron). Smith est dans la pièce du bâtiment 5, se dirigeant vers la cour avec les chevaux de Sir Roland et Sir Jacques.
- > Baker, Cedric et Audrey sont dans le bâtiment 3 (n'importe quelle pièce), la boulangerie.
- > Carpenter, Farmer, Gam et Giles sont dans la cour du bâtiment 4 (le charpentier).
- > Gobin et Radult sont dans le bâtiment 1.
- > Edith est sur le pas de la porte du bâtiment 2 avec Salter dans la case

juste devant.

- > Wulf est dans la case de broussailles la plus proche de la rue et adjacente au bâtiment 3 (à la recherche d'œufs de pigeon).
- > Les anglais commencent sur ou derrière n'importe quelle case de talus.
- > Les gardes du Pape arriveront si un jet de D10 produit un 10 ou + : Le joueur du village peut lancer le dé à chaque tour après avoir attendu 3 tours après que l'alerte ait été donnée. Un bonus de +1 est appliqué au jet de dé à chaque tentative après le premier tour.

Règles spéciales

- > Chaque personnage dans le village ne peut bouger que de 2 cases par tour tant que l'alerte n'est pas donnée.
- > L'alerte est donnée par tout villageois voyant un anglais ; ou si un villageois attaqué en dehors d'un bâtiment ou d'une cour n'est pas tué immédiatement ; ou si un villageois attaqué dans un bâtiment ou une cour n'est pas tué ou assommé immédiatement.
- > Mettre à sac un bâtiment prend 2 tours pour un personnage qui ne peut pas faire autre chose.

Forces en présence

Tous les pions sont tirés de la boîte CRY HAVOC

Le village		La garde du Pape		Les anglais			
 Paysans	Baker Cedric Carpenter Farmer Gam Giles Gobin Radult Salter Smith Wulf	 Chevaux	Sir Roland Sir Jacques	 Chevalier	Sir Gaston	 Sergents	Tyler Martin
						 Archers	Mathias Engerrand Aylward Fletcher
 Arbalétrier	Francisco	 Chevaliers	Sir Roland Sir Jacques	 Vougiers	Jean Guy Tybalt	 Hallebardiers	Watkin Naymes Hubert Otto Tom
		 Civils	Audrey Edith	 Arbalétriers	Jacopa Codemar	 Piquiers	Mark Hal Odo

Livret II – Scénario 16 pour Cry Havoc

Conditions de victoire

Les anglais cherchent des rapines et de la nourriture, pas un combat incertain. Ils veulent mettre le village à sac et fuir le plus rapidement possible.

Les points de victoire sont distribués comme suit pour les anglais :

- > Chaque pièce d'un bâtiment mis à sac : 5 PV
- > Audrey et Edith capturées et enlevées : 10 PV chacune
- > Chevalier ennemi capturé : 15 PV

Les conditions de victoire française consistent à empêcher celles des anglais

Additionnez les points anglais et référez-vous à la table ci-dessous :

- > 0 : Le joueur devrait choisir une autre profession
- > 10-25 : Le chef des mercenaires est poignardé quand il rentre.
- > 26-50 : On va faire quelque chose de ces mercenaires
- > 51-75 : Promotion en vue
- > 75+ : Alexandre le Grand !