

## 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      |                       |                   |   |
|-----------------|--|------------------|---------------------------|------------------|-----------------------|-------------------|---|
| <br>Paysans     | Baker<br>Cedric<br>Carpenter<br>Farmer<br>Gam<br>Giles<br>Gobin<br>Radult<br>Salter<br>Smith<br>Wulf | <br>Chevaux      | Sir Roland<br>Sir Jacques | <br>Chevalier    | Sir Gaston            | <br>Sergents      | Tyler<br>Martin                             |
|                 |  |                  |                           |                  |                       | <br>Archers       | Mathias<br>Engerrand<br>Aylward<br>Fletcher |
| <br>Arbalétrier | Francisco  | <br>Chevaliers   | Sir Roland<br>Sir Jacques | <br>Vougiers     | Jean<br>Guy<br>Tybalt | <br>Hallebardiers | Watkin<br>Naymes<br>Hubert<br>Otto<br>Tom   |
|                 |  | <br>Civils       | Audrey<br>Edith           | <br>Arbalétriers | Jacopa<br>Codemar     | <br>Piquiers      | Mark<br>Hal<br>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 !