

Scénario ISLES FORTUNEE 3

Franchir le Rubicon.

L'histoire

Lanzarote 1402 : « Et hâtant s'en allèrent tous ensemble au Chastel de Rubicon » Le Canarien.

« - Monseigneur, était-ce bien prudent d'envoyer la galiote à Graciosa avec la moitié de la garnison pour chasser le veau marin? En cas d'attaque, nous serions en fâcheuse posture sans possibilités de retraite.»

« - Nous avons besoin de suif, et puis mon pauvre ami, je ne saurais imaginer que ces sauvages soient capables de franchir la palissade de ce fortin... De toute façon, depuis que j'ai capturé ce qui leur servait de chef, ils sont moins à craindre que les veaux marins. »

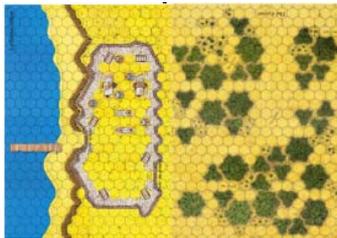
« - Monseigneur, venez voir ce qui arrive ! » (Gadifer se rend aux remparts).

« - Bien, ils viennent sans doute se soumettre en masse. ».

« - Cela ressemble furieusement à un assaut, ils y en a qui portent des sortes de troncs d'arbres. »

« - Un assaut ? Bah à mon avis ils veulent juste nous impressionner par leur nombre, mais s'ils croient me faire peur : une fois je me suis retrouvé seul, mon cheval blessé, face à quinze turcs et... ».

Assemblage des cartes et positions de départ



On utilise la carte Forêt accolée par son bord 12 à la carte Fortin côtier.

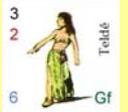
On place en 1^{er} les « Pré-Conquistadors » à l'intérieur de l'enceinte du fortin côtier.

On place les Guanches sur la carte Forêt à 7 cases au maximum du bord 10.

Les Guanches bougent en premier.

Pions

Les pions Guanches (et Gadifer) peuvent être remplacés par des pions des boîtes Vikings, Croisades et DN1 (voir table des équivalences de l'extension ISLES FORTUNEEES), les autres pions proviennent de Cry Havoc.

Les Guanches				Les « Pré Conquistador »			
 Mencey	Arguinegui	 Femme	Teldé	 "Barons"	Sir Gadifer à pied Son cheval	 Arbalétriers	Denys Giles Codemar Francisco
 Géants Guanches	Tous (les 12)	 Javeliniers Guanches	Tous (les 12)	 Hallebardier	Naymes Tom Hubert Geoffrey	 Artisans avec Piques	Odo Crispin Ben Wat
 Combattants Guanches	Artamy, Artemit, Abhau Adiusit, Aklinut, Adineg Mencey, Atché, Gayota Silbo, Orsolle, Guan Bencor, Tarbais, Moneiba, Gofios, Telday	Materiel de siege: 4 Béliers de fortune 10 échelles				 Marins avec arcs courts	Chrestien Engerrand

Conditions de victoire

S'il reste moins de 4 défenseurs en pleine forme (ni blessé, ni mort) et qu'il y a plus de Guanches à l'intérieur de l'enceinte que de « Pré-conquistadors », la partie se termine par une victoire des insulaires.

S'il reste moins de 4 Géants et Javeliniers Guanches en pleine forme (ni blessé, ni mort), ou moins de 9 si Arguinegui et Teldé sont tous deux tués, la partie se termine par une victoire des « Conquistadors ».

Règles spéciales

> **Toute forme d'incendie est interdite**

> Les règles non optionnelles du fortin s'appliquent, plus les règles suivantes : **Chute adoucie** et **Force Herculéenne**.

Les règles suivantes sont optionnelles et modifient l'équilibre du scénario dans un sens ou dans l'autre :

> **Munition illimitée** : les javeliniers Guanches n'ont pas à tester pour savoir s'il leur reste des projectiles.

> **Palissade renforcée** : voir les règles du fortin côtier.