

## Livret II – Scénario 20 pour Cry Havoc et Siège

### Rebellion

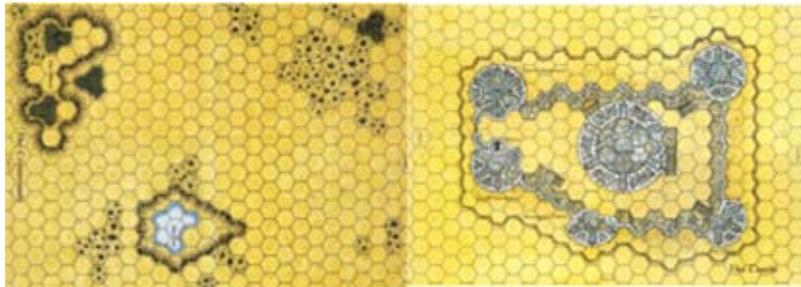
#### Temps de jeu et nombre de joueurs

2 heures 1/2 – 3 joueurs

#### L'histoire

La Gascogne en 1295 est agitée par la révolte. La forteresse de Le Monde est tenue par une garnison anglo-gasconne mais les chevaliers gascons s'apprentent à trahir pour se rallier à une colonne française qui descend vers le sud.

#### Disposition de la carte et positions de départ



> 2 gascons sont installés dans le donjon. Les autres s'installent n'importe où dans le château à l'exception des 2 tours d'entrée.

> 2 balistes peuvent être installées n'importe où dans le château et une échelle est stockée sous le chemin de ronde (notez sa position sur la carte réduite).

> 2 chevaliers anglais et 3 autres

doivent être dans le donjon. Les autres anglais s'installent n'importe où dans le château.

> Il doit y avoir au moins 1 personnage par tour (anglais ou gascon).

> L'arrivée des français est déterminée par un jet de D10 : si le résultat est inférieur au nombre de tours effectués, alors les français entrent par le bord 8 de la carte Croisée des Chemins.

#### Forces en présence

Les anglais	Les gascons	Les français					
 13 12 4 Sir Lacy Chevaliers à pied	Lacy Clarence Wulfric	 13 11 4 Sir Gaston Chevaliers à pied	Gaston Roland	 6 7 6 Francisco Arbalétriers	Jacopa Francisco	 30 14 12 Sir Richard Chevaliers	Richard Jacques Alain Thomas
 11 9 6 Sgr. Llewellyn Sergents	Morgen Pugh Llewellyn	 10 9 6 Sgr. Arnim Sergents	Arnim	 8 5 8 Odo Lanciers	Odo Hal		
 5 4 8 Aylwin Arcs longs	Dylan Owen Aylwin Gwyn	 11 7 6 Naymes Hallebardier	Naymes			 5 6 6 Denys Arbalétriers	Denys Nicholas
 4 5 8 Baldric Ingénieur	Baldric					 12 8 6 Wynken Hallebardier	Wynken Geoffrey
						 11 6 8 Tybalt Vouquier	Tybalt

## Livret II – Scénario 20 pour Cry Havoc et Siège

### **Règles spéciales**

- > Bien que la garnison soit un peu à cran, les conspirateurs gascons espèrent prendre le contingent anglais par surprise.
- > Lancez 1D10 chaque fois qu'un gascon est dans la ligne de mire d'un anglais. Faites le test pour chaque gascon qui se déplace de cette façon. Le même personnage peut déclencher autant de tests par tour que nécessaire

<b>Résultat du dé</b>	<b>Réaction</b>
<b>10</b>	Le personnage comprend l'intention des gascons et donne l'alarme
<b>7 – 9</b>	Le personnage a des doutes. Tous les anglais dans un rayon de 5 cases sont alertés. Tout gascon qui s'approche est attaqué. Si les gascons sortent de la ligne de mire, ou arrêtent leur mouvement, la situation retourne à la normale.
<b>1 – 6</b>	Pas d'effet

Ajouter 1 au résultat du dé pour tout personnage gascon additionnel et adjacent à celui qui cause le test.

- > Tout personnage attaqué, qui n'est pas tué ou assommé du premier coup donne l'alarme. Tout autre combat donne également l'alerte.

### **Conditions de victoire**

Le joueur Gascon/Français doit s'emparer du château en capturant ou en tuant la garnison anglaise.