

Livret de Scénario 2

pour CRY HAVOC, SIEGE et OUTREMER

1.1 Introduction

Et oui, c'est la partie comprise entre les remerciements de l'auteur et le premier scénario, celle que personne ne lit jamais. Cependant, il serait vraiment dommage de la manquer, car elle me donne l'opportunité de vous dire de quoi il retourne dans ma partie du livret. C'est ici que je souhaite vous expliquer mon système de points. Pour rendre les scénarios plus flexibles et vous épargner des pages et des pages de noms de personnages, j'ai développé un système de points dans la plupart des scénarios, à moins que le type de personnage utilisé ne soit particulièrement important. Comme vous le savez, chaque personnage possède ses propres points d'attaque. Ce sont aussi ses points de valeur. Donc, si on vous dit que vous avez 25 points de troupes, vous pouvez choisir un chevalier avec une valeur d'attaque de 25, ou 5 paysans valant chacun 5 points ou toute autre combinaison ou permutation que vous considérez comme valable.

Pour tirer le meilleur parti de ce livret, il vous faut les 3 jeux CRY HAVOC, SIEGE, OUTREMER. Cependant, les scénarios 1 à 4 peuvent être joués uniquement avec CRY HAVOC, les scénarios 5 et 6 avec SIEGE, et les scénarios 7, 8 et 9 avec OUTREMER. Mais, et ce mais est d'importance, si vous lisez attentivement les scénarios, vous verrez qu'avec un peu d'imagination ils peuvent être légèrement adaptés et joués avec le « mauvais » jeu. Par exemple, une version d'« Une campagne de siège » (Scénario 5) peut être jouée avec le village de CRY HAVOC au lieu du château de SIEGE. Les derniers scénarios, de 10 à 15, utilisent plus d'un jeu et sont assez versatile quant aux jeux à utiliser. En ce qui concerne le contenu des scénarios, j'avoue avoir essayé de m'éloigner de l'école « on se met en rangs et on charge ». Mes scénarios font appel à un certain degré de réflexion. Certains sont prévus pour être joués en solo, et deux d'entre eux peuvent être joués à plus de deux. Ceci-dit, la chose la plus importante concernant ces scénarios est, à mon avis, ce que vous en faites plutôt que ce que j'ai fait. J'espère au moins qu'ils seront une source d'idées que vous pourrez adapter à votre goût pour le jeu de guerre. J'espère que vous prendrez plaisir à les jouer en vous souvenant que les gagnants sont ceux qui aiment jouer.

Jim Webster, juin 1986

1.2 Notes de l'éditeur

Ce livret est constitué de deux groupes de scénarios venant de deux auteurs différents. Nous espérons que cette combinaison de différentes idées et de styles fournira beaucoup d'amusement à tous. Tout au long du livret, vous trouverez des références à D6 et D10, pour des dés à 6 et 10 faces respectivement. Donc si le scénario dit que vous êtes attaqués par 3D10 paysans, vous jetez un D10 trois fois et la somme des résultats donne le nombre d'attaquants.