

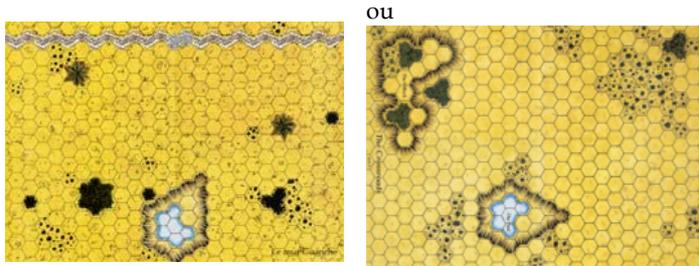
Scénario ISLES FORTUNEE 1

La part des dieux dans la Chèvre

L'histoire

Fuerteventura IX^e siècle : Arguinegui est désespéré, la vie semble désertier son père le grand mencey du nord de l'île. Les vierges Harimadaguas sont formelles, seuls les dieux peuvent désormais le sauver. Mais pour cela il leur faut un sacrifice particulier : une chèvre capturée parmi les troupeaux de ces infâmes chiens du royaume du sud, une chèvre baignée du sang de ses pâtres. Justement ces maudits ont poussé l'impudence jusqu'à faire paître un de leurs troupeaux près de la frontière, quelques guerriers devraient suffire.

Assemblage des cartes et positions de départ



On utilise soit une carte spéciale, soit la « croisée des chemin ». Dans le second cas on considère la colline et les hexagones situés à sa gauche comme étant infranchissables, et on place des éléments de murs en construction pour constituer une muraille comme sur la carte de gauche, avec 2 pions « rubble » en son centre

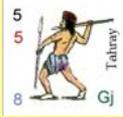
Le bord de la muraille est appelé le bord Nord

Les attaquants sont placés entre la muraille et le bord Nord de carte, ils ont l'initiative.

Le défenseur contrôle les pâtres et les renforts. Les pâtres sont placés dans la dépression, les chèvres et les chiens sur les hexagones d'eau. Au tour 2, la moitié des renforts (6 pions) pénètre sur la carte par les cotés Est et Ouest à plus de 8 hexagones du bord Nord. Le reste des renforts rentre le tour suivant.

Pions

Les pions Guanches peuvent être remplacés par des pions des boîtes Vikings, Croisades et DN1 (voir table des équivalences de l'extension ISLES FORTUNEEES), les pions chèvres supplémentaires peuvent être remplacés par des pions porcs.

Les Attaquants		Les Pâtres		Les Renforts	
 <p>Arguinegui Mencey</p>	Arguinegui	 <p>Thor Combattants Guanches</p>	Baltarhays Tior	 <p>Abbatu Combattants Guanches</p>	Abhau Achahurahan Adiney Adiusit Aklinut Artamy Atché Bencor Garajonay Gofios Mencey Silbo
 <p>Guimar Géants Guanches</p>	Adiney Aguana Guïmar	 <p>Mollosser 1 Chiens des Canaries</p>	Mollosser 1 Mollosser 2		
 <p>Tahray Javeliniers Guanches</p>	Adiusy Azarey Gafio Tahray	 <p>Goat Chèvres</p>	4 Pions chèvres		

Conditions de victoire

L'attaquant gagne s'il arrive à faire passer une chèvre au nord de la muraille (ou s'il tue tous les défenseurs humains)

Règles spéciales

- > Les chèvres se déplacent comme des chevaux sans cavalier. On ne peut ni les attaquer, ni leur tirer dessus.
- > Les chiens ne peuvent jamais se trouver, à la fin de la phase de mouvement du défenseur, à plus de 3 cases d'au moins un pion humain ami. Ils peuvent déplacer les chèvres. (On peut remplacer les 2 pions chiens par les wardogs de DN1, on considère alors qu'ils n'ont aucune armure et les valeurs suivantes : ATT 8 DEF 4 MVT 12)
- > La muraille est une muraille basse (cf extension ILES FORTUNEES).
- > Au 1^{er} tour aucun pion « Pâtres » ne peut sortir de la dépression.