

En attendant Odo

L'histoire

Odo le piquier a sévèrement offensé des villageois de Neatsholm, c'est pourquoi trois d'entre eux l'attendent cachés près de l'étang, prêts à lui sauter dessus quand il passe.

Assemblage des cartes et positions de départ



Ce scénario est conçu pour être joué en solitaire, pour s'occuper une demie heure en attendant son véritable adversaire ou avant qu'il n'y ait quelque chose d'intéressant à la télé.

Le joueur place d'abord les trois paysans en groupe sur la carte. Il prend ensuite entre 12 et 20 autres personnages à pied, parmi lesquels Odo. Il les place dans un bol de telle sorte qu'il ne peut pas les voir et en tire un au sort.

Pions

Les villageois		Les autres pions	
<p>Paysans</p>	Bake Giles Gobin	<p>Piquiers</p>	Odo 12 à 20 personnages à pied

Règles spéciales

Le joueur lance 1D6 pour le pion qu'il vient de tirer au sort :

- > 1, 2 : il entre sur la carte par le côté 6
- > 3 : il entre sur la carte par le côté 7
- > 4, 5 : il entre sur la carte par le côté 8
- > 6 : il entre sur la carte par le côté 5

Le personnage traverse la carte de son potentiel maximal de point. Quand il arrive au milieu de la carte, il relance le dé :

- > 1, 2 : il continue tout droit
- > 3, 4 : il tourne à gauche
- > 5, 6 : il tourne à droite

A la prochaine séquence de mouvement, lancez 1D6 :

- > 1, 2 : Tirez un nouveau pion du bol

Déplacez-le sur la carte après avoir lancer un dé pour déterminer de quel côté il entre.

Tous ces personnages se déplacent comme indiquer ci-dessus sans faire attention à nos trois villageois jusqu'à ce que vous tiriez Odo du bol. Dès qu'il apparait sur la carte (lancer le dé pour lui come pour les autres), vos hommes en embuscade peuvent passer à l'action et attaquer Odo. Celui-ci va alors faire face et se défendre de son mieux. Les autres passants peuvent remarquer le fracas du combat et prendre partie ! Lancez 1D6 pour chaque témoin de l'embuscade :

- > Chevaliers : ils viennent en aide à Odo sur un résultat de 1
- > Autres personnages : ils viennent en aide à Odo sur un résultat de 1, 2 ou 3.

Les personnages qui ne viennent pas en aide à Odo se contentent de regarder la scène d'un air détaché. Les autres seront satisfaits si les trois villageois fuient ou sont assommés, et ne se soucieront pas trop de les tuer. Tout personnage qui arrive sur la carte après le début du combat doit jeter un dé pour savoir comment il va se comporter.

Une fois qu'Odo est soit assommé ou tué, les comploteurs vont essayer de se dérober discrètement. Tous les autres combattants cessent de se battre et leur demandent des explications. Lancez 1D6 pour l'ensemble des chevaliers et un autre pour l'ensemble des autres personnages :

- > Chevaliers : de 4 à 6, ils se satisfont des explications et s'en vont. De 1 à 3, ils ne sont pas convaincus et repassent à l'attaque.
- > Autres personnages : de 2 à 6, ils se satisfont des explications et s'en vont. 1, ils ne sont pas convaincus et repassent à l'attaque.

Livret II – Scénario 3 pour Cry Havoc

La logique ici est que le peuple est plus compréhensif et donne le bénéfice du doute, alors que les chevaliers sont peu enclins à se mêler des disputes d'une classe inférieure. Et s'ils le font, c'est uniquement pour maintenir l'ordre et certainement pas pour entendre des histoires à dormir debout à propos de vieilles rancunes.

Conditions de victoire

Ce n'est bien sûr pas important pour un jeu en solitaire, mais si deux joueurs sont impliqués, l'un prenant les villageois, l'autre les personnages tirés au sort, on peut utiliser les conditions suivantes :

- > Si les paysans assomment ou tuent Odo et qu'aucun d'entre eux n'est tué, c'est une victoire de l'embuscade
- > Si les paysans sont tous soit assommés ou tués et Odo ne l'est pas, c'est lui qui gagne.
- > Tout autre résultat sera traité comme une égalité.