

Scénario Castell Arybrynwrthymôr 7





L'enlèvement d'un enfant

L'histoire

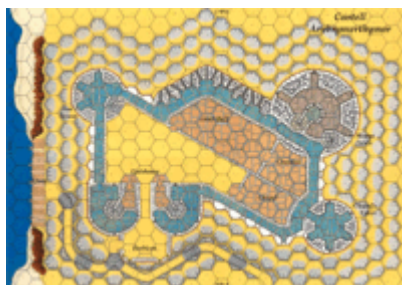
Castell Arybrynwrthymôr est la demeure de Sir Roger deLyll et ses quelques affidés. C'est un petit manoir de peu de valeur, la contrée est en paix et la surveillance est relâchée. Pendant ce temps, son voisin Sir Robin, aussi riche que mauvais, complotte pour forcer Sir Roger à lui céder ses terres. Il avait envoyé dans ce but Cédric, un de ses hommes plus rusé que les autres, qui s'était fait passer pour un marchand. En jouant sur les sentiments d'Audrey, une des femmes du château qui est mariée au Sergent Tyler, il connaît tout désormais des habitudes des occupants de la place. La chère femme de Sir Roger est morte récemment en couches en donnant naissance à leur premier fils, Otto. C'est Edith qui s'occupe de lui à présent. Le plan consiste à faire entrer une bande armée dans le château au moyen de cordes et de grappins afin d'enlever le jeune Otto. Le chérubin pourra alors être mutilé afin d'être incapable plus tard de défendre sa propriété (dans le livre, sa main droite est coupée). Sir Roger n'ayant pas d'autre héritier, il n'est pas difficile d'imaginer la suite. Pendant ce temps, l'horrible Sir Robin reste tranquillement à la maison, prêt à nier toute implication si les choses tournaient mal.

Les forces en présence

Tous les pions proviennent de SIEGE et CRY HAVOC, à l'exception de Sir Roger qui provient de CROISADES.

Sir Roger		Les attaquants de Sir Robin					
 18 14 4 Sir Roger Chevalier à pied	Sir Roger	 6 6 6 Giles Arbalétriers	Roland Giles	 6 6 6 Edric Arbalétriers	Edric	 12 8 6 Bors Hallebardiers	Bors Evans Fursa
 7 6 8 Wat Piquiers	Wat Perkin	 10 6 6 Watkin Hallebardiers	Watkin Wynken Tom	 12 8 6 Pugh Sergent	Pugh Llewellyn	 8 7 8 Brendan Piquiers	Brendan Mordred
 12 8 6 Sgt. Tyler Sergents	Tyler	 6 5 8 Smith Paysans	Smith Gobin Farmer Carpenter	 4 3 8 Roger Paysans	Roger	 11 7 6 Godric Vougiers	Godric
 2 2 4 Phillip Non-combattants	Leopold Phillip	 2 2 4 Audrey Femmes	Audrey Edith Blodwin				

Disposition de la carte et positions de départ



A minuit, les résidents du château sont tous endormis à l'exception de deux gardes :

- > Les gardes: Roland avec son arbalète, Wat
- > Les autres gardes dorment sur le chemin de ronde entre la Magna Turris et les archères multiples : Watkin, Perkin, Wynken, Tom, Giles et son arbalète.
- > Dans la Magna Turris: Sgt. Tyler, Audrey
- > Dans la chapelle: Leopold (Père Léopold pour ce scénario.)
- > Dans la cour : Phillip, un puits, le cheval de Sir Roger et une torche qui n'est pas représentée mais qui fournit suffisamment de luminosité pour jouer le scénario. Phillip est un rémouleur qui a été abrité pour la nuit. Il ne se battra que s'il est attaqué mais il préviendra les défenseurs du château en cas de problème.
- > Dans la double tour d'entrée : Smith, Gobin

Scénario Castell Arybrynwrthymôr 7

- > Dans la grande salle : Farmer, Carpenter, Edith et l'enfant représenté par un pion 'ransom',
- > Dans la chambre : Sir Roger, Blodwin (une jeune servante qui console Sir Roger de la mort de sa femme).

Les attaquants, alignés le long d'un mur extérieur sont:

- > Edric avec son arbalète, Sgt. Pugh, Sgt, Llewellyn, Brendan, Mordred, Godric, Evans, Bors, Fursa et Roger le paysan.

Règles spéciales

- > Les portes et herses sont fermées. Les portes peuvent être ouvertes de l'intérieur. La herse peut être levée en deux tours depuis n'importe quelle tour de la porte fortifiée mais le mouvement peut être interrompu ou inversé et le mécanisme détruit également.
- > A l'exception des deux gardes, tous les défenseurs sont désarmés : leur potentiel de défense est divisée par 2 (arrondi au chiffre supérieur). Le potentiel de déplacement de Sir Roger est porté à 6. Ils ont leurs armes à la main. Les hommes et les femmes dormant ensemble commencent dans la même case.
- > Les gardes commencent dans chaque tour de la porte, à portée de vue l'un de l'autre. Ils se déplacent ensuite le long du chemin de ronde, en déviant seulement pour entrer sur la case centrale des tours de la Mer et de la Chapelle, en enjambant les autres gardes endormis sur leur chemin. Ils doivent se rencontrer et poursuivre leur chemin en direction de l'autre tour. Une fois arrivés, le premier doit attendre de voir le second garde avant de faire demi-tour et ainsi de suite. Si l'un d'entre eux ne croise pas son compagnon en chemin ou s'ils ne s'aperçoivent pas à la tour d'entrée, il saura que quelque chose lui est arrivé et il donne l'alarme.
- > Il n'y a pas de cloche ou d'alarme sonore, les dormeurs doivent être réveillés en étant secoués (1 MP par personne) ou en criant. Ils peuvent aussi être réveillés en étant attaqués ou par le bruit du combat. Tout son porte à 5 cases, mais ne traverse pas les murs. Il passe au travers des portes.
- > Les personnages endormis sont considérés comme étourdis en cas de combat.
- > Il faut 2 tours à un personnage réveillé pour lancer sa première action, à moins qu'il ne soit attaqué.
- > La corde peut atteindre toute section de mur avec un sol bleuté. Un seul homme à la fois peut grimper ou descendre.
- > D'une manière générale, les attaquants vont infiltrer un homme à la fois dans le château jusqu'à ce que l'un d'entre eux fasse un bruit ou soit découvert par un garde qui voit personnellement un des attaquants, un cadavre ou la corde. Dans le premier cas, le mouvement de ce garde s'arrête et tous les assaillants pouvant l'atteindre peuvent l'attaquer. Si le garde est tué à la première attaque, il n'y a pas de bruit, donc pas d'alerte.

Conditions de victoire

- > Les attaquants gagnent s'ils réussissent à enlever l'enfant, ou s'ils tuent le garçon et Sir Roger.
- > Dans tous les autres cas, le défenseur gagne.