

Scénario Claymore 8

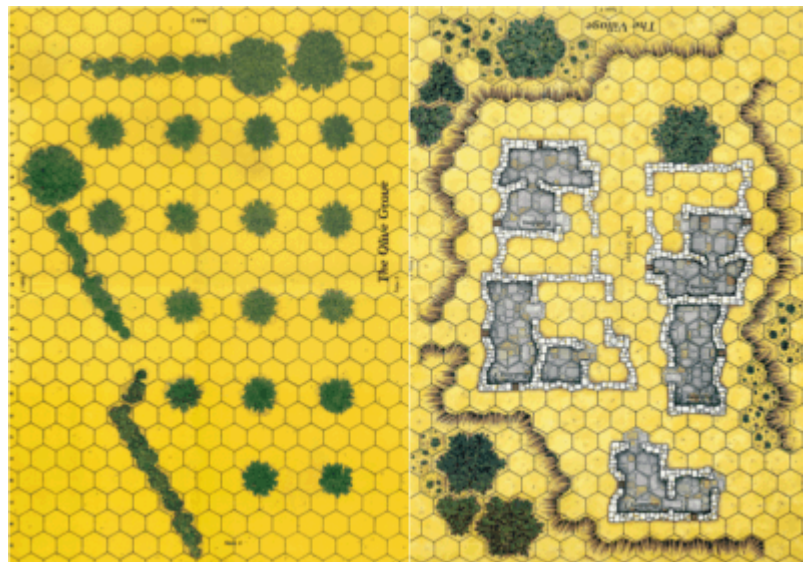
Nuit agitée sous les palmiers

L'histoire

Sir Roger est un haut dignitaire croisé. Sa richesse et son audience auprès du roi en font un personnage influent et parfois gênant. Pour remédier à cet inconvénient, certains sont prêts à utiliser les grands moyens. Corruption et tentative d'assassinat en font partie.

Ainsi, lors d'une étape, au crépuscule...

Assemblage des cartes et positions de départ



> Le joueur "assassin" dispose d'un capital de 30 points pour corrompre des membres de l'escorte de Sir Roger. Pour ce faire, il choisit secrètement ceux-ci et déduit de son capital leur niveau de moral (Cf. tableau de moral, fiche de jeu CROISADES n°1). Il les note sur une feuille qui servira de preuve le moment venu.

> Le joueur "Sir Roger" dispose ensuite ses personnages de la manière suivante:










- Chevaux sur la carte "oliveraie", gardés par deux hommes de troupe et deux paysans;
- Trois hommes de l'escorte en faction sur la carte "village" (sauf dans les bâtiments);
- Autres personnages sauf Sir Roger dans les bâtiments du village..

> Le pion représentant Sir Roger n'est pas placé sur le tapis de jeu, le joueur indique

sur une feuille le bâtiment et la pièce où il se trouve.

> Le joueur "assassin" commence alors la partie en introduisant ses hommes par le côté 1 de "l'oliveraie"..

Les pions

Sir Roger et son escorte						Le groupe de tueurs	
	Sir Roger Murda		Sgt Baldwin Sgt Guy		6		Hassan Talat
Chevaliers		Sergents montés		Turcoples		Assassins	
	4		3		5		4
Chapelains		Arbalétriers sans armure		Piquiers sans armure		Inf. seldjoukide	
	6						
						Bédouins à pied	

Règles spéciales

- > Tant que l'alerte n'est pas donnée, les personnages du camp de Sir Roger (même corrompus) ne bougent pas.
- > L'alerte est donnée au début du tour du joueur "Sir Roger", dans les cas suivants :
 - un tueur se trouve à moins de cinq cases d'un personnage non corrompu, sans obstacle (arbre, mur, talus ou cheval) entre eux;
 - un personnage a été attaqué ou pris pour cible sans être tué ni assommé;
 - un personnage assommé s'est réveillé. Ce tour est appelé Tour 0.
- > Tour 0 : Seuls les hommes de faction, les assassins et les personnages corrompus peuvent bouger. Le pion "Sir Roger" est posé à l'endroit choisi en début de partie.
- > Tour 1 : Les hommes de troupe sans armure peuvent agir.
- > Tour 2 : Les personnages en armure, les villageois et les chapelains peuvent agir.

Scénario Claymore 8

- > Si avant que l'alerte ne soit donnée, un tueur parvient au contact d'un personnage corrompu, celui-ci lui indique où dort Sir Roger. On place alors le pion le représentant à l'endroit choisi en début de partie.
- > Chaque personnage corrompu est activé individuellement Tant qu'il n'est pas en "activité", chaque personnage corrompu est dirigé par le joueur "Sir Roger".

Conditions de victoire

La vie de Sir Roger est l'enjeu de la partie..