

Claymore 1 – Scénario 1 pour Cry Havoc

Le retour de Sir Clugney

L'histoire

Sir Richard assiège le château de Sir Clugney en son absence. Sir Clugney apprenant cette trahison accourt pour délivrer son château. Grâce à l'un de ses espions, il apprend qu'une partie de l'armée de Sir Richard est au repos dans le village de Glennhof. Il décide alors d'attaquer ce village. Sir Richard hésite à aider ses compagnons car il craint que la garnison de château ne tente une sortie.

Assemblage des cartes et positions de départ



Le groupe A se positionne dans le camp retranché et le groupe B se positionne dans les maisons et les cours du village.



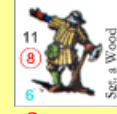




L'armée de Sir Clugney arrive par le côté 5 de la carte Croisée des Chemins et commence la partie. Le groupe A ne peut pas bouger avant le tour n° 6.

Au sixième tour, le joueur représentant Sir Richard lance le dé pour savoir s'il va aider ses hommes dans le village :

- > De 1 à 5 : Sir Richard reste dans le camp ;
 - > De 6 à 10 : Sir Richard va aider ses compagnons dans le village.
- Si au tour n° 6 Sir Richard reste au camp, le joueur relance le dé à chaque nouveau tour de jeu.

Pions







Armée de Sir Richard – Groupe A (dans le camp)

 13 10 4 Sir Conrad Chevaliers (à pied)	Sir Richard Sir Gaston Sir Conrad Sir Piers Sir Thomas	 5 4 8 Chretien Arcs courts	Aylward Chretien	 11 8 6 Sgr. a Wood Sergents	Arnim	 1 Chevaux	5
 6 5 8 Forester Arbalétrier	Forester	 10 6 8 Guy Vougiers	Tybolt Robin Rees Guy Jean	 7 6 8 Ben Piquiers	Hal Ben Perkin		

Armée de Sir Richard – Groupe B (dans le village de Glennhof)

 12 9 6 Sir Peter Chevaliers (à pied)	Sir Alain Sir James	 11 8 6 Sgr. a Wood Sergents	Tyler	 7 7 6 Jacopa Arbalétriers	Jacopa Francisco Bertrand Jacques	 7 6 8 Ben Piquiers	Bertin Crispin Odo Mark Wat
 5 4 8 Gobin Paysans	Smith Salter Wulf Baker Farmer	 2 2 4 Audrey Femmes	Audrey Edith	 2 2 4 Leopold Marchand	Léopold		

Claymore 1 – Scénario 1 pour Cry Havoc

Armée de Sir Clugney							
 <p>Chevaliers</p>	Sir Clugney Sir Roland Sir Gilbert	 <p>Ecuyers</p>	Sir Jacques Sir William Sir John Sir Gunter	 <p>Sergents</p>	a Wood Martin	 <p>Arcs courts</p>	Bowyer Engerrand Mathias Fletcher
				 <p>Hallebardiers</p>	Frederick Wynken Tom Ben Naymes Otto Geoffrey Hubert Watkin	 <p>Paysans</p>	Gam Giles Radult Gobin Carpenter Cedric

Conditions de victoire

La victoire appartient à celui des deux joueurs qui tue ou capture la totalité des chevaliers et des sergents adverses.