

« La Croix de Cojonado » Proposition de scénario pour 2 joueurs

Le thème

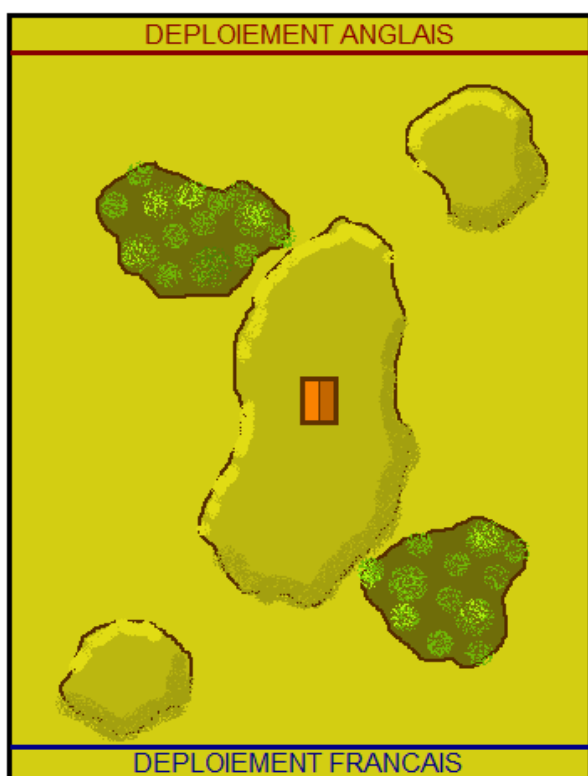
L'action, bien évidemment fictive, se situe en principe en Espagne autour de 1809, mais peut être facilement transposée dans n'importe quel autre cadre, au gré des figurines employées.

Mercedes con Tadas las Opcions, une « danseuse » locale à la vertu légère, a divulgué contre rétribution au **Sergent Tarbouif** (de la compagnie de grenadiers du 327ème de ligne), le secret de la « Croix de Cojonado », une relique en or massif conservée dans la chapelle de *La Dolorosa Constipacion*.

La chapelle est située en haut d'une colline, au beau milieu de la *Sierra Déshydratata*, pile-poil entre les bivouacs des lignes Françaises et Britanniques. La relique, dissimulée dans une urne sur un piédestal au cœur de la chapelle, est paraît-il jalousement gardée par le **Padre MasTurrón con Cerveza**, le corpulent et sanguin curé de la paroisse locale.

A la faveur d'une splendide nuit de pleine lune, le sergent Tarbouif entraîne une demi-douzaine de ses hommes parmi les plus fidèles pour une expédition nocturne dont la réussite assurerait à tous une retraite des plus confortables. Ce qu'il ignore, c'est que la traîtresse Mercedes a également vendu son secret au **Sergeant Ligloo**, de la compagnie légère du 327ème Foot... et lui et ses hommes sont également en route, bien décidés à s'emparer du précieux objet, mais tout aussi ignorants de la présence fortuite des soldats ennemis qui viennent à leur rencontre animés des mêmes desseins...

Le terrain



La table fait environ 48 x 36 pouces. Les principaux éléments de terrain sont indiqués sur le plan, mais peuvent être complétés par les joueurs au gré de l'inspiration du moment, l'idée étant de garder une symétrie équivalente entre les moitiés nord et sud de la table.

La chapelle est un petit bâtiment de 8 x 4 pouces environ ; à moins de disposer d'un modèle idoine, l'édifice peut être substitué au moment d'éventuels combats s'y déroulant par un socle, en carton ou autre, de même dimension, ou figureront les six piliers et le piédestal comme indiqués sur le plan.

La chapelle dispose d'une entrée principale, et d'une autre par derrière ; les deux portes nécessitent d'être forcées (1 action) pour pénétrer dans le bâtiment, mais elles ne constituent plus un obstacle pour le restant de la partie une fois ouvertes.

Déploiement

Chaque joueur compose un groupe à **100 points**, par exemple :

Joueur Français

- ✓ 1 sergent, fonction de chef, fusil avec baïonnette, gros costaud, persuasif, soit 16 points
- ✓ 7 grenadiers, fusils avec baïonnettes, gros costauds, soit 84 points

Joueur Anglais

- ✓ 1 sergent, fonction de chef, fusil avec baïonnette, tireur émérite, altruiste, soit 16 points
- ✓ 7 fusiliers, fusils avec baïonnettes, tireurs émérites, soit 84 points

Le déploiement s'effectue dans les trois pouces des bords de table respectifs.

Conditions de victoire

Un camp gagne la partie si un de ses personnages parvient à s'emparer de la Croix de Cojonado puis à s'enfuir par son bord de table.

Un personnage peut s'emparer de la relique en parvenant au contact du piédestal ; durant cette action, il ne peut ni ajuster, ni tirer ni recharger. Si un personnage en possession de la croix est tué, la relique tombe à terre à cet endroit et un autre personnage – ami ou ennemi – pourra s'en emparer à son tour de la même manière.

Dés que la Croix de Cojonado est dérobée, le bruit de l'urne brisée réveille en sursaut le Padre Mas Turrón qui cuvait son vin de messe derrière un pilier de la chapelle. Tirer **1d6**, et placer une figurine censée le représenter derrière le pilier correspondant (voir plan) ; rejouer si l'emplacement est déjà occupé par un autre personnage. Le Padre est joué par le camp adverse de celui qui détient la croix, ce qui peut changer en cours de jeu...

Caractéristiques du Padre :

- initiative déterminée avec **1d6 – 1**, sans tenir compte d'autres paramètres ; le Padre reçoit son dé d'initiative dès le tour suivant son « apparition ».
- le Padre est « empoté », « tireur de foire », mais « gros costaud ».
- le Padre est équipé d'un **tromblon**, dont la crosse fait office d'arme de contact improvisée.
- le tromblon a une portée maximale de 10 pouces et nécessite deux actions de rechargement, mais il éparpille ses projectiles sur une zone de 3pouces de large centrée sur l'axe de tir, dans laquelle toutes les figurines en vue sont susceptibles d'être touchées.

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>

