

Scénario Pont Fortifié 1

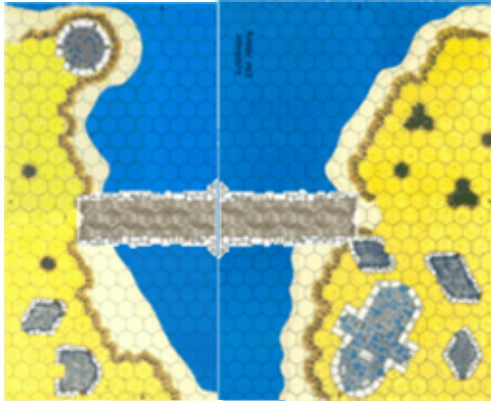
« Bovino Ergo Sum »

L'histoire

En marge d'une bataille majeure, une lance dirigée par le fougueux normand Raymond est envoyée sur une aile pour établir une tête de pont sur la rive droite du vieux pont romain de Thaalveg Madjous.

Le Sultan, prévoyant, envoie dans un premier temps un détachement dirigé par Fa'iz, et dans un deuxième temps un élément de sa cavalerie lourde, pour au pire freiner, au mieux interdire, ce passage essentiel pour la suite des opérations.

Assemblage des cartes et positions de départ



Superposez la carte Abbaye sur la carte Tour de gué afin que seules 3 cases et demi de mer séparent les deux rives en bas de cartes. On utilisera deux sous-ensembles «berges» pour constituer le pont.

Les défenseurs entrent par le bord 3 de la carte « l'Abbaye ».










Les attaquants chargent à partir du bord 3 de la carte « Tour de gué »

A partir du 6^e tour, le défenseur lance un dé 6 à chaque tour. Si le résultat du dé, auquel on ajoute 4, est inférieur à celui du tour, il fait entrer le groupe G2 par le bord 4 de « l'Abbaye » (ex. : au début du 8^e tour, le dé affiche 3 + 4 = 7 inférieur à 8, donc G2 entre).

Les défenseurs jouent les premiers

Pions

Tous les pions proviennent des boîtes SIEGE et CROISADES

Les attaquants		Groupe G2		Les défenseurs		
 26 King Philip II 12 Rois et Barons	Raymond Richard I Philippe II	 30 Al-Kamil 12 Mamelouks royaux	Al-Kamil Maarat El-Arish Hakim	 8 10 10 10 Fa'iz Mamelouks légers	 5 4 8 Jehangir Arbalétriers	Jehangir
 27 Sir Lacy 12 Chevaliers	Clarence Mortimer Hughs Wulfric Fitzwaren Lacy			 9 15 Qutuz Archers à cheval	 4 4 8 Jalil Frondeurs	Jalil Omar Mustaq
				 9 15 Rashid Archers à cheval	 4 4 8 Tossaun Inf. Syrienne	Tossaun Mesuf Baysan Ali Husseyin Abdul

Règles spéciales

Appliquer la règle concernant l'effet des pavés du pont sur les charges.

Appliquer la règle « fougue » pour les croisés.

Conditions de victoire

Pour chacun des deux camps : enfoncer la ligne adverse.

Défenseur

Attaquants

totale	mineure	nul	mineure	totale
Les Croisés sont repoussés avec plus de 50 % de pertes (i.e. « dead ») et moins de 50 % pour les Sarrasins.	Les Croisés sont repoussés, mais avec moins de 50 % de perte ou les Sarrasins ont plus de 50 % de pertes.	Aucun camp n'emporte la décision.	Les Sarrasins sont repoussés, mais avec moins de 50 % de perte ou les Croisés ont plus de 50 % de pertes.	Les Sarrasins sont repoussés avec plus de 50 % de pertes et moins de 50 % pour les Croisés.