

Scénario Pont Fortifié 2

Monseigneur est servi...

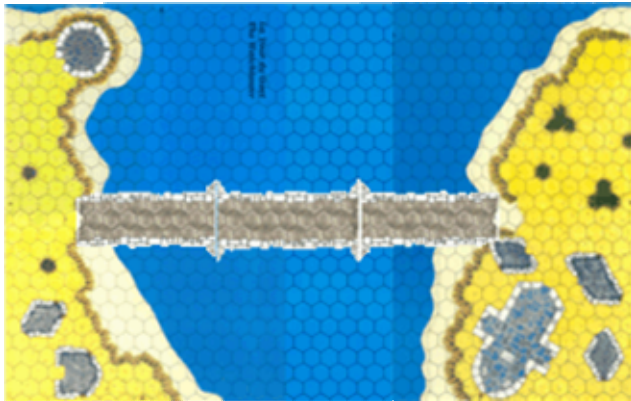
L'histoire

L'Evêque Geoffrey se rend en délégation auprès du seigneur local afin de tenter une médiation dans la querelle qui l'oppose à son suzerain.

L'occasion est trop bonne pour ce dernier de jeter définitivement le discrédit sur ce félon en faisant disparaître le diplomate et son escorte armée tout en laissant quelques « indices » compromettant.

L'embuscade aura lieu sur le pont.

Assemblage des cartes et positions de départ



Placez une carte Mer sous les deux cartes Abbaye et Tour de gué pour ne laisser apparaître qu'une rangée de 4 cases. Placez 2 sous-ensembles « Berges » et un sous-ensemble « Centre » pour représenter le pont.









Les assaillants, dissimulés, sont disposés sur les deux rives. L'attaquant note sur un plan chaque position.

Le défenseur se place entre les deux extrémités du pont, en adoptant le dispositif défensif qui lui convient.

L'attaquant a l'initiative.

Pions

Tous les pions proviennent des boîtes SIEGE et CROISADES

Les défenseurs				Les attaquants			
 <p>20 8 12 Sir Baldwin Chevalier</p>	Baldwin	 <p>36 22 12 Sir Roger Templier</p>	Roger	 <p>20 10 12 Sir Hughes Chevaliers</p>	Hughes	 <p>15 8 15 Reuben Turcoples</p>	Reuben Mosul
 <p>11 7 6 Fursa Hallebardiers</p>	Fursa Bors	 <p>6 5 6 Gille Arbalétriers</p>	Walter Gille	 <p>5 6 8 Aki Piquiers</p>	Gareth Aki Arnold Hayden	 <p>5 6 6 Myrlin Arcs longs</p>	Myrlin Owen Idris Gwyn
 <p>5 3 8 Geoffrey Chapelains</p>	Geoffrey Claude	 <p>4 5 8 Baldric Divers</p>	Baldric Chariot Cheval de trait	 <p>7 4 8 Mathew Paysans</p>	Mathew Morris		

Scénario Pont Fortifié 2

Règles spéciales

Le chariot transporte les deux religieux ; Baldric mène le cheval par la bride.

Un attaquant se dévoile soit lors de son mouvement soit lorsqu'il rentre dans une ligne de vue d'un défenseur.

Option : Baldric sait nager (pour l'escorte armée, inutile d'y songer...).

Conditions de victoire

Les défenseurs doivent protéger l'Evêque, et l'escorter hors carte.

Les attaquants doivent exterminer la délégation, sans laisser de traces... en tout cas pas les leurs !

Défenseur

Attaquants

totale	mineure	nul	mineure	totale
Les attaquants sont repoussés	Au moins 1 défenseur parvient à s'enfuir	Impossible	La délégation est anéantie mais au moins 50 % des attaquants sont tués	La délégation est anéantie