

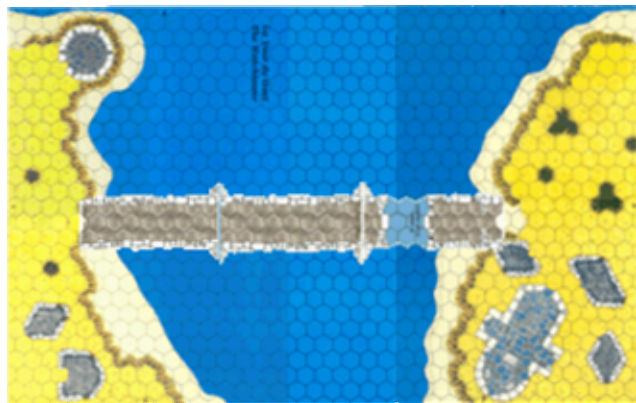
## Scénario Pont Fortifié 3

# Un petit coup de main

### L'histoire

Le pont fortifié de Voujeaucourt représente un passage stratégique pour accéder aux terres du Comte de la Roche. Hughes, qui convoite le territoire de son voisin, débute sa campagne par l'attaque de ce point. Il n'a réussi à infiltrer sur l'autre rive qu'un petit groupe d'hommes peu armés ; mais il compte sur une attaque concertée et fulgurante pour réduire au silence le guet.

### 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 les sous-ensembles « Berges », « Centre » et « péage » pour représenter le pont.

Défenseurs : pont levis baissé, à 5 hexagones maximum d'une porte du péage

Attaquants : G1 hors carte Tour de gué et G2 camouflés derrière l'église.

Le défenseur débute, mais chaque personnage ne dispose que de la moitié de ses points de mouvement.

### Pions

Tous les pions proviennent des boîtes CRY HAVOC et CROISADES

Les défenseurs				Les attaquants			
Devant le pont-levis		Devant la porte (côté Abbaye)		 Hughes Mortimer	 Pugh		
 Arnim Sergent	 Ben Hallebardier						
 Crispin Piquiers	 Bertin Piquiers	 Fursa Evans Hallebardiers	 Myrdin Arcs longs	 Myrlyn Idris Gwyn			
 Enguerrand Arc court	 Nicholas Arbalétrier	 Edric Arbalétriers	 Aki Piquiers		 Aki Arnold Hayden		
Rez de chaussée du péage		Toit du péage		Groupe 2			
 Tom Hallebardier	 Odo Piquier	 Mathew Harris Dylan Ivor Paysans	 Alric Arbalétriers	 Alric			

## Scénario Pont Fortifié 3

### *Règles spéciales*

Les échelles de la tour sont amovibles.

Pour fermer la porte du péage (côté « L'abbaye ») deux personnages doivent être adjacents sans combattre ni se déplacer pendant un tour

### *Conditions de victoire*

Les échelles de la tour sont amovibles.

Pour fermer la porte du péage (côté « L'abbaye ») deux personnages doivent être adjacents sans combattre ni se déplacer pendant un tour

#### Défenseur

#### Attaquants

<b>totale</b>	<b>mineure</b>	<b>nul</b>	<b>mineure</b>	<b>totale</b>
Les assaillants sont repoussés avec plus de 50 % de pertes.	Les assaillants sont repoussés mais les défenseurs ont plus de 50 % de pertes.	Impossible	Les défenseurs sont écartés de la zone mais les assaillants ont plus de 50 % de pertes.	Les défenseurs sont écartés de la zone.