

Scénario Le Dauphin et la Croix 2

Le sac d'Avalon (1/2)

L'histoire

Janvier 1313. Gaston de Verdon, châtelain de Pont de Beauvoisin, organise une expédition avec 149 cavaliers contre le bourg d'Avalon. Celui-ci est mal fortifié et les Savoyards n'ont pas de mal à entrer dans le village. Leur objectif est simple : détruire et piller tout ce qu'ils peuvent.

Assemblage des cartes & positions de départ



Placer la chèvre et le cochon dans les courtils des maisons 2 et 4.
Placer un tonneau dans chaque échoppe. Il contient de la viande salée.
Placer un pion Trésor dans la Tour Brune.
Placer les 2 chariots dans les ruelles du bourg.
Les Dauphinois s'installent à l'intérieur du bourg.
Les Savoyards entrent par le bord sud de la carte et jouent les premiers.
La partie se joue en 15 tours.

Les pions

Les Savoyards (Cry Havoc)		Les Dauphinois (Siege & Chevauchées)					
 26 ▲ 13 Sir Graton 12 Chevaliers	Sir Gaston Sir Gilbert Sir Richard	 Pig  Goat Animaux	1 cochon 1 chèvre	 15 11 4 Sire Guil Chevaliers (à pied)	Graton Gui Jehan Aymon	 5 6 8 Jasper Paysans	David Geoffry Harry Ivor Jasper Mathew Morris Roger Will'm
 24 ▲ 12 Sir Jacques 12 Ecuyers	Alain Gunter Jacques James John Peter Piers Roger Thomas William	 Cart Chariots	2 chariots (avec animal de trait)	 11 8 6 Antoine Sergents	Antoine Thierry	 12 8 6 Fourique Vougiers	Foulque Rollet Waleran Arthaud
 Barrel of oil 3 tonneaux	3 tonneaux	 1 trésor	1 trésor	 7 7 4 Gianni Arbalétriers généois	Gianni Paolo Roberto		

Règles spéciales

Incendier une maison : Les maisons du village (à l'exception de la maison forte) sont en bois et en torchis, et peuvent donc brûler facilement. La procédure est identique à l'incendie d'une machine de siège ou d'une tente. Une maison est considérée comme un trébuchet sur la Table d'Incendie de Siège ou de la Magna Carta. Au moins 4 cases d'une maison doivent brûler pendant 3 tours pour que le bâtiment soit considéré détruit.

Scénario Le Dauphin et la Croix 2

Conditions de victoire

Le joueur Savoyard doit accumuler le plus grand nombre de points de destruction :

- Chaque case de verger détruite rapporte 1 point ;
- Chaque animal domestique ou tonneau sorti par le bord sud de la carte rapporte 2 points ;
- Faire sortir le trésor par le bord sud de la carte rapporte 4 points.
- Chaque maison détruite rapporte 5 points.

A la fin des 15 tours, on fait le décompte des points pour les Savoyards:

- > De 0 à 15 points : défaite cuisante – L'exil vaut sans doute mieux que de devoir rendre des comptes ;
- > De 16 à 30 points : lourde défaite – Le châtelain va sans doute être révoqué prochainement ;
- > De 31 à 45 points : courte défaite – Dommage : une si belle opportunité ne se reproduira pas de sitôt ;
- > De 46 à 60 points : victoire honorable – Dommage qu'on n'ait pas eu plus de temps pour parachever l'ouvrage ;
- > De 61 à 75 points : belle victoire – Le bailli sera fier de son châtelain ;
- > De 76 à 90 points : superbe victoire – Les Dauphinois ne se réinstalleront pas dans ce tas de ruines avant longtemps.