

## Scénario Le Dauphin et la Croix 3

### Le sac d'Avalon (2/2)

#### L'histoire

Après avoir mis à sac le bourg, les Savoyards de Gaston de Verdon s'enhardissent et décident d'attaquer le château. Ils bénéficient de complicités à l'intérieur en la personne des frères Cohard. Il n'a pas fallu leur promettre beaucoup de terres pour qu'ils acceptent d'ouvrir les portes du château.

#### Assemblage des cartes & positions de départ



Placer des marqueurs Porte sur la poterne et la porte du château.

Les mantelets du château sont ouverts.











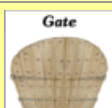




Deux des frères Cohard sont dans la haute cour, adjacents à l'aula et à la salle d'arme. Le troisième est dans la basse cour, dans la case à l'opposé de la poterne, près du vivier.

Les Dauphinois sont dans le château.

Les Savoyards entrent par le côté Nord de la carte. Ils jouent les premiers.

La partie se joue en 12 tours.

#### Les pions

Les Savoyards (Cry Havoc)				Les Dauphinois (Siege & Chevauchées)			
 Chevaliers à pied	Sir Gaston	 Vougiers	Tybalt Robin Rees	 Chevaliers à pied	Sire Gui Sire Girard	 Billmen	Foulque Rollet Waleran Arthaud Berthold
 Ecuyers à pied	Sir Jacques Sir John Sir Thomas	 Piquiers	Mark Bertin Ben Hal Wat	 Sergeants	Antoine	 Arbalétriers génois	Paolo Roberto
 Sergents	Sgt Tyler Sgt Martin	 Arbalétriers	Nicholas Denys Roland	 Porte	2	 Les frères Cohard	Baldric Dai Jones
 Hallebardiers	Wynken Geoffrey Frederick	 Echelles	3 échelles	 Mantelets ouverts	13		

#### Règles spéciales

**Les frères Cohard** : Leur seul but est d'ouvrir les portes. S'ils sont découverts, ils doivent fuir pour ne plus être vu par le personnage qui les a démasqué. Ils peuvent alors refaire une tentative sur une autre porte. Ils jouent dans le même tour que les Savoyards.

**Démasquer les traîtres** : Tout Dauphinois à moins de 2 cases d'un frère Cohard essayant d'ouvrir une porte peut essayer de deviner le but de leurs agissements suspects. On lance un D6 par Dauphinois par tour ; un résultat 6 amène le personnage à comprendre ce qui se passe. Libre à lui de faire subir au traître le châtement qu'il mérite.

#### Conditions de victoire

Les Savoyards doivent s'emparer du château pour gagner.

- > S'ils ne parviennent pas à entrer dans le château, c'est une lourde défaite ;
- > S'ils ne parviennent à prendre possession que de la basse cour, c'est une courte défaite ;
- > S'ils réussissent à prendre la haute cour, c'est une courte victoire ;
- > S'ils réussissent à prendre le donjon, c'est une victoire totale.