

## Scénario Le Dauphin et la Croix 4

### La bâtie de Mont Briton

#### L'histoire

Mai 1313 : En représailles du sac d'Avalon, le Dauphin avait fait attaquer la première bâtie de Mont Briton qui fut prise dès le 13 mars. Deux mois plus tard, le bailli de Savoie fait construire une deuxième bâtie sur le même site. Le chantier, conduit par le maître terrassier Bertier Galeis, est protégé par de nombreux nobles qui campent à proximité, car on se doute que les Dauphinois ne vont pas laisser les maçons et les terrassiers mener à bien leurs travaux. D'ailleurs, la sentinelle vient de sonner la trompe : ils arrivent !

#### Assemblage des cartes & positions de départ



Placez 2 tours rondes en construction de 3 cases de côté comme indiqué, puis 2 murs en construction de 5 cases. Terminez le rempart gauche par un pan de muraille coudé d'une case.

Placez 2 échafaudages de 3 cases sur chaque mur, accessibles par des échelles.















Placez 4 pions épieux devant l'entrée, 2 autres à proximité de la tour gauche et les 3 derniers entre la tour droite et le camp.

Le maître-terrassier et les maçons savoyards sont placés à 2 cases ou moins des murs. 3 arbalétriers et 2 hallebardiers Savoyards sont déployés sur la carte Croisée des Chemins. Les autres personnages du bailli de Savoie sont à l'intérieur

du camp. Les cavaliers sont démontés et les chevaux paissent en dehors du camp.

Les Dauphinois entrent par le bord du haut et jouent les premiers. La partie se joue en 12 tours.

#### Les pions

Les Dauphinois (Chevauchées)		Les Savoyards (Siege)					
 29 ▲ 15 Sire Graton 12 <b>Chevaliers</b>	Graton Gui Jehan Aymon Girard Pierre	 12 8 Fourique 6 <b>Vougiers</b>	Waleran Arthaud Berthold	 13 12 Sir Lacy 4 <b>Chevaliers (à pied)</b>	Clarence Lacy Wulfric	 4 3 Jones 8 <b>Ingénieur (maître-terrassier)</b>	Jones
 8 5 Contrand 8 <b>Massiers</b>	Urbain Evrard André Péronet	 8 6 Henri 8 <b>Piquiers</b>	Louis Hélias Henri Fulbert	 11 8 Sir Fitzwaren 4 <b>Ecuyers (à pied)</b>	Fitzwaren Mortimer Hughes	 4 3 Roger 8 <b>Paysans (maçons)</b>	David Geoffry Harry Ivor Jasper Mathew Morris Will'm
 11 8 Antoine 6 <b>Sergents</b>	Antoine Thierry	 7 7 Gianni 4 <b>Arbalétriers génois</b>	Gianni Paolo Roberto	 11 9 Sgr Llewellyn 6 <b>Sergents</b>	Llewellyn Morgen Pugh	 9 6 Shawn 6 <b>Vougiers</b>	Shawn Godric Cliff
				 12 7 Evans 6 <b>Hallebardiers</b>	Evans Fursa Bors	 7 6 Emlyn 6 <b>Arbalétriers</b>	Alric Emlyn Gawain

## Scénario Le Dauphin et la Croix 4

### **Règles spéciales**

**Capture de maçon** : Si plusieurs personnages Dauphinois obtiennent un rapport de force de 8-1 (ou plus) contre un maçon qui n'est adjacent à aucun autre personnage Savoyard, le maçon attaqué peut demander à se rendre.

Pour savoir si le maçon demande grâce, on lance un dé :

- > de 1 à 4, le Savoyard se rend ;
- > de 5 à 10, il continue courageusement le combat !

Si le maçon se rend, on pose un pion "Ransom"/rançon sur le pion maçon (un personnage blessé reçoit un pion rançon sur lequel il est inscrit "Wounded"/blessé).

Quand un maçon se rend, il doit être escorté jusqu'au bord Nord du tapis de jeu par un chevalier ou un sergent, ou bien deux hommes d'armes. L'escorte doit rester dans des cases adjacentes à celle du prisonnier tout le long du parcours (le maçon prisonnier bouge avec ses gardiens). Si l'escorte n'est plus adjacente au maçon, celui-ci est automatiquement libéré.

**Restrictions de déplacement** : Les Savoyards ne peuvent pas quitter la carte.

### **Conditions de victoire**

Les Dauphinois gagnent s'ils réussissent à interrompre durablement la construction de la bâtie. Ils doivent pour cela mettre le plus grand nombre de maçons hors d'état de travailler, en les tuant, les blessant ou en les faisant prisonnier.

A l'issue des 12 tours, on procède au décompte de points suivants :

- > 4 points si le maître-terrassier est tué ou fait prisonnier ;
- > 2 points si le maître-terrassier est blessé ;
- > 2 points pour chaque maçon tué ou fait prisonnier ;
- > 1 point pour chaque maçon blessé.

La victoire est attribuée en fonction du nombre de points suivants :

- > plus de 15 points : Victoire Dauphinoise incontestable : la bâtie ne sera jamais achevée ;
- > de 11 à 15 points : Courte victoire Dauphinoise : la construction est ralentie, mais devrait reprendre bientôt ;
- > de 6 à 10 points : Courte victoire Savoyarde : Il ne faudra que quelques jours pour reprendre les travaux ;
- > 5 points et moins : Victoire Savoyarde incontestable : Dès demain, les travaux reprennent.