

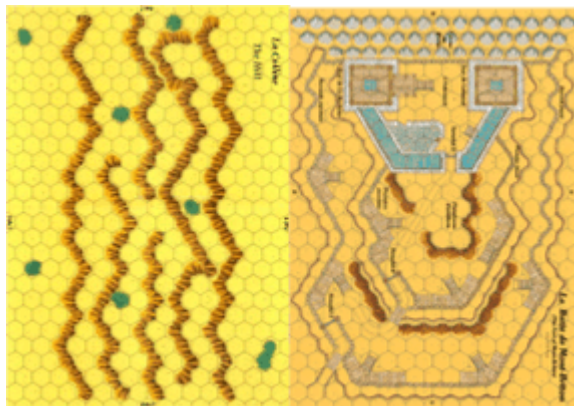
Scénario Le Dauphin et la Croix 5

Comme une épine dans le pied

L'histoire

13 mars 1313 – La destruction du bourg d'Avalon en janvier a rendu le Dauphin Jean fou de rage. Il somme son châtelain Guers de Beaumont de détruire enfin cette bâtie savoyarde qui lui empoisonne la vie. Guers s'exécute à contre-cœur car il sait que l'attaque risque d'être coûteuse en hommes. Il décide donc d'attaquer de nuit.

Assemblage des cartes & positions de départ



Les savoyards sont déployés dans la bâtie.

Ils disposent de 5 torches (utilisez les pions Lanterne de Samourai ou les pions Feu de Siège par défaut). 2 torches ne peuvent pas être disposées à moins de 4 cases l'une de l'autre.

Les 3 tornefols sont fermés.

Les dauphinois sont déployés dans la partie gauche de la carte La Colline. Ils ont 2 grappins, 2 échelles et une passerelle.

La partie se joue en 12 tours.

Le dauphinois joue en premier.

Les pions

Les savoyards (Chevauchées)		Les dauphinois (Cry Havoc)	
 Chevaliers (à pied)	Gui Jehan Pierre	 Sergents	Thierry Raoul
 Chevaliers (à pied)	Sir Richard Sir Roland Sir Gilbert Sir Gaston Sir Conrad	 Ecuyers (à pied)	Sir Jacques Sir Roger Sir Thomas Sir Alain
 Vougiers	Waleran Arthaud Berthold Géraud	 Arbalétriers génois	Gianni Paolo Leonardo Stefano
 Arbalétriers en armure	Jacopa Arbalester Nicholas Giles	 Arbalétriers	Jacques Gaston Bertrand Roland
 Massiers	Urbain André Péronet	 Piquiers	Hélias Henri Fulbert
 Sergents	Tyler Martin Arnim	 Hallebardiers	Frederick Ben Geoffrey Hubert
 Vougiers	Robin Guy Jean	 Piquiers	Crispin Hal Odo Mark Ben

Règles spéciales

La nuit : De nuit la visibilité est réduite à 3 cases. On ne peut tirer que sur des personnages dans des cases qui sont visibles, soit à 3 cases au plus ou dans une zone éclairée (voir ci-dessous).

Les torches (adaptation des règles de lanterne de Samourai) :

> Une torche éclaire la case sur laquelle elle est placée ainsi que les 6 cases qui l'entourent. La lumière diffusée par une torche passe à travers une fenêtre ou une porte mais pas un mur ou une palissade. Les personnages se trouvant sur des cases éclairées sont aussi visibles qu'en plein jour.

> Pour allumer ou rallumer une torche, un personnage doit se trouver sur la case-même de la torche à la fin de son mouvement. Pour l'éteindre, il suffit de traverser la case concernée.

Conséquence des incendies sur la visibilité de nuit : si une structure de bois est incendiée, la visibilité totale est étendue à toutes les cases dans un rayon de 2 hexagones de la case en feu.

Scénario Le Dauphin et la Croix 5

Conditions de victoire

Si à la fin des 12 tours :

- > les savoyards sont encore présents dans toutes les enceintes de la bâtie, le joueur savoyard remporte une large victoire : Guers de Beaumont ne sera plus châtelain sous peu ;
- > il ne reste plus de savoyards dans la seconde enceinte, le joueur savoyard remporte une courte victoire : Guers de Beaumont devra s'expliquer devant le Dauphin et il sait que ses chances de pardon sont minces ;
- > il ne reste plus de savoyards dans la seconde et la première enceinte, le joueur dauphinois remporte une courte victoire – Guers peut expliquer que la bâtie n'est plus une menace pour Avalon, même si sa position est inconfortable en cas de contre-attaque savoyarde ;
- > les savoyards sont tous repliés dans les 2 tours, le joueur dauphinois remporte une large victoire – Les défenseurs devront se rendre avant l'arrivée des renforts ;
- > les savoyards sont tous hors de combat (morts, blessés ou évanouis), le joueur dauphinois remporte une victoire écrasante – Guers de Beaumont va pouvoir demander le poste de bailli du Grésivaudan.