

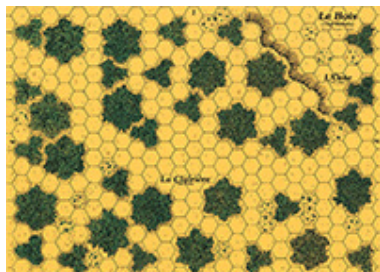
Scénario Le Dauphin et la Croix 6

Ils ne passeront pas

L'histoire

Automne 1330 – Des forestiers sont occupés à couper du bois dans la forêt de Servette pour refaire les toitures du château de Bellecombe qui ont été endommagées lors de la dernière attaque des Savoyards. La région frontalière étant peu sûre, ils sont escortés par quelques hommes d'armes. Des guetteurs ont aperçu une troupe menaçante qui s'approche d'eux. Et si on utilisait les troncs coupés pour les empêcher de passer ?

Assemblage des cartes & positions de départ



Les dauphinois se déploient à gauche du talus (et en suivant la verticale de la dernière case de talus vers la bas).

Les dauphinois peuvent utiliser 4 abattis qu'ils placent comme ils veulent sur la carte. Les abattis ne peuvent pas être placés à moins de 10 cases du bord 4 de la carte.

Les savoyards entrent par le côté 2 de la carte Le Bois

La partie se joue en 12 tours.

Le dauphinois joue en premier.

Les pions

Les savoyards (Chevauchées)		Les dauphinois (Cry Havoc)	
<p>Chevaliers</p>	Jehan Aymon Girard Pierre	<p>Sergents</p>	Antoine
<p>Chevaliers</p>	Sir Roland Sir Conrad	<p>Ecuyers</p>	Sir Jacques Sir Alain
<p>Vougiers</p>	Foulque Rollet Waleran	<p>Arbalétriers génois</p>	Paolo Roberto Stefano
<p>Sergents</p>	Martin	<p>Arbalétriers</p>	Jacques Gaston Bertrand Roland
<p>Massiers</p>	Urbain Evrard André	<p>Hallebardiers</p>	Geoffrey Hubert
<p>Piquiers</p>	Henri Fulbert	<p>Piquiers</p>	Bertin Crispin
		<p>Paysans</p>	Gam Smith Giles Radult Salter Wulf Baker Gobin Carpenter Cedric Farmer

Règles spéciales

Les piles de bois : Elles sont d'une hauteur d'environ 1,50m. Elles peuvent donc être escaladées par les hommes à pied mais les chevaux ne peuvent pas les franchir. Le coût en points de mouvement est donc de 4 pour les personnages à pied. La couverture pour un personnage à pied derrière un abattis est moyenne. Il n'y a pas de couverture pour un personnage à cheval. Tout personnage à pied sur une pile de bois est en position défavorable pour le combat.

Scénario Le Dauphin et la Croix 6

Le bois coupé dans ce scénario étant encore frais, les abattis ne peuvent pas être enflammés avec des flèches ou tout autre moyen.

Conditions de victoire

L'objectif des savoyards est de détruire les piles de bois pour retarder la réfection du château. Ils doivent donc prendre le contrôle du plus grand nombre d'abattis avant la fin de la partie. Un abattis est considéré sous contrôle savoyard s'il n'y a pas de dauphinois à moins de 3 cases de la pile de bois. A la fin des 12 tours, on comptabilise le nombre d'abattis en possession des savoyards

> 4 : les toitures du château ne seront pas refaites à temps pour l'hiver et le moral de la garnison sera si bas que le prochain assaut devrait être décisif. Victoire savoyarde éclatante ;

> 3 : l'essentiel du bois coupé a été saisi. Les dauphinois vont devoir revenir couper du bois rapidement alors qu'ils devraient être occupés à récolter les dernières céréales. Fâcheux contre temps. Victoire savoyarde marginale ;

> 2 : les dauphinois ont sauvé suffisamment de bois pour pouvoir au moins refaire la toiture de la demeure du châtelain. Il ne devrait donc pas trop leur en vouloir. Egalité ;

> 1 : L'essentiel du bois est conservé. Les travaux peuvent continuer et il sera facile de trouver le bois manquant dans une autre forêt moins exposée. Victoire dauphinoise marginale ;

> 0 : Une attaque pour rien : les toitures seront refaites bientôt et les savoyards ont perdu beaucoup de bon soldats. Cela rendra la contre-attaque plus facile. Victoire dauphinoise éclatante.