

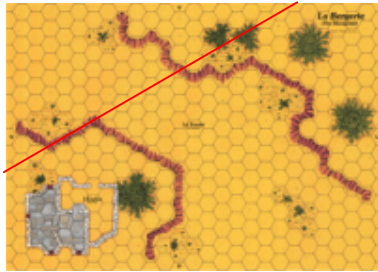
Scénario Le Dauphin et la Croix 7

Réveil précipité

L'histoire

Octobre 1306 – Rollet, seigneur d'Entremont et vassal du comte de Savoie accepte une rente du dauphin en échange de son hommage. Ulcéré par cette félonie, le comte Amédée V lève une puissante armée pour assiéger son château situé au coeur de la Chartreuse. Une petite troupe dépendant de Rollet garde le col du Granier où doit passer l'armée savoyarde. Les soldats ont trompé l'ennui la veille avec force rasades de vin et ont dormi à poings fermés. Le cliquetis de l'armée en marche les réveille brusquement dans la bergerie où ils avaient passé la nuit.

Assemblage des cartes & positions de départ



Les dauphinois sont déployés en dessous de la ligne rouge.
Les savoyards entrent par l'angle Nord Ouest.

La partie se joue en 12 tours.

Le savoyard joue en premier.

Les pions

Les dauphinois (Chevauchées)		Les savoyards (Cry Havoc)					
 Chevaliers	Gui Graton Aymon Girard	 Sergents	Raoul	 Chevaliers	Sir Richard Sir Roland Sir Gilbert Sir Gaston	 Ecuyers	Sir Jacques Sir Roger Sir Thomas Sir Alain
 Vougiers	Waleran Arthaud Berthold Géraud	 Arbalétriers génois	Gianni Paolo Leonardo Roberto	 Sergents	Martin	 Arbalétriers	Jacques Gaston Bertrand Roland
 Massiers	André Péronet Gontrand Yves	 Piquiers	Louis Hélias Henri Fulbert	 Hallebardiers	Frederick Ben Tom Geoffrey Hubert Watkin	 Vougiers	Robin Guy Jean
				 Piquiers			Crispin Bertin

Conditions de victoire

L'objectif des dauphinois est de retarder autant que possible les savoyards pour laisser du temps aux défenseurs du château pour se préparer. Les savoyards, eux, doivent franchir l'obstacle le plus vite possible pour espérer prendre le château par surprise. Un maximum de savoyards doit donc sortir de la carte par l'angle Sud Est, entre les 2 talus symbolisant le col.

À la fin des 12 tours, on compte les points des savoyards en utilisant le barème suivant :

- > un personnage monté vaut 3 points,
- > un personnage à pied en armure vaut 2 points (un chevalier démonté entre dans cette catégorie),
- > un personnage sans armure vaut 1 point.

Scénario Le Dauphin et la Croix 7

La victoire se détermine comme suit :

- > **50 points et +** : les dauphinois ont été balayés. Dans quelques heures, les machines de siège de Savoie mettront à bas le château du félon. Victoire savoyarde décisive.
- > **de 40 à 49 points** : Les savoyards n'ont pas été trop retardés et l'essentiel de l'armée a pu passer. La justice du comte devrait pouvoir s'exercer sans trop de problème. Victoire savoyarde marginale.
- > **de 30 à 39 points** : L'armée est passée mais elle a été affaiblie par la résistance des hommes de Gui. Elle va devoir se reposer avant de continuer vers le château, ce qui laisse du temps à Rollet pour parfaire sa défense. Egalité
- > **de 20 à 29 points** : Le choc a été rude. L'armée savoyarde est ébranlée et n'a pas pu faire passer ses machines de siège. Il y a peu de chance qu'elle réussisse à investir le château rebelle. Victoire marginale dauphinoise.
- > **moins de 20 points** : Les hommes de Gui ont réussi à bloquer l'armée adverse. Les renforts promis par le dauphin ne vont pas tarder à arriver et repousser ce qu'il reste des savoyards. Victoire dauphinoise décisive.