

## Sauver le baron

### Temps de jeu et nombre de joueurs

2 heures – 2/3 joueurs

### L'histoire

L'Angleterre, ravagée par la révolte des barons. Le Roi est prisonnier de Simon de Montfort. La forteresse baronniale de Si Richard de Lacy est assiégée par les forces du peu scrupuleux mercenaire Mortimer. Blodwin, la femme de Sir Richard, attend la colonne de secours conduite par son mari, mais à la place arrive un message de Mortimer l'informant que son mari est son prisonnier. A l'aube du jour suivant, Sir Richard sera pendu si elle ne rend pas le château.

### Disposition de la carte et positions de départ



- > Les gardes du camp. 5 piquiers répartis dans les cases adjacentes à la tranchée du camp, espacés d'au moins 6 cases l'un de l'autre.
- > Le prisonnier. Sir Richard de Lacy est retenu dans une des 3 longues tentes sur les hauteurs du camp par Cliff. Un piquier de garde à une case de la tente du prisonnier.

- > Chaque chevalier dans le camp doit être placé dans une des petites tentes circulaires.
- > Le sergent Pugh et un arbalétrier sont dans une des 2 autres tentes longues sur la colline. La troisième tente reste vide.
- > Tous les autres assiégeants sont répartis dans les 3 grandes tentes.
- > Le groupe de secours commence dans n'importe quelle case du fossé du château, sauf Myrlyn, Idris et Gwyn qui doivent se placer (et rester) dans les tours d'entrée du château. L'échelle est placée à la jonction de la tour d'entrée nord et du mur nord.

### Forces en présence

Tous les pions sont tirés de la boîte SIEGE

Groupe de Secours		Garnison du camp	
<p>Sir Wulfric Sir Hughes</p> <p>Chevaliers à pied</p>	<p>Sgt Llewellyn</p> <p>Sergents</p>	<p>Sir Mortimer</p> <p>Chevaliers à pied</p>	<p>Arbalétrier</p> <p>Engins de siège</p> <p>1 échelle</p>
<p>Idris</p> <p>Arcs longs</p>	<p>Fursa</p> <p>Hallebardiers</p>	<p>Sgt Pugh</p> <p>Sergents</p>	<p>Alic</p> <p>Arbalétriers</p> <p>Edric Emlyn Gawain</p>
		<p>David</p> <p>Paysans</p>	<p>Byrn</p> <p>Piquiers</p> <p>Byrn Gareth Brendan Hayden Aki Mordred Stori</p>
		<p>Cliff</p> <p>Vougiers</p>	<p>Cliff Godric Shawn</p>

## Livret II – Scénario 17 pour Siège

### **Règles spéciales**

- > La tentative de rescousse se passe à l'aube, donc pour les 3 premiers tours la vision et la distance de tir sont réduites à 6 cases ; au tour 4, elles passent à 9 cases ; puis elles reviennent aux valeurs normales.
- > Aucun personnage dans le camp ne peut bouger tant que l'alerte n'est pas donnée. L'alerte est donnée quand tout personnage du camp adverse est repéré, ou quand un personnage ami est attaqué et n'est pas assommé ou tué à la première tentative.
- > Tous les personnages dans le camp, à l'exception des gardes, ont besoin de temps pour s'armer. Il leur faut un tour pour ramasser leurs armes, etc. S'ils sont attaqués avant, ils combattent avec une valeur d'attaque de 2. Tous les personnages ont besoin de 2 tours pour passer leur armure. S'ils sont attaqués avant, utilisez leur valeur de défense quand assommés. Afin de simplifier le jeu, on considère que tous les personnages s'arment en même temps, c'est-à-dire que si l'alarme est donnée au tour 4, tous sont prêts à se battre au tour 6.
- > Le prisonnier. On considère que Sir Richard a une valeur d'attaque de 2 et une valeur de défense normale (il porte une armure mais pas d'armes). Dès que Sir Wulfric ou Sir Hughes lui sont adjacents, Sir Richard retrouve son potentiel d'attaque. Sir Richard ne peut pas se déplacer tant qu'il n'a pas d'armes, mais il peut se défendre s'il est attaqué.

### **Conditions de victoire**

Le groupe de secours doit faire entrer Sir Richard dans le château soit par la porte, soit par l'échelle. Le groupe de Mortimer doit empêcher Sir Richard de s'échapper, mais sans le tuer.