

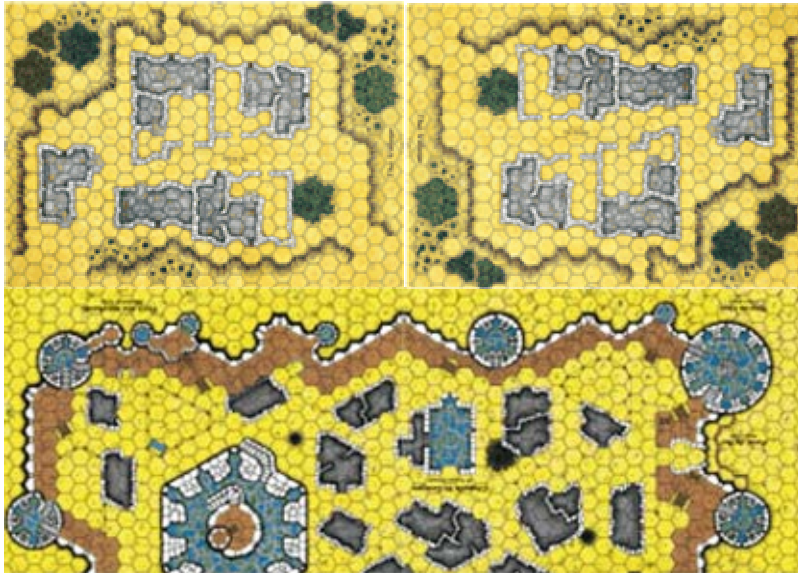
Campagne : Le Siège de Lisbonne 1147 – Scénario 1

Les faubourgs de Lisbonne

L'histoire

1er juillet 1147 : Une flotte de 164 navires croisés anglo-normands, allemands et flamands avait quitté Dartmouth en mai. Elle avait longé les côtes de France et d'Espagne jusqu'à arriver à Porto en juin. L'évêque de la ville les persuade de joindre leurs forces à celles d'Alphonse de Portugal pour reconquérir la ville de Lisbonne tenue par les Maures. Les croisés débarquent au environ de la ville fin juin. Les anglo-normands sont arrivés à un jet de pierre des murs de la ville et décident de prendre les faubourgs de la ville, mais la résistance mauresque est acharnée.

Assemblage des cartes et positions de départ









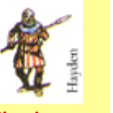
Les croisés entrent par les bords nord des 2 cartes Village.
Les maures sont déployés dans les 2 cartes Village, les arbalétriers sont quant à eux placés sur les remparts.

Les croisés jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours

Pions

Les anglo-normands

 32 18 Sir Balan 12 Templiers	Sir Amalric Sir Raoul Sit Michael Sir Mathew	 20 8 Sgt Baldwin 12 Chevalier	Sir Walter Sgt Guy Sgt Baldwin	 5 5 6 Walter Arbalétriers avec cotte de maille	Henry Jordan Arnold George Walter	 6 7 6 Simon Archers avec cotte de maille	Peter Ansel Fulk Hugh William
 9 6 6 Shawn Vougière	Cliff Shawn Fursa	 11 9 6 Sgt Llewellyn Sergents	Sgt Pugh Sgt Llewellyn	 6 5 8 Hayden Piquiers	Bryn Gareth Hayden Stori Arnold Aki		

Les maures

 20 10 12 Saladin Officiers	As-Salih Kilij	 15 8 15 Vezelay Mamelouks	Baha Taki Yaghi Rashid	 7 6 8 Anwar Infanterie Fatimide	Gashan Mehmet Anwar Magid Moshen Yasaffa Ahmed Hashmi Ibrahim	 7 4 8 Farhad Infanterie Seldjoukide	Jellal Shammin Farhad Mohammad Mustafa Sadik Ageel Osewl
 4 4 8 Jalil Frondeurs	Omar Jalil Mustaq	 5 4 8 Khaleed Arbalétriers	Abdur Fohrat Junaid Nayeem Jehangir Khaleed				

Campagne : Le Siège de Lisbonne 1147 – Scénario 1

Conditions de victoire

Les croisés doivent prendre possession des 2 cartes Village. Il ne doit rester aucun pion Maure sur ces cartes pour emporter la victoire.

- > Si les deux cartes sont prises, c'est une victoire éclatante pour les croisés : les maures ne devraient pas offrir une forte résistance et le siège s'annonce sous les meilleurs auspices.
- > Si une seule carte est prise, c'est une demi-victoire pour les croisés : les maures sont plus résistants que prévu et cela annonce un siège long et difficile.
- > Si aucune carte Village n'est prise, c'est une défaite pour les croisés : certains commencent déjà à se demander s'ils ont eu raison de retarder leur arrivée en Terre Sainte pour un objectif aussi difficile.