

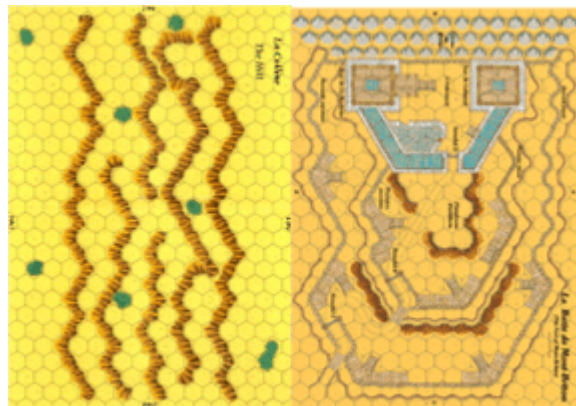
## Scénario Le Dauphin et la Croix 5

### 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)	
 15 4 11 Chevaliers (à pied)	Gui Jehan Pierre	 11 8 6 Sergents	Thierry Raoul
 12 8 6 Vougiers	Waleran Arthaud Berthold Géraud	 7 7 4 Arbalétriers génois	Gianni Paolo Leonardo Stefano
 8 5 8 Massiers	Urbain André Péronet	 8 6 8 Piquiers	Hélias Henri Fulbert
		 13 10 4 Chevaliers (à pied)	Sir Richard Sir Roland Sir Gilbert Sir Gaston Sir Conrad
		 7 7 6 Arbalétriers en armure	Jacopa Arbalester Nicholas Giles
		 12 9 6 Ecuyers (à pied)	Sir Jacques Sir Roger Sir Thomas Sir Alain
		 6 5 8 Arbalétriers	Jacques Gaston Bertrand Roland
		 11 8 6 Sergents	Tyler Martin Arnim
		 11 8 6 Hallebardiers	Frederick Ben Geoffrey Hubert
		 10 6 8 Vougiers	Robin Guy Jean
		 7 6 8 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.