

Scénario Le Dauphin et la Croix 1

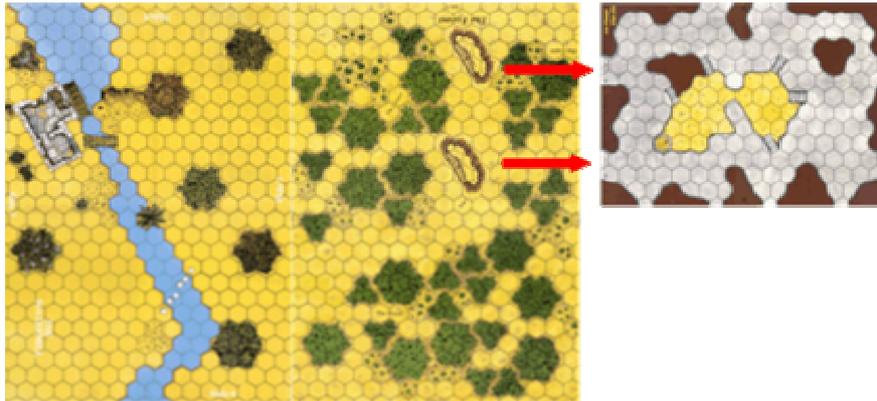
Les mines d'Alleverd

L'histoire

1322 – Les mines de fer du pays d'Alleverd produisent un minerai de qualité qui est transformé en épées, fers de lance ou armures dans des haut-fourneaux alimentés par la force motrice de l'eau - les martinets. Ceux-ci sont construits le long des ruisseaux frontaliers du Bens et du Bréda. Détruire ces moulins et prendre possession des mines est un objectif majeur pour les Savoyards. Le bailli de Montmélian a donc pris la tête d'une chevauchée pour ruiner l'industrie locale. Mais le châtelain d'Alleverd, s'attendant à une attaque, a envoyé quelques clients* pour défendre la mine et le martinet.

(*) Nom utilisé à l'époque pour désigner les soldats touchant un salaire.

Assemblage des cartes & positions de départ



Placer 2 marqueurs de mine (issus de Dragon Noir 1) comme indiqué sur la carte La Forêt. Il permettent de communiquer avec la carte souterraine « La Fosse ». Placer les 2 chariots avec une charge de minerai chacun à moins de 3 cases des entrées de la mine. Placer les 4 charges de minerai restantes dans le niveau bas de la carte souterraine.

2 lanternes sont tenues par 2 paysans et sont placées à chaque entrée sur la carte souterraine.

La troisième lanterne est tenue par un autre paysan dans la fosse.

Les mineurs sont tous sur la carte souterraine. 2 paysans en surface conduisent les chariots, les 3 autres s'affèrent au moulin.

Les Savoyards entrent par le bord Sud de la carte. Les Savoyards jouent en premier.

Les autres Dauphinois interviennent depuis le bord Nord à partir du 3^e tour

La partie se joue en 12 tours

Les pions

Les Dauphinois (Cry Havoc)		Les Savoyards (Chevauchées)	
 26 12 Sir Conrad Chevaliers	Sir Conrad Sir Robert	 Cart Chariots	2 (avec bœufs)
 6 5 8 Forester Arbalétriers	Denys Codeman Roland	 7 6 8 Ben Piquiers	Mark Bertin Ben Hal Perkin Wat
 5 6 8 Salter Paysans (surface)	Salter Farmer Gam Carpenter Smith	 5 4 8 Goblin Paysans (mineurs)	Gobin Wulf Baker Giles Cedric
 Pierres	6 (symbole du minerai de fer)	 Lanterne Lanterne	3
 29 15 12 Sire Graton Chevaliers	Jehan (Bailli) Graton Gui Aymon Girard Pierre	 12 8 6 Fouquierie Vougiers	Waleran Arthaud Berthold Géraud
 7 7 4 Gianni Arbalétriers génois	Leonardo Stefano		

Scénario Le Dauphin et la Croix 1

Règles spéciales

Déplacer des charges de minerai : un paysan en bonne santé doit rester un tour complet sur une case contenant un marqueur minerai sans combattre pour soulever ou poser une charge. Il ne peut après se déplacer que de 2 cases par tour. S'il est attaqué, il subit un malus de -1 au résultat du dé.

Poser une charge dans un chariot coûte 1 PM. Il n'y a pas de limite au nombre de charges de minerai qui peuvent être déposées dans un chariot.

Capture de paysan : Si plusieurs personnages Savoyards obtiennent un rapport de force de 8-1 (ou plus) contre un paysan qui n'est adjacent à aucun autre personnage Dauphinois, le paysan attaqué peut demander à se rendre.

Pour savoir si le paysan demande grâce, on lance un dé :

- > de 1 à 4, le paysan se rend ;
- > de 5 à 10, il continue courageusement le combat !

Si le paysan se rend, on pose un pion "Ransom"/rançon sur celui-ci.

Quand un paysan se rend, il peut être contraint par son gardien à déplacer des charges de minerai. Il doit être escorté en permanence par un chevalier ou un sergent, ou bien deux hommes d'armes. L'escorte doit rester dans des cases adjacentes à celle du prisonnier tout le long du parcours (le paysan prisonnier bouge avec ses gardiens). Si l'escorte n'est plus adjacente au paysan, celui-ci est automatiquement libéré.

Visibilité dans la mine : Il fait nuit noire dans la mine et il est indispensable d'avoir une lanterne pour se déplacer ou combattre. Utiliser les règles de Samourai (page 12) avec l'exception suivante : un personnage peut déplacer une lanterne. Il n'y a pas de coût en point de mouvement pour prendre ou déposer une lanterne. Une lanterne ne peut éclairer qu'un niveau dans la Fosse. Une lanterne qui tombe et qui n'est pas ramassée à l'issue d'un tour complet s'éteint. Un personnage combattant avec une lanterne à la main subit une pénalité équivalente à un terrain désavantageux.

Incendie le moulin : Procédure identique à l'incendie d'une machine de siège ou d'une tente. Un moulin est considéré comme un trébuchet sur la Table d'Incendie de Siège ou de la Magna Carta. Au moins 7 cases du moulin doivent brûler pendant 3 tours pour que le bâtiment soit considéré détruit.

Conditions de victoire

L'incendie du martinet rapporte 3 points aux Savoyards

Chaque charge de minerai emportée par les Savoyards au-delà du bord Sud de la carte rapporte 1 point.

A la fin des 12 tours, on fait le décompte des points pour les Savoyards:

- > 0 points : lourde défaite – Le bailli Jehan peut chercher un nouveau travail
- > De 1 à 2 points : courte défaite – Le comte de Savoie ne sera pas satisfait
- > 3 points : victoire honorable – Une bonne journée, mais il en faudra d'autres pour vraiment affaiblir l'ennemi
- > De 4 à 5 points : belle victoire – La prime sera suffisante pour financer l'extension du manoir familial du bailli
- > De 6 à 8 points : superbe victoire – Le comte de Savoie saura récompenser largement le bailli Jehan
- > 9 points : victoire éclatante – La prochaine étape sera l'annexion de la châtellenie