

## SCENARIO



# CRY HAVOC SIEGE

LES AVENTURES MEDIEVALES DE CEDRIC LE SERF OU LES MILLE ET UNE FACONS DE SE FAIRE  
OCCIRE !  
REMPARTS TROP HAUTS ET SOLDATS TROP GROS

### LA FABLE DU CEDRIC ET DES BANDITS

*Maitre Cédric s'étant révolté tout l'été  
Se trouva fort dépourvu quand la bise fut venue  
Il alla crier famine chez les bandits ses amis  
Ceux-ci par chance étaient en pleine bouffetance  
Le château des Cimes la victime de leurs crimes  
Le Cedric encaissa une baffe de tous et se baffra de tout  
Mais les bandits aimaient la ripaille comme la bataille  
On décida de mettre à sac les tours du Ressac  
Le duc du même nom sur son donjon perché  
Tenait dans ses mains tout l'or de la région  
Les bandits par ces splendeurs alléchés lui tinrent ce langage  
"Seigneur duc voici de gros lièvres et de gras cuisseaux"  
A ces mots le maitre des lieux ne se sent plus de joie  
Il baisse son pont-levis et laisse entrer les sournois...*

### DISPOSITION DES CARTES



### LES FORCES EN PRESENCE

#### Les assaillants :

##### Groupe 1 :

- Sergent : A'Wood,
- Archer court : Bowyer
- Paysans: Giles, Gobin, Baker, Salter +4 Mules

##### Groupe 2 :

- Sergent : Arnim
- Archers longs : Aylwin, Owen, Myrlin
- Piquiers : Hal, Ben, Wat, Perkin, Odo, Crispin, Bertin, Mark
- Paysans : Cedric, Smith, Wulf, Radult, Ivor, Gam, Mathiew, Gobin, +8 échelles

#### Les défenseurs :

- Seigneur : Conrad
- Chevalier : James
- Arbalétriers : Arbalister, Codemar, Nicholas
- Hallebardiers : Frederick, Tom, Watkin
- Vougiers : Guy, Tybalt, Roes

### POSITIONS DE DEPART

- 1) Les défenseurs se placent en premier. Le chevalier et le seigneur se placent dans le donjon. Chaque tour du château doit être, au moins, occupée par un homme d'armes. Les pions restants sont placés n'importe où dans l'enceinte du château. Le pont levis est baissé.
- 2) Les assaillants se placent en second. Le groupe 1 est disposé dans le château à 6 cases au plus du pont-levis. Aucun pion ne peut se trouver sur un rempart ou dans une tour. Ils sont placés dans la cour du château uniquement. Les mules sont considérées comme étant attachées entre elles. Le groupe 2 se place sur 12, carte "la Forêt". Les pions doivent être obligatoirement disposés sur les hexagones de bois, on considère qu'ils sont cachés.
- 3) Les assaillants bougent en premier.

#### Condition de victoire

La victoire revient au camp qui occupera le château. Si les assaillants s'emparent de l'ensemble du château mis à part le donjon ils sont quand même déclarés vainqueurs.

**Denis Sauvage**