

# 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

<p><b>Templiers</b></p>	Sir Amalric Sir Raoul Sit Michael Sir Mathew	<p><b>Chevalier</b></p>	Sir Walter Sgt Guy Sgt Baldwin	<p><b>Arbalétriers avec cotte de maille</b></p>	Henry Jordan Arnold George Walter	<p><b>Archers avec cotte de maille</b></p>	Peter Ansel Fulk Hugh William
<p><b>Vougiers</b></p>	Cliff Shawn Fursa	<p><b>Sergents</b></p>	Sgt Pugh Sgt Llewellyn	<p><b>Piquiers</b></p>	Bryn Gareth Hayden Stori Arnold Aki		

#### Les maures

<p><b>Officiers</b></p>	As-Salih Kilij	<p><b>Mamelouks</b></p>	Baha Taki Yaghi Rashid	<p><b>Infanterie Fatimide</b></p>	Gashan Mehmet Anwar Magid Moshen Yasaffa Ahmed Hashmi Ibrahim	<p><b>Infanterie Seldjoukide</b></p>	Jellal Shammin Farhad Mohammad Mustafa Sadik Ageel Osewl
<p><b>Frondeurs</b></p>	Omar Jalil Mustaq	<p><b>Arbalétriers</b></p>	Abdur Fahrat Junaid Nayeen 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.