

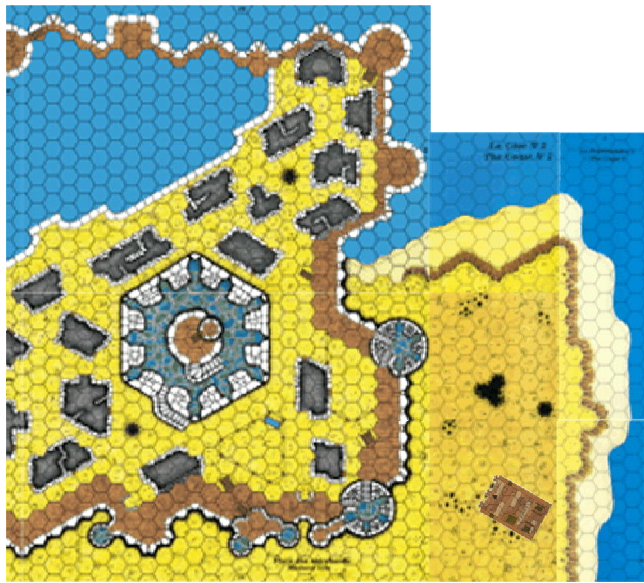
## 1147 – Campagne le siège de Lisbonne – Scénario 3

### Marée haute

#### L'histoire

Les Croisés avaient déjà essayé par deux fois d'utiliser leurs tours de siège pour prendre les murs de la ville. Les trébuchets musulmans ne cessaient de les bombarder et de les détruire. Ils avaient ensuite construit un troisième beffroi qui fut poussé en direction du rempart sud-ouest le 20 Octobre. Cependant, l'attaque fut interrompue quand la marée monta et sépara le beffroi des troupes qui devaient monter à l'assaut. Les Maures saisirent cette opportunité pour faire une sortie et attaquer la tour alors que leurs trébuchets envoyaient une pluie de Pierre sur ses étages supérieurs.

#### Assemblage des cartes et positions de départ



Assembler le terrain en utilisant les deux cartes Est du Port Saxon Fortifié, une carte Côte 2 alignée avec la plage et laissant seulement 8 cases et demi visibles sur la droite. Placez une carte Plaine alignée avec le bas de la carte du port et superposée à la carte Côte 2. Finalement, installez 2 mini-cartes Promontoire à droite pour simuler le mare haute.

Le beffroi (niveau 2) est placé sur la carte Plaine comme montré sur l'illustration. Il est immobile pour la durée du scénario. Les autres niveaux du beffroi sont placés en dehors du terrain de jeu.

Les Croisés sont placés sur les différents niveaux du beffroi (soit sur la carte ou en dehors) ou jusqu'à deux cases de la tour de siège.

Les deux mangonneaux Maures sont placés sur les tours. Un ingénieur et 3 servants doivent être adjacents à chaque engin. Les autres Maures sont déployés sur les murs ou dans le coin en bas à droite de la carte Port, à l'avant de la porte ouverte.

La partie se joue en 20 tours. Les Maures jouent en premier.

#### Les pions

Les Croisés			
<p><b>Chevaliers à pied</b></p>	Sir Richard Sir Gilbert Sir Gaston Sir Conrad	<p><b>Vougiers</b></p>	Tybalt Robin Rees Guy Jean
<p><b>Arvalétriers en armure</b></p>	Arbalester Francisco Nicholas Giles Denys	<p><b>Piquiers</b></p>	Bertin Crispin Hal Odo Mark Ben Wat Perkin
Les Maures			
<p><b>Infanterie fatimide</b></p>	Gashan Mehmet Magid Moshen Ahmed Hashmi Ibrahim	<p><b>Arbalétriers</b></p>	Abdur Junaid Nayeem Khaleed
<p><b>Paysans (servants des mangonneaux)</b></p>	Mathew Morris Jasper Ivor Roger Will'm	<p><b>Ingénieurs</b></p>	Jones Baldric
<p><b>2 mangonneaux</b></p>	<p><b>Cavalerie seldjoukide</b></p>	Yesugai Arghun Ruzzik Bar	<p><b>Cavalerie légère mamelouke</b></p>
<p><b>Infanterie seldjoukide</b></p>	Yaghi Fa'iz Vezelay Rashid	Shammin Farhad Mohammad Mustafa Ageel Osewl	

## 1147 – Campagne le siège de Lisbonne – Scénario 3

### Conditions de victoire

Les Croisés doivent résister à l'assaut et empêcher que le beffroi ne soit trop endommagé : Dès que la marée se retirera, les renforts arriveront et ils pourront recommencer à pousser la tour vers les murs.

Les Maures doivent infliger suffisamment de points de dommage au beffroi pour qu'il s'effondre et empêcher ainsi les Croisés de repartir à l'assaut.

Le jeu s'arrête dès que la tour est détruite : c'est dans ce cas une superbe victoire maure. Les croisés ne devraient pas tarder à lever le siège.

Si à la fin des 20 tours:

- > le beffroi a reçu plus de 10 points de dommage ou il y a moins de 5 Croisés en vie, c'est une belle victoire pour les Maures : Réparer le beffroi sera très long et cela soulagera d'autant la garnison.
- > le beffroi a reçu plus de 6 points de dommage ou il y a moins de 10 Croisés en vie, il y a égalité : dans moins d'une semaine, les Croisés pourront repartir à l'assaut.
- > le beffroi a reçu plus de 4 points de dommage ou il y a moins de 15 Croisés en vie, c'est une belle victoire pour les Croisés : le beffroi peut encore être poussé contre le rempart et les renforts ne vont pas tarder car la marée est redevenue basse.
- > le beffroi a reçu 4 points de dommage ou moins ou il y a plus de 15 Croisés en vie, c'est une superbe victoire pour les Croisés : le moral des Maures est au plus bas et le prochain assaut sera le bon !

### Règles spéciales

#### 1. Tirs de catapulte sur le beffroi:

##### 1.1 La catapulte

Chaque catapulte nécessite 4 servants dont un ingénieur pour pouvoir tirer. Sa portée à courte distance est de 25 cases. Elle peut tirer toutes les 5 phases et ne peut pas être déplacée.

##### 1.2 Résolution du tir

Le tir sur le beffroi est résolu avec la table suivante :

Dé	Roc
1	C
2	C + 1
3	C + 1
4	C + 2
5	C + 2
6	C + 3
7	C + 3
8	C + 4
9	D
10	D

C : Case cible. Le projectile atteint la case voulue.

C + "x" : Le projectile tombe à "x" cases de la cible. En fonction du rayon, le tireur jette :

- 1D6 si le rayon est de 1 case,
- 2D6 si le rayon est de 2 cases,
- 3D6 si le rayon est de 3 cases,
- 4D6 si le rayon est de 4 cases.

Le résultat indique la case dans laquelle tombe le projectile. Le calcul s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre, la première case étant celle située dans l'axe de la machine de jet et de la case cible.

D : Défaut de la machine de jet, le projectile n'est pas lancé. A chaque phase suivante, et si le nombre de servants reste constant, le jet d'1D10 indique s'ils ont réussi à réparer le dommage (corde cassée ou mécanisme coincé) :

- de 8 à 10, la machine est réparée ;
- de 1 à 7, la machine reste en défaut.

Une fois la machine réparée, le nombre de phases correspondant au temps d'armement doit être respecté.

##### 1.3 Nature des dégâts

Le beffroi peut encaisser 12 points de dommage.

Tout personnage sur la case atteinte est mort. De plus, tout personnage dans une case adjacente est atteint par les débris projetés par le roc et est blessé, 2 autres sont assommés.

Placez un marqueur sur la case touchée (comme le marqueur « Palissade détruite » de Chevauchées. Cette case devient impassable.

Quand le beffroi atteint 12 points de dommage, il s'écroule.