

Scénario Pont Fortifié 4 (Initiation)

Une Saint Firmin agitée

L'histoire

Les berges de la Seine, à proximité d'une cité normande. Une délégation de la milice citadine est allée faire ses dévotions en l'honneur du saint patron de la cité dans une abbaye (abritant une relique du Saint) situé sur l'autre rive du fleuve. Alors qu'un peu éméchés par le banquet qui a précédé ils s'en retournent en ville, ils tombent sur une troupe de soudards anglais (de la garnison de la ville) complètement ivres (par atavisme autant que par profession). Ils refusent de les laisser passer tant qu'il n'auront pas eux-même franchi le pont dans l'autre sens (pour se rendre à leurs baraquements). Après s'être regroupées, les 2 troupes décident de passer en force. Un combat pour l'honneur (une rixe d'ivrogne ?) commence.

Assemblage des cartes et positions de départ



> Placez une carte mer sous les deux cartes Abbaye et Tour de gué pour ne laisser apparaître qu'une rangée de 4 hexagones

> Placez 2 sous-ensembles « Berge » et 1 sous-ensemble « Centre » pour représenter le pont.

> Les soudards anglais sont placés sur le sous-ensemble « Berge » jouxtant la Tour de gué.

> La milice citadine se place sur l'autre sous-ensemble « Berge »

Le 1^{er} à se placer est tiré au sort et bénéficie de l'initiative

Pions

Les pions arbalétriers sont des pions de Cry Havoc, tous les autres sont des pions de Siège.

The drunken (and perfidious) British		La brave (et dévote) milice citadine					
 5 4 8 Archers longs *	Alwyn Dylan Gwyn Idris Myrlin Owen	 12 8 6 Sergent	Sgt Pugh	 6 5 8 Piquiers	Arnold Byrn Gareth Stori	 6 6 6 Arbalétriers *	Giles Jacopa Codemar

Conditions de victoire

Le premier à faire sortir un pion du pont par le coté opposé à celui de départ gagne.

Règles spéciales

* Aucun tir n'est permis (du fait de l'obscurité ajoutée à l'alcool et au contexte d'un combat entre alliés).

Les résultats mort ou blessé (suite au combat ou à l'impossibilité de reculer, sachant qu'il est interdit d'aller dans l'eau) sont transformés en assommé.

Un assommé ne se réveille plus jusqu'à la fin du scénario, on le considère donc comme un mort dans un scénario normal (et toutes les règles pour les cadavres s'appliquent ici pour les assommés : possibilité de s'arrêter sur une case où se trouve un/des assommés).

Les infiltrations sont toujours considérées comme réussies sans qu'il y ait à jeter le dé.

Règle optionnelle : « Témérité du sergent anglais », celui-ci à l'obligation de mener une attaque en position centrale lors du tour où il entre en contact avec l'ennemi.

Notes du concepteur

Ce scénario très simple (un seul type de terrain, ni tir, ni monture) et court est destiné à l'initiation (ou à des joueurs ivres ou à la nuit de la St Firmin).