

Scénario - Les Chevauchées d'Edouard - 2

Le prieuré de Wenlock

L'histoire

1338 – La guerre est imminente, la suspicion à l'égard des étrangers vivant en Angleterre est elle permanente. Edouard III ordonne de saisir tous les biens des prieurés de monastères français. Ainsi, Cluny a 38 maisons religieuses Outre Manche dont le grand prieuré de Wenlock. Sir Clarence et ses hommes sont chargés d'arrêter le prieur et ses moines mais les villageois de Wenlock, qui apprécient les bienfaits du prieuré voisin, sont décidés à les en empêcher. Le prieur Aldemar reçoit ce jour là un chevalier français et son écuyer qui se reposent après une mission délicate en territoire hostile.















Assemblage des cartes & positions de départ



Sur la carte Les Tourelles (provenant de l'extension Orléans 1429), recouvrez le fort du même nom avec une carte Mer (mais le terrain de jeu reste délimité par les bords de la carte Les Tourelles comme représenté ci-dessus). Le bâtiment en bord de rivière est un hangar avec un quai. Placez 2 pions Ponts de 3 cases (provenant de Dragon Noir 1) de part et d'autre de l'accès à la rivière pour représenter le quai. 2 barques sont amarrées au quai. Placez un pion Pont Levis pour accéder au bâtiment. C'est un pont dormant qui ne peut donc pas être relevé. Les murs du couvent et du verger sont tous en bon état.

Les anglais entrent par le côté Gauche/Bas de la carte Village et jouent les premiers. Les villageois sont déployés sur les 2 cartes. Les ecclésiastiques sont dans le couvent ou le verger. Sire Gui et Sire Aymon sont dans le couvent, leurs chevaux paissent entre le verger et le hangar. Les sacs sont dans le hangar et le trésor dans la nef de l'église. La partie se joue en 15 tours.

Les pions

| Les anglais (Siège) | | Les villageois (Cry Havoc) | | | | | |
|---|---------------------|--|--------------------------------------|---|--|--|--|
|  25 11 Sir Clarence 12 Chevaliers | Clarence Wulfric |  22 10 Sir Fitzwarren 12 Ecuyers | Fitzwaren Mortimer |  5 4 8 Paysans | Gam, Smith Giles, Wulf Baker, Salter Radult Gobin Cedric Carpenter Farmer |  15 11 4 Sire Gui Chevaliers (à pied) | Gui Aymon |
|  11 9 6 Sergents | Morgen Pugh |  9 6 6 Vougiers | Godric Cliff |  6 5 8 Arbalétrier | Jacques Forester Bertrand Roland |  5 4 8 Arcs courts | Bowyer Chretien Engerrand Mathias Fletcher |
|  12 7 6 Hallebardiers | Bors Evans |  6 5 8 Piquiers | Brendan Mordred Bryn Gareth |  4 3 8 Ecclésiastiques | Claude Geoffrey Engeram Ernest |  5 3 8 Ecclésiastiques | Aldemar (le prieur) Adalhelm |
|  Sacs | 5 Sacs |  Trésor | 1 Trésor | | | | |

Scénario - Les Chevauchées d'Edouard - 2

Règles spéciales

Les ecclésiastiques sont des gens d'église qui ne peuvent s'opposer à des hommes d'arme : Ils sont capturés dès qu'un personnage anglais est adjacent à eux, n'est pas engagé dans un autre combat et il n'y a pas de pion ami à moins de 2 cases.

Conditions de victoire

Les anglais doivent s'emparer des ecclésiastiques et de leurs biens. Les villageois et les deux chevaliers français tentent de les en empêcher. Les ecclésiastiques peuvent essayer de fuir en barque. Ils ne peuvent pas bouger tant qu'un pion anglais n'est pas sur la carte Les Tourelles.

A la fin des quinze tours, le joueur anglais fait le décompte des points en utilisant le barème ci-dessous :

- > Sac capturé (un pion anglais est à 2 cases ou moins du sac et il n'y a pas d'adversaire plus près) : 1 point
- > Trésor capturé (un pion anglais est à 2 cases ou moins du trésor et il n'y a pas d'adversaire plus près) : 5 points
- > Moine capturé ou tué : 2 points
- > Prieur capturé ou tué : 5 points

Si le total des points anglais est :

- > inférieur ou égal à 5 points: défaite cuisante – Qui va informer Edouard ?
- > compris entre 6 et 10 points: large défaite – Les espions se sont échappés et il va falloir les attraper coûte que coûte ;
- > compris entre 11 et 15 points: courte défaite – On trichera dans notre rapport sur le nombre de moines et leurs biens ;
- > compris entre 16 et 20 points: courte victoire – Voilà en tout cas des biens que ces vils français ne pourront pas utiliser contre nous ;
- > compris entre 21 et 25 points: large victoire – Sir Clarence pense déjà à son entrée dans l'ordre de la Jarretière ;
- > supérieur à 25 points: victoire éclatante – Edouard ne pourra pas refuser plus longtemps à Sir Clarence ce fief qu'il convoite depuis si longtemps !

Sources

La guerre de Cent Ans (Naissance de deux nations) – Georges Minois – Perrin 2008