

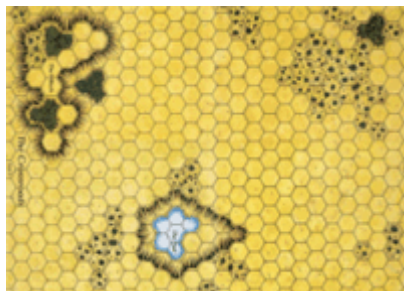
Scénario Montjoie 7

Mons-En-Pévèle 4 : Le Roi de Fer

Histoire

A l'arrière-garde, Philippe Le Bel réfléchit au meilleur moyen de faire pencher la balance en sa faveur. Tout à coup, il entend un tumulte et des cris en flamands : les terribles clauwaerts brugeois sont sur lui ! Au cri de « Trahison », la cavalerie française fuit laissant le roi seul face à l'ennemi. Décidé à faire face pour venger l'affront de Courtrai, le roi monte en selle et se rue dans la mêlée, accompagné de seulement deux chevaliers. Est-ce que la cavalerie française, voyant son souverain en danger va se ressaisir et courir sus à l'ennemi ?

Assemblage des cartes et positions de départ










Le roi Philippe est représenté par Roland. Lui et sa suite sont installés sur la pliure de la carte, faisant face à droite.

Les autres chevaliers français fuient et sont placés à 5 hexagones du bord gauche, tournés vers ce côté.

Les flamands sont déployés à moins de 5 hexagones du bord droit de la carte.

La partie se joue en 10 tours. Le joueur flamand joue le premier.

Forces en présence

Les français		Les flamands					
 Philippe et sa suite	Roland Thomas Jacques	 Chevaliers	Gaston Richard Gilbert Conrad Clugney Alain Roger Piers Gunter James	 Chevaliers à pied	Clarence Fitzwaren Hughes Lacy Mortimer Wulfric	 Piquiers	Aki Arnold Brendan Byrn Mordred Gareth Hayden Stori
				 Hallebardiers	Bors Evans Fursa	 Vougiers	Cliff Godric Shawn
				 Sergents	Llewelyn Morgen Pugh		

Règles spéciales

Les chevaliers français fuient au rythme de 1 case par tour. A chaque tour, les chevaliers (mais pas les écuyers) subissent un test de moral par un jet de 1D10 :

> Sur un résultat de 8, 9 ou 10, le chevalier fait demi-tour, et se porte au secours du roi. Son écuyer doit l'accompagner.

Au tour suivant, les chevaliers encore en fuite sont à nouveau soumis à un test de moral. On ajoute 1 au dé par chevalier ayant déjà fait demi-tour aux tours précédents.

Si un chevalier en fuite atteint le bord de la carte, il doit sortir au tour suivant et est éliminé, ainsi que son écuyer.

Conditions de victoire

Le flamand doit tuer Philippe pour gagner. Dès que cet objectif est atteint, la partie s'arrête.

Le français doit lui tuer le plus grand nombre de flamands pour gagner :

- > Plus de 20 flamands tués : victoire éclatante,
- > Entre 15 et 19 : grande victoire,
- > Entre 10 et 14 : victoire marginale
- > Entre 5 et 9 : égalité
- > Moins de 4 : défaite.

Epilogue

Les deux chevaliers qui accompagnent le roi sont tués. Philippe lui-même est mis à bas de sa monture. Mais la cavalerie française se reforme et vient protéger son roi. Bientôt, les flamands reculent et c'est la victoire.

Sources

Philippe Le Bel – Dominique Poirel – Perrin - 1999.