

Scénario Montjoie 9

Mirebeau (1)

L'histoire

Juillet 1202 : Arthur de Bretagne conteste à Jean Sans Terre son oncle la couronne d'Angleterre. La vieille reine Aliénor, âgée de 80 ans, décide de quitter sa retraite de Fontevault avec une petite troupe pour rejoindre Poitiers où elle espère rallier des barons poitevins à la cause de son fils. Sa santé chancelante l'oblige à s'arrêter au château de Mirebeau. Hugues et Geoffroy de Lusignan pressent Arthur de capturer sa grand-mère pour en tirer rançon et priver Jean de ses précieux conseils.

Assemblage des cartes et positions de départ










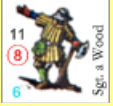




Le château n'est pas en très bon état. Le joueur représentant Aliénor place 5 marqueurs « Palissade détruite » autour du bourg, dont au moins 2 face au côté D de la carte, et 3 marqueurs « Gravats » sur l'enceinte externe du château.

Aliénor et sa suite sont placées dans la carte gauche du bourg. Aliénor et sa dame de compagnie sont dans la maison-forte. Seuls 2 arbalétriers sont dans le château.

Arthur de Bretagne et ses poitevins entrent par les côtés D, A1 et C1. Ils jouent en premier.

La partie s'arrête quand tous les défenseurs survivants se sont repliés dans le château.

Pions

Aliénor et sa suite		Arthur de Bretagne					
 27 ▲ 14 Sir Lacy 12	Sir Lacy Sir Clarence Sir Wulfric	 22 ▲ 10 Sir Fitzwaren 12	Fitzwaren Mortimer Hugues	 26 ▲ 12 Sir Conrad 12	Sir Richard (Arthur) Sir Roland Sir Gilbert Sir Gaston Sir Conrad Sir Clugney	 24 ▲ 11 Sir Peter 12	Sir Jacques Sir Peter Sir Roger Sir Thomas Sir Alain Sir Piers
 2 2 Blodwin 4	Blodwin (Aliénor) Audrey	 7 6 Emlyn 6	Emlyn Edric Gawain Alric	 6 5 Forester 8	Jacques Forester Gaston Bertrand Roland	 11 8 Sir a Wood 6	Martin Arnim
 6 5 Gareth 8	Brendan Mordred Bryn Gareth	 9 6 Shawn 6	Godric Cliff Shawn	 7 6 Ben 8	Bertin Crispin Hal Odo Mark	 11 8 Ben 6	Frederick Wynken Tom Ben Naymes

Conditions de victoire

Aliénor ne doit pas tomber entre les mains d'Arthur de Bretagne. Elle doit fuir en direction du château, protégée par sa suite.

Si Aliénor est capturée avant d'avoir atteint le château, c'est une victoire totale pour Arthur.

Si Aliénor réussit à atteindre le château, sa victoire va dépendre du nombre de membres de sa suite ayant réussi à se réfugier dans le château :

- > Plus de 15 : Victoire totale
- > De 10 à 14 : Victoire honorable
- > De 5 à 9 : Egalité
- > Moins de 5 : Victoire honorable pour Arthur.

Si Aliénor est tuée, il n'y a pas de vainqueur car il n'y aura pas de rançon.

Epilogue

Aliénor parvient à se réfugier dans le château et entame des négociations avec les assiégeants qui n'aboutissent pas. La nuit tombant, Arthur et ses hommes déposent leurs armures et leurs armes et s'endorment dans les rues de la petite ville.

Sources

The Rise of France : The War of Bouvines (Medieval Warfare 1 – Mai 2011 – Karwansaray Publishers)