

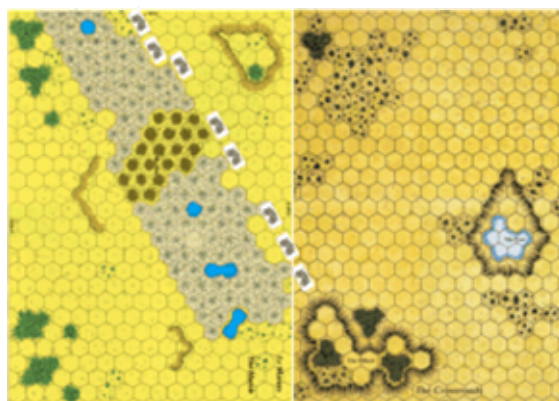
Scénario Montjoie 4

Mons-En-Pévèle 1 : Le rempart de chariots

Histoire

Août 1304 : les Flandres sont toujours en rébellion contre le Roi de France. L'armée de Philippe Le Bel fait retraite de Lille vers l'Artois, pour rétablir ses lignes de ravitaillement. Mais les terribles clauwaerts, ces tisserands flamands qui avaient battu la fine fleur de la chevalerie française deux ans plus tôt à Courtrai suivent les français, bien décidés à les attaquer. Fidèles à leur tactique, ils se retranchent derrière des marécages pour supporter le choc de la chevalerie. Leur position est renforcée par une ligne de chariots, entre lesquels cinq ouvertures sont ménagées pour pouvoir attaquer l'ennemi brusquement et se replier rapidement à l'abri.

Assemblage des cartes et positions de départ















Placer 8 chariots le long du bord droit du marécage comme indiqué ci-contre.

Les flamands se déploient à droite du marais ainsi que sur la colline de la carte Croisée des Chemins.

Les français se déploient à gauche du marécage (en prolongeant la ligne virtuelle du marais pour le bord sud de la carte).

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

Forces en présence

Les français		Les flamands					
 26 13 Sir Gaston Chevaliers 12	Gaston Richard Roland Gilbert Conrad Clugney	 8 6 Crispin Piquiers 8	Crispin Hal Mark Odo Perkin Bertin	 10 7 Sir Gunter Ecuyers à pied 6	Peter Gunter Piers Thomas Roger Alain	 7 5 Mordred Piquiers 8	Arnold Brendan Mordred Gareth Hayden
		 10 7 Robin Vougiers 8	Guy Jean Rees Robin Tybalt	 12 7 Evans Hallebardiers 6	Bors Evans Fursa	 11 9 Sgt Llewellyn Sergents 6	Llewelyn Morgen Pugh
 7 7 Jacopa Arbalétriers 6	Jacopa Roland Nicholas Giles Denys	 10 9 Sgt Martin Sergents 6	Martin Arnim A'Wood Tyler	 5 4 Engerrand Archers 8	Enguerrand Mathias	 10 6 Cliff Vougiers 6	Cliff Godric Shawn
				 5 6 Jasper Paysans 8	Jasper Ivor Morris Will'm		

Règles spéciales

Utiliser les règles de MONTJOIE pour les chariots.

On peut de manière optionnelle utiliser les règles de coupe-jarrets et de chargeurs.

Les cases « Pits » sont considérées comme des cases de marécage

Conditions de victoire

Ce sera une lutte à mort et il n'y aura pas de quartier :

- > Chaque chevalier ou écuyer tué rapporte 3 points,
- > Chaque tireur tué rapporte 2 points,
- > Tout autre personnage tué rapporte 1 point

Au bout des 10 tours, on fait la différence des points :

- > Plus de 10 points : victoire totale
- > Plus de 5 points : victoire héroïque
- > De 1 à 4 points : victoire marginale
- > 0 point : égalité

Sources

Philippe Le Bel – Dominique Poirel – Perrin - 1999.