

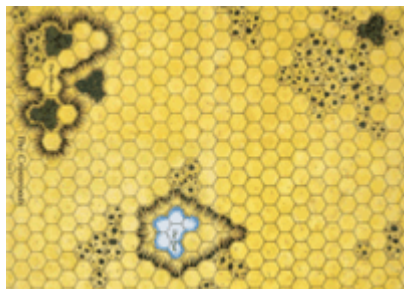
Scénario Montjoie 3

30 ans après

Histoire

Hiver 1332 dans les Flandres. Sir Peter n'a plus la fougue de ses 20 ans mais lorsqu'il parle à la veillée à son petit-fils de la bataille de Courtrai trente ans plus tôt, ses yeux pétillent encore de joie. Le spectacle de ces soi-disant imbattables chevaliers français mordant la poussière à coup de Godendag lui donne encore envie de prendre son épée et de se battre. Une phase particulière de la bataille lui revient en mémoire...

Assemblage des cartes et positions de départ



Les flamands peuvent se déployer sur 8 cases, à gauche de la carte. Les 6 pions épieux doivent être placés entre la colline et la mare. Les français se déploient sur 5 cases, à droite de la carte.

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

Forces en présence

Les français		Les flamands	
<p>Gaston Richard Roland Gilbert Conrad Clugney</p>	<p>Alain Roger Thomas Jacques</p>	<p>Peter Gunter</p>	<p>Hal Mark Perkin Wat</p>
		<p>Jacopa Roland</p>	<p>Martin Arnim A'Wood Tyler</p>
		<p>Enguerrand Mathias</p>	<p>Giles Farmer Carpenter Smith</p>
		<p>6 épieux</p>	

Règles spéciales

Utiliser les règles de MONTJOIE pour les épieux.

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

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

Pour le joueur flamand, attention ! Si Sir Peter est tué, il ne pourra pas raconter son histoire à son petit-fils dans 30 ans et le risque est grand d'une rupture du continuum espace-temps aux effets ravageurs pour l'humanité. Le joueur flamand perd immédiatement la partie ;-)

Sources

Librement adapté de la bataille de Courtrai. Ce scénario est principalement destiné à l'initiation aux règles Montjoie tout en utilisant peu de pions pour pouvoir terminer la partie en 90 minutes maximum.