

## Scénario Montjoie 10

### Mirebeau (2)

#### L'histoire

Août 1202 : Les négociations entreprises par Aliénor lui ont donné le temps de faire parvenir un message à Jean qui se trouve au Mans. En moins de 2 jours, il arrive à l'aube en vue de Mirebeau avec son armée et s'approche discrètement des fortifications. Arthur avait fait réparer les palissades du bourg et barricader toutes les portes sauf une pour laisser passer le ravitaillement ainsi qu'une troupe de Bretons qui était attendue. N'imaginant pas une attaque, Arthur et ses troupes dorment à la belle étoile sans armes ni armures.

#### Assemblage des cartes et positions de départ



Les 5 marqueurs « Palissade détruite » installés dans la première partie sont retirés. La porte du Midi est barricadée et on ne peut entrer dans le bourg que par la porte du Prieuré.

Aliénor et sa suite sont installées dans le château. Tous dorment sauf 2 arbalétriers. Les hommes d'armes ont gardé leur armure. Les pions endormis sont représentés par leur face « étourdi ».

Arthur et ses poitevins dorment dans le bourg. Il n'y a que 2 piquiers éveillés qui font le guet. Ils ont retiré leurs armures. Les pions endormis sont représentés par leur face « étourdi » mais leur valeur de défense n'est que de

1 sans bonus d'armure. Les chevaux démontés sont également placés dans le bourg.

Les hommes de Jean Sans Terre sont déployés à l'extérieur du bourg, près de la porte du Prieuré. Ils jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.

#### Pions

Aliénor et sa suite		Arthur de Bretagne		Jean Sans Terre			
<p>Blodwin Dames</p>	Blodwin (Aliénor) et tous les survivants de la première partie	<p>Sir Conrad Chevaliers</p>	Sir Richard (Arthur) et tous les survivants de la première partie	<p>King Richard I Roi</p>	<p>Sgt Baldwin Chevalier</p>	Sir Walter	
				<p>Sir Balian Templiers</p>	<p>Sir Roger Sir Amalric Sir Balian Sir Dreux Sir Raoul Sir Michael Sir Mathew Sir Gerard</p>	<p>Sgt Baldwin Sergents montés</p>	Sgt Guy Sgt Baldwin

#### Conditions de victoire

Jean Sans Terre doit libérer Aliénor et capturer le plus grand nombre de chevaliers et écuyers poitevins pour les rançonner. A la fin des 12 tours, et si Aliénor est libre de ses mouvements (aucun poitevin à moins de 3 cases), on compte le nombre de cavaliers du camp d'Arthur prisonniers. Arthur vaut 2 points :

- > Plus de 10 : Victoire totale pour Jean – Les fortes rançons vont lui permettre de financer sa prochaine campagne contre Philippe Auguste
- > De 7 à 9 : Victoire honorable pour Jean – Tout juste pourra t'il rentrer dans ses frais pour cette chevauchée.
- > De 4 à 6 (et Arthur ne fait pas partie des prisonniers) : Egalité – Aliénor est sauvée, l'honneur est sauf, mais Arthur et les Lusignan courent toujours.
- > Moins de 4 (et Arthur ne fait pas partie des prisonniers) : Défaite pour Jean – Ses troupes sont harassées par la longue chevauchée et Arthur prépare sans doute une contre-attaque imminente.

Si Aliénor est tuée, il n'y a pas de vainqueur car la guerre va reprendre de plus belle.

Si Arthur est capturé, et quelque soit le nombre de prisonniers, c'est une victoire marginale pour Jean car il va pouvoir régler définitivement la querelle de succession avec lui...

## Scénario Montjoie 10

### **Règles spéciales**

**La nuit** : Le jour n'est pas encore levé. On utilise les règles de nuit de Montjoie ou de la Magna Carta.

**Le réveil** : Aucun personnage dans le château et la ville ne peut bouger tant que l'alerte n'est pas donnée.

L'alerte est donnée quand tout personnage du camp adverse est repéré, ou quand un personnage ami est attaqué et n'est pas assommé ou tué à la première tentative.

**Le rééquipement** : Une fois l'alerte donnée, les hommes d'Arthur ont besoin de 1 tour pour se réveiller et de 2 tours pour s'armer. Pendant qu'ils s'arment, leur valeur d'attaque est de 2 et leur valeur de défense n'est que de 1 sans bonus d'armure.

**La reddition** : On utilise les règles du livret Cry Havoc ou de la Magna Carta. Une fois prisonnier, un chevalier ne peut pas s'échapper.

### **Epilogue**

Les hommes d'Arthur, désarmés et ne parvenant pas à s'équiper à temps, n'opposent que très peu de résistance aux cavaliers de Jean. Empêchés de s'enfuir par les barricades qu'ils avaient eux-mêmes édifiées, ils sont tous faits prisonniers. Jean Sans Terre ne saura pas exploiter cette victoire : Faisant fi des règles de la chevalerie, il humiliera ses prisonniers et les fera moisir en prison plutôt que d'en tirer une bonne rançon. 22 d'entre eux se laisseront mourir de faim plutôt que de continuer à subir des mauvais traitements. Quant à Arthur, il refusera d'abandonner ses droits à la couronne d'Angleterre et fut transféré à Rouen où nul ne le revit jamais plus. La légende veut que Jean l'ait tué de ses propres mains...

### **Sources**

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