

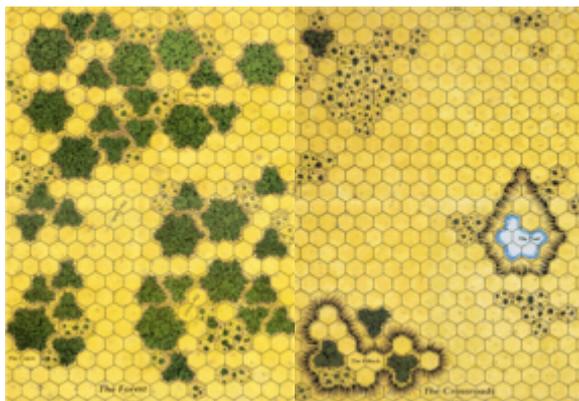
Scénario Montjoie 8

Sauvez la Reine !

L'histoire

Semaine de Pâques 1168 : Les barons Poitevins sont en rébellion ouverte contre Henri II d'Angleterre. Celui-ci a fait raser la forteresse de Lusignan et a envoyé son épouse Aliénor d'Aquitaine, escortée par le comte Patrick de Salisbury pour parlementer avec les rebelles. Non loin de Poitiers, la petite escorte se trouve face à face avec une troupe armée portant la bannière des Lusignan. Le comte décide de faire face pendant qu'il fait monter la reine sur un cheval rapide pour rejoindre un château proche. Il fait preuve d'un grand courage car lui et ses hommes, dont son jeune neveu Guillaume qu'on n'appelle pas encore Le Maréchal, ne portent ni haubert ni casque et ils sont en infériorité numérique.

Assemblage des cartes et positions de départ



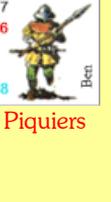
L'escorte de Salisbury entre par le côté 6 de la carte Croisée des Chemins. Les chevaliers désarmés (voir la règle spéciale) et les arbalétriers entourent Aliénor et sa dame de compagnie Audrey. Les mules sont tenues chacune par un paysan et ferment la marche.

Les Lusignan entrent par le côté 8 de la carte Croisée des Chemins.

Salisbury joue en premier.

La partie se déroule en 10 tours.

Pions

L'escorte de Salisbury		Les Lusignan					
 <p>10 ▲ 6 Simon</p> <p>15</p> <p>Chevaliers désarmés</p>	<p>Davrich (Salisbury) Barney (Guillaume) Santiago Simon Rix</p>	 <p>20 ▲ 8 Sgt Baldwin</p> <p>12</p> <p>Chevaliers armés</p>	<p>Sir Lacy (Salisbury) Sir Walter (Guillaume) Sir Wulfric Sgt Guy Sgt Baldwin</p>	 <p>24 ▲ 11 Sir Peter</p> <p>12</p> <p>Ecuyers</p>	<p>Sir Jacques Sir Peter Sir Roger Sir Thomas Sir Alain Sir Piers Sir John</p>	 <p>7 6 Ben</p> <p>8</p> <p>Piquiers</p>	<p>Bertin Crispin Hal Odo</p>
 <p>2 2 Blodwin</p> <p>4</p> <p>Dames</p>	<p>Blodwin (Aliénor) Audrey</p>	 <p>7 6 Emlyn</p> <p>6</p> <p>Arbalétriers</p>	<p>Gawain Alric</p>	 <p>5 4 Chretien</p> <p>8</p> <p>Arcs courts</p>	<p>Aylward Bowyer Chretien</p>	 <p>11 8 Sgr a Wood</p> <p>6</p> <p>Sergents</p>	<p>Martin Arnim</p>
 <p>1 6 Mule</p> <p>6</p> <p>Mules</p>	<p>4</p>	 <p>5 6 Jasper</p> <p>8</p> <p>Paysans</p>	<p>Will'm Harry David Geoffry</p>	 <p>5 4 Gobin</p> <p>8</p> <p>Paysans</p>	<p>Gam Smith Giles Radult Salter</p>		

Règles spéciales

L'escorte de Salisbury : Les chevaliers désarmés et montés sur des palefrois sont représentés par les cavaliers de Dragon Noir. S'ils veulent s'armer pour combattre, ils doivent descendre de cheval et passer 2 tours sans bouger ni combattre dans une case adjacente à une des mules qui transportent les armures. Ils enfilent leur haubert à l'issue du premier tour et bénéficient alors du potentiel de défense du chevalier. Le pion Dragon Noir est alors remplacé par son équivalent Croisades (Davrich par Sir Richard, Barney par Sir Raymond et ainsi de suite). Ils sont armés à l'issue du deuxième tour et peuvent alors bénéficier du potentiel de combat du chevalier.

Scénario Montjoie 8

Monter en amazone : Pour fuir, Aliénor et sa dame de compagnie doivent monter à cheval. Leurs robes les gênant dans cette manœuvre, il leur faut deux tours complet sans bouger ou être attaqué à côté d'un cheval pour monter en selle. On pose simplement le pion Dame sur le pion cheval démonté pour représenter la cavalière. Compte-tenu de leur manque d'adresse et de l'inconfort de la position, les cavalières ne peuvent se déplacer que de 8 cases par tour (si le pion cheval a un potentiel de déplacement d'au moins 12), 6 cases par tour si le cheval n'a un potentiel que de 8.

Guillaume le Maréchal : Il a fait preuve d'une telle bravoure qu'on déplace tous ses résultats au combat d'une colonne vers la droite s'il fait partie des attaquants et on ajoute +1 au dé s'il est le défenseur.

Coupe-jarrets : les paysans du parti Lusignan peuvent utiliser cette règle.

Conditions de victoire

Aliénor ne doit pas tomber entre les mains des Lusignan. Elle doit fuir en direction du château par la trouée dans la forêt en sortant par le côté 9 de cette carte. L'escorte de Salisbury gagne la partie si Aliénor parvient à s'échapper. C'est une victoire éclatante si Aliénor et sa dame de compagnie parviennent à s'enfuir, et une belle victoire si seulement Aliénor y parvient. Si le comte de Salisbury est tué alors qu'Aliénor parvient à s'enfuir, c'est une victoire partielle.

Si les Lusignan parviennent à capturer Aliénor, ils remportent une belle victoire. Elle sera éclatante s'ils tuent Salisbury.

Si Aliénor est tuée, il n'y a pas de vainqueur car il n'y aura pas de rançon et la vengeance du roi Henri II sera terrible.

Note

Ce scénario est très déséquilibré, en faveur des Lusignan : Ceux-ci bénéficient de l'équivalent de 473 points d'achat alors que l'escorte de Salisbury n'en a que 300 ... une fois que les chevaliers se sont armés ! Mais leur objectif est simplement de se faire tuer sur place plutôt que de permettre la capture de la reine.

Epilogue

La reine parvient à s'échapper. Salisbury est tué d'un coup d'épieu dans le dos alors qu'il venait de monter sur son destrier. Son neveu allait faire ses premières armes dans la bataille et faire preuve d'un grand courage : il devait succomber sous le nombre, être blessé et fait prisonnier. Aliénor paya sa rançon pour qu'il soit libéré et l'attacha au service de son fils aîné Henri Le Jeune. L'Histoire le connaît sous le nom de Guillaume le Maréchal.

Sources

Aliénor d'Aquitaine – Régine Pernoud – Albin Michel, 1983