

Escarmouches

L'histoire

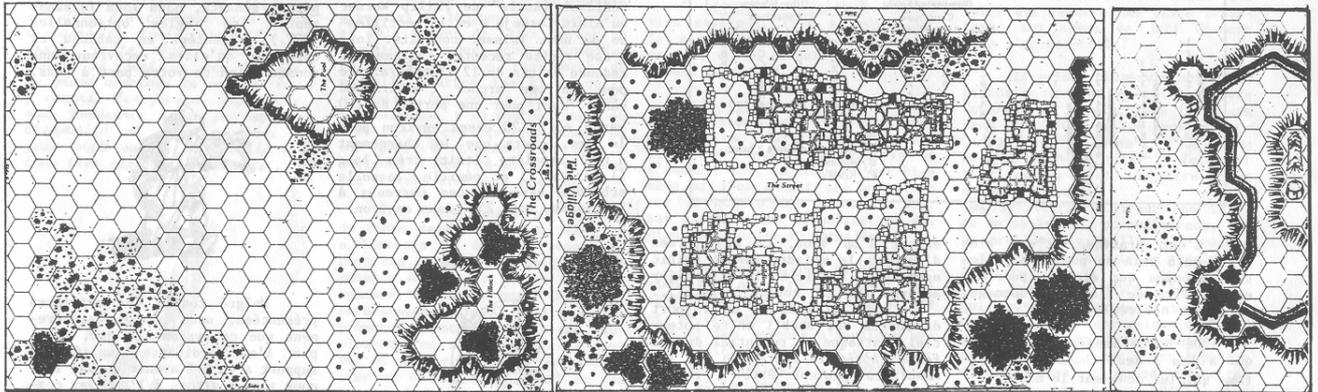
Cela aurait pu être à Crécy.

Un fort parti de chevaliers est venu chercher querelle à l'avant-garde de l'armée du Roy de France. Ils se sont fait culbuter par la charge furieuse des français. Les Anglais essaient de se replier, apparemment en désordre, et talonnés par les chevaliers français qui, fort de ce premier succès, poursuivent avec vigueur et enthousiasme les « fuyards » ... (on dit que le Prince Noir serait parmi les fuyards !).

Mais n'est ce point une ruse pour attirer tous ces fougueux français dans un piège ? Les archers anglais sont en position et dans le village, quelques soldats attendent ...

Assemblage des cartes et positions de départ

Cartes : Croisée des chemins
Village
Camp



Les cases dotées d'un point ne peuvent pas être prises pour cible depuis le camp.

En ce qui concerne la position des divers personnages : placer les archers dans le camp (ils pourront en sortir s'ils le désirent), les piquiers anglais dans les maisons du village (au moins un par maison). Les chevaliers anglais à pieds ou montés apparaissent par le coté 6 de la carte « Croisée des chemins », poursuivis par les chevaliers français. Archers, sergents et hallebardiers français apparaissent au tour 2 par le même coté que les chevaliers.

Règles spéciales

Zone de tir : les archers anglais situés dans leur camp sont considérés comme étant sur une hauteur importante, et à ce titre, ils ont une vue plongeante sur une partie du village et de la carte « Croisée des chemins » (voir les zones de tir sur les cartes miniatures ci dessus).

Protection du camp : Toute l'armée anglaise se trouve retranchée dans le camp, il est donc inconcevable de l'attaquer. Tous les pions anglais situés dans l'enceinte du camp sont inattaquables.

Scénario Journal du Stratège 17/18

Pions

Les Anglais		Les Français	
 <p>Chevaliers montés</p>	Sir Clarence Sir Peters(blessé) Sir Pier Sir Fitzwaren Sir William 'blessé) Sir John (blessé) Sir Mortimer (blessé) Sir Hughes(Blessé) Sir James	 <p>Chevaliers montés</p>	Sir Roland Sir Gilbert Sir Cluney Sir Conrad Sir Gaston Sir Thomas Sir Jacques Sir Roger Sir Wulfric Sir Alain Sir Gunter
 <p>Chevaliers à pied</p>	Sir Richard Sir Lacy	 <p>Hallebardiers</p>	Jean Rees Tykall Robin Guy
 <p>Piquiers</p>	Crispin Bertin Ben Hal Odo Wat	 <p>Sergents</p>	Martin Morgen
 <p>Archers longs</p>	Dylan Owen Idrids Myrlin Aylwin Gwyn	 <p>Archers courts</p>	Chrétien Engerrand Mathias

Conditions de victoire

Le but des français est de tuer tous les chevaliers anglais (à cause de l'éventuelle présence du Prince Noir).

- > Chaque chevalier anglais tué ou prisonnier : 10 points,
- > Tous les chevaliers anglais tués ou prisonniers : bonus 50 points,
- > Chaque archer anglais tué (hors du camp) : 20 points,
- > Aucun pion dans le village au tour 11 : 20 points.

Pour les Anglais, les conditions sont différentes : il s'agit de ne pas perdre trop d'hommes, de tuer quelques français, pour attirer le reste de l'armée dans le piège.

- > Chaque chevalier français tué ou blessé : 5 points,

A la fin de la partie, on fait la différence entre les points acquis par le joueur français et ceux de l'Anglais.

- > 150 points et plus : grande victoire française,
- > 100 à 149 : succès français,
- > 50 à 99 : succès anglais,
- > moins de 50 points : victoire anglaise.

Grande victoire française : les Anglais viennent de se faire décimer leur chevalerie dans ce qui ne devait être qu'une escarmouche ; de surcroît, leurs archers et l'infanterie n'ont pas été à la hauteur. Le moral est au plus bas, on songe à négocier.

Succès français : le piège anglais n'a pas vraiment fonctionné et ceux ci se sont fait copieusement rosser. Il reste toutefois une chance que les Français tentent d'attaquer le camp anglais de front le lendemain ; qui vivra ... !

Succès anglais : c'est une sorte d'ex æquo, comme les stratèges anglais l'attendaient Les Français vont vouloir faire mieux le lendemain ; c'est sûr, demain, ils vont tomber dans le piège... !

Victoire anglaise : Stupéfaction, la chevalerie française s'est fait étriller ! Une sacré leçon pour le Roy de France. Qu'il décide ou pas d'attaquer le lendemain, l'issue de la guerre ne fait aucun doute de toutes manières.