

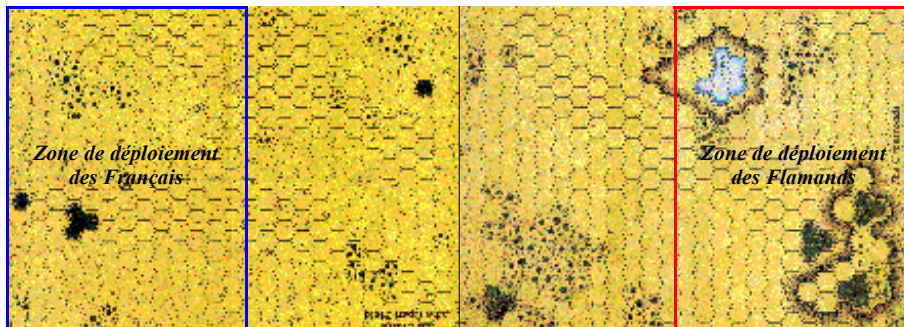
La bataille de Mons-en-Pévèle – scénario n°6

Trêve

L'histoire

La journée est déjà bien avancée, mais aucun des deux camps ne parvient à prendre l'avantage sur l'autre. Des négociations ont commencé afin de mettre fin aux combats et pendant ce temps les combattants en profitent pour reprendre des forces. Mais les pourparlers sont trop longs au goût du sergent Barnabé.

Assemblage des cartes et positions de départ













Le joueur Français se déploie le premier, sur la moitié de la carte « plaine » (voir ci-contre).

Les Flamands font ensuite de même sur la moitié de carte « croisée des chemins » et démarrent le premier tour de jeu.

Pions

Les pions représentant l'armée française sont issus de la série Cry Havoc. Les Flamands sont des pions supplémentaires, sauf les paysans dont les pions sont issus de Sièges.

| Les Français | | | | Les Flamands | | | |
|---|---|--|---|--|---|--|--|
|  Chevaliers (à cheval) | Sir Gilbert Sir Alain Sir Thomas |  Paysans | Baker Carpenter Cedric Farmer Gam Gilles Gobin Radult Salter Smith Wulf |  Sergents | Sgt Barnabé Sgt Guille |  Vougiers | Clément Maurice Oudon |
|  Sergents | Sgt Martin | | | | | | |
|  Arbalétriers | Bertrand Forester Gaston Jacques Roland |  Piquiers | Ben Bertin Crispin Hal Mark Odo Perkin Wat |  Piquiers | Bert Gilles Houdoin Jacques Martin Nicolas |  Arbalétriers | Arnoul Augebert Brice Crustin Rodrigue |
|  Hallebardiers | Geoffrey Hubert Tom | | | | | | |

Conditions de victoire

Le joueur flamand gagne s'il parvient à se rendre maître de la carte plaine. Pour cela, il doit avoir blessé ou tué l'ensemble des personnages français présents sur cette carte. La victoire revient aux français dans tous les autres cas de figure.