

# Seigneurs et Sergents

## Le matin de Bouvines

### HISTORIQUE

Nous sommes le dimanche 27 juillet 1214, l'ost royal de Philippe II est arrivé près de Bouvines et s'apprête à franchir la Marcque. Mais les troupes françaises sont talonnées par les Coalisés emmenés par l'Empereur Otton IV.

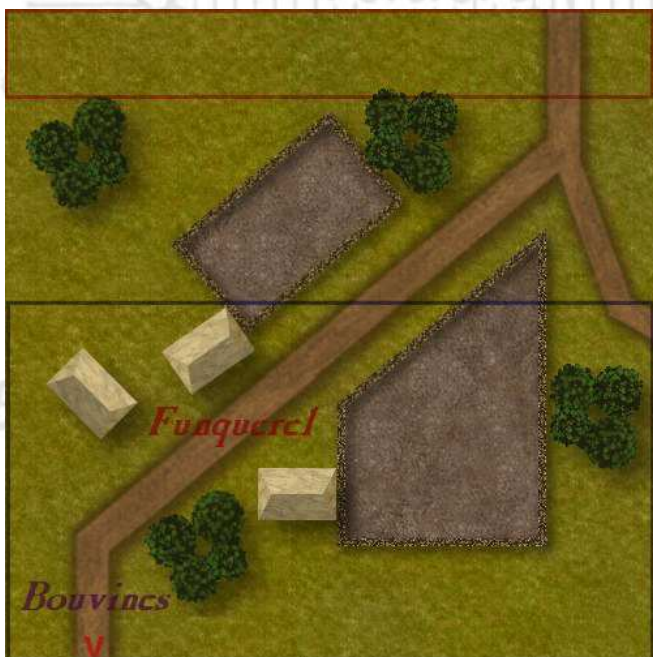
Le soleil a commencé à éclairer la plaine de Bouvines, et les premiers éléments de l'armée coalisée approchent. Dans le hameau de Funquerel, au nord-est de Bouvines, Florent de Ville et son ami Alain de Roucy protègent avec leurs hommes, l'arrière-garde française. Les deux chevaliers qui ont combattu à Muret (et tué le roi d'Aragon) ont répondu à l'appel du roi de France. Devant eux, la bannière de Robert de Béthune apparaît. Ce dernier est accompagné de Hellin de Wavrin ainsi que de piétons et tous sont bien décidés à faire un sort aux français.

### Note de l'auteur

Le thème de ce scénario est librement inspiré d'un scénario présent dans le jeu de figurines **Guet-apens** de Jean-Jacques Petit édité chez Jeux Descartes en 1988.

### Aire de Jeu

La partie est jouée sur un terrain de 4'x 4' (120 x 120 cm). Quelques bâtiments sont au centre et un chemin traverse la table en diagonale. Le convoi se compose de chariot et de mules. Le reste est un paysage de champs, de pâturages, de bois et de chemins avec des haies et des murets de pierres.



### Positions de départ

Le camp des défenseurs, les français, se positionne dans la zone bleue. Le convoi est positionné sur la route entre les enclos. Les assaillants, les coalisés, entre par la zone rouge de la carte.

Le convoi se compose de quatre à six pièces (chariots et/ou mules) accompagnés de civils et de bestiaux.

### Initiative

Le camp des défenseurs commence au premier tour puis les joueurs lancent un dé ou coupent un paquet de cartes pour déterminer l'initiative. Le score le plus élevé commence.

### Remporter la victoire

La partie se termine lorsque tous les éléments du convoi sont sortis de la carte ou lorsqu'il ne reste qu'une seule bande, l'autre s'étant repliée ou ayant manqué leur test "Sauve qui peut" ou bien étant anéantie. Si plus des 2/3 du convoi sont saufs c'est une victoire des défenseurs.

### Expérience

**Survivant :** Chaque personnage survivant à l'issue du scénario gagne un point d'expérience. Cela s'applique même s'il est mis hors de combat mais qu'il survit au combat

**Commandement :** Le chef de la bande victorieuse gagne un point d'expérience.

**Hors de combat :** Les combattants gagnent un point d'expérience par adversaire mis hors de combat (personnellement)

### Récompense

La bande gagnante peut lancer 2D6 comme récompense supplémentaire. Le camp qui contrôle plus de la moitié du convoi remporte 1D6 comme récompense additionnelle ou 2D6 si le convoi est intégralement sous son contrôle.

### Règles spéciales

**Déplacement :** Le convoi lourdement chargé, avance de 4" (10 cm) par tour automatiquement au début de chaque tour du défenseur. Si une figurine du camp des assaillants, non engagée dans un corps à corps, arrive au contact d'un élément du convoi, celui est considéré comme stoppé (ainsi que tous les éléments qui le suivent). Si par la suite cet élément ou un de ceux qui le suivent se trouve libre du contrôle des assaillants et au contact d'une figurine du défenseur non engagée dans un combat, celle-ci peut relancer l'avance de cet élément (ainsi que tous les éléments qui le suivent).