

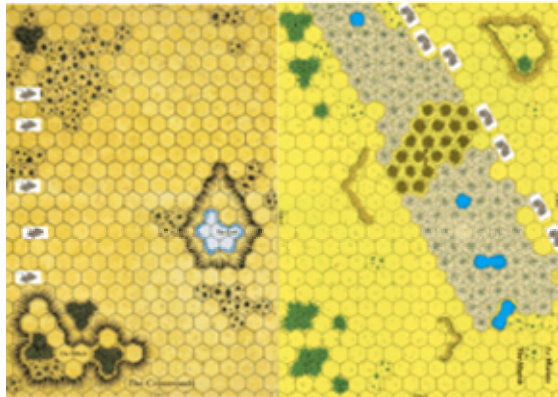
## Scénario Montjoie 5

# Mons-En-Pévèle 2 : Haro sur les mangonneaux

### Histoire

Philippe Le Bel a placé son armée en ordre de bataille : en première ligne, les fantassins et les arbalétriers commandés par Thibaut de Chepoy ; ils sont appuyés en deuxième ligne par 5 mangonneaux sous les ordres du comte de Boulogne. Leur portée de 200 toises (400 mètres) en font des engins mortels pour les flamands. Toutes leurs attaques doivent se concentrer sur la destruction de ces mangonneaux.

### Assemblage des cartes et positions de départ



Placer 7 chariots le long du bord droit du marécage et 5 mangonneaux contre le bord 5 de la carte Croisée des chemins comme indiqué ci-contre.








Les flamands se déploient à droite du marais.

Les français se déploient sur la carte Croisée des Chemins.

Chaque mangonneau doit être manœuvré par 2 paysans. Un ingénieur peut superviser jusqu'à 2 mangonneaux.

La partie se joue en 10 tours. Le joueur flamand joue le premier.

### Forces en présence

Les français		Les flamands					
 5 4 8 Paysans	Baker Carpenter Cedric Farmer Gam Giles Gobin Radult Salter Smith	 8 6 8 Piquiers	Crispin Mark Odo Perkin Bertin	 10 7 6 Ecuyers à pied	Peter Gunter Piers Thomas Roger Alain	 12 9 4 Chevaliers à pied	Clarence Fitzwaren Hughes Lacy Mortimer Wulfric
		 10 7 8 Vougiers	Guy Jean Rees Robin Tybalt	 12 7 6 Hallebardiers	Bors Evans Fursa	 11 9 6 Sergents	Llewelyn Morgen Pugh
 4 5 8 Ingénieurs	Baldric Dai Jones	 10 9 6 Sergents	Martin Arnim A'Wood	 5 4 8 Archers	Enguerrand Mathias Fletcher Chretien	 10 6 6 Vougiers	Cliff Godric Shawn
		 7 7 6 Arbalétriers	Jacopa Roland Nicholas Giles	 5 6 8 Paysans	Jasper Ivor Morris Will'm	 7 5 8 Piquiers	Arnold Brendan Mordred Gareth Hayden

### Conditions de victoire

L'objectif des flamands est clair : mettre le feu aux mangonneaux, ou tuer les ingénieurs qui les dirigent, pour mettre fin à leurs tirs mortels.

Le flamand marque :

- > 1 point pour tout ingénieur tué ou en fuite
- > 3 points pour chaque mangonneau détruit

Au bout des 10 tours, on compte les points de victoire obtenus par les flamands :

- > Plus de 10 points : victoire héroïque
- > De 5 à 10 points : victoire partielle
- > De 1 à 4 points : égalité
- > 0 point : défaite

### Epilogue

Au prix de lourdes pertes, les flamands réussissent en plusieurs attaques à détruire 4 des 5 mangonneaux.

### Sources

Philippe Le Bel – Dominique Poirel – Perrin - 1999.