

Escenario Montjoie 7

Batalla de Mons-en-Pévèle 4: El Rey de Hierro

Descripción del escenario

En la retaguardia del ejército, el Rey Felipe el Hermoso está evaluando la mejor estrategia para ganar el día. De repente, él oye un gran estrépito y gente gritando en Flamenco; los temibles Clauwaerts de Brujas se abalanzan sobre él. Los caballeros Franceses creen que han sido traicionados y escapan dejando solo al Rey. Sin embargo, Felipe hace frente al enemigo, monta en su caballo y carga contra los Flamencos con solo dos escuderos. ¿Logrará reaccionar la caballería Francesa y tratará de rescatar a su Rey en peligro?

Despliegue del mapa y posiciones iniciales



> El Rey Felipe es representado por Sir Roland. Él y sus seguidores se colocan sobre el pliegue del mapa, encarando hacia la derecha.

> Los caballeros Franceses huidos se colocan a 5 hexes del borde izquierdo del mapa, encarando hacia ese lado.

> Los Flamencos se sitúan a menos de 5 hexes del borde derecho del mapa.

El juego dura 10 turnos. El jugador Flamenco mueve primero.

Las fichas

The French		The Flemish	
<p>Sir Roland</p> <p>Philippe and his followers</p>	<p>Roland Thomas Jacques</p>	<p>Sir Gaston</p> <p>Knights & squires</p>	<p>Gaston Richard Gilbert Conrad Clugney</p> <p>Alain Roger Piers Gunter James</p>
<p>Sir Clarence</p> <p>Dismounted knights</p>	<p>Clarence Fitzwaren Hughes Lacy Mortimer Wulfric</p>	<p>Mordred</p> <p>Spearmen</p>	<p>Aki Arnold Brendan Byrn Mordred Gareth Hayden Stori</p>
<p>Evans</p> <p>Halberders</p>	<p>Bors Evans Fursa</p>	<p>Cliff</p> <p>Billmen</p>	<p>Cliff Godric Shawn</p>
<p>Sg. Llewelyn</p> <p>Sergeants</p>	<p>Llewelyn Morgen Pugh</p>		

Reglas Especiales

Los caballeros Franceses están huyendo a una velocidad de un hex por turno. Los caballeros (pero no los escuderos) deben realizar un chequeo de moral con 1D10 en cada turno:

> Con 8, 9 ó 10, el caballero gira en redondo y rescata a su Rey. Su escudero hará lo mismo.

En el turno siguiente, los caballeros que aún permanecen huyendo realizarán el mismo cheque de moral, pero sumarán 1 al resultado del dado por cada caballero que haya acudido en auxilio de su Rey en los turnos anteriores.

Los caballeros que en su huida alcancen el borde del mapa, deberán salir de él en el siguiente turno siendo eliminados, así como sus escuderos.

Condiciones de Victoria

Los Flamencos deben matar al Rey Felipe para vencer. Tan pronto como consigan alcanzar éste objetivo, el juego se detiene.

Los Franceses deben matar a tantos Flamencos como sea posible para ganar:

- > Más de 20 Flamencos muertos: Victoria Decisiva
- > Entre 15 y 19: Victoria Importante
- > Entre 10 y 14: Victoria marginal
- > Entre 5 y 9: Empate
- > Menos de 4: Derrota

Realidad Histórica

Los dos caballeros que siguieron al Rey murieron. El propio Felipe resultó desmontado pero la caballería Francesa reaccionó y protegió al Rey. Los Flamencos se retiraron apresuradamente y los Franceses ganaron el día.