

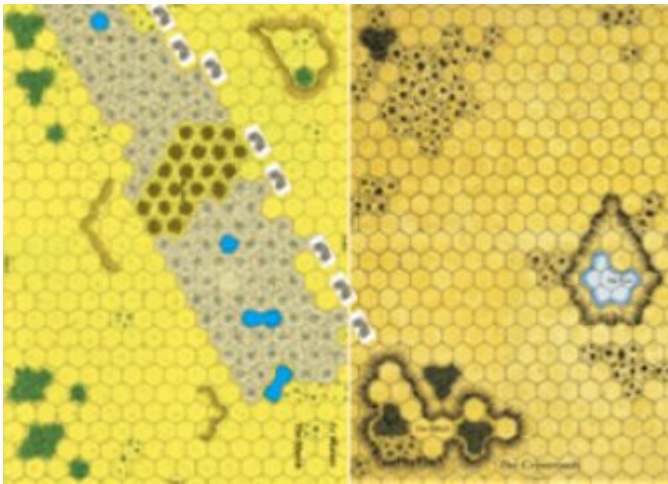
Escenario Montjoie 4

Batalla de Mons-en-Pévèle 1: La columna de carros

Descripción del escenario

Agosto 1304: Los Flamencos todavía están en armas contra el Rey de Francia. El ejército de Felipe el Hermoso se está retirando desde Lille a las colinas de Artois, para recomponer sus líneas de abastecimiento, pero los terribles Clauwaerts Flamencos, que habían derrotado severamente a la caballería Francesa dos años antes en la batalla de las Espuelas de Oro, los perseguían ansiosos por atacarlos. Empleando su táctica favorita, se desplegaron tras un pantano para reducir los efectos del impacto de las cargas de caballería. Su posición estaba reforzada con carros colocados en línea entre los que habían dejado 5 huecos para golpear al enemigo y huir retirándose a salvo detrás de sus líneas.

Despliegue del mapa y posiciones iniciales



> Situé 8 carros a lo largo de la orilla derecha del pantano como se muestra en el mapa.

> Los Flamencos se despliegan en la orilla derecha del pantano, y sobre la colina del mapa de la encrucijada.

> Los Franceses se colocan en la orilla izquierda del pantano (siguiendo una línea imaginaria de hexes más al Sur).

El juego dura 10 turnos. El Francés mueve primero.

Las fichas

The French		The Flemish		
<p>26 13 Sir Gaston 12 Knights</p>	Gaston Richard Roland Gilbert Conrad Clugney	<p>8 6 Crispin 8 Spearmen</p>	Crispin Hal Mark Odo Perkin Bertin	
		<p>10 7 Robbin 6 Billmen</p>	Guy Jean Rees Robin Tybalt	
<p>7 7 Jacopa 6 Crossbows</p>	Jacopa Roland Nicholas Giles Denys	<p>10 9 Sgt. Martin 6 Sergeants</p>	Martin Arnim A'Wood Tyler	
			<p>5 4 Engerrand 8 Shortbows</p>	Enguerrand Mathias
			<p>10 6 Cliff 6 Billmen</p>	Cliff Godric Shawn
			<p>5 6 Jasper 8 Peasants</p>	Jasper Ivor Morris Will'm

Reglas Especiales

Use las reglas de MONTJOIE para las carretas. Puede emplear las reglas de cortar tendones y cargadores de ballesta a su elección. Los hexes de hoyos se consideran como hexes de pantano.

Condiciones de Victoria

Es una lucha a muerte sin ninguna gracia ni compasión:

- > Cada caballero muerto proporciona 3 puntos,
- > Cada arquero/ballestero proporciona 2 puntos,
- > Cualquier otro personaje proporciona 1 punto.

Al final de los 10 turnos, calcule la diferencia entre los totales de puntos obtenidos

- > Más de 10 puntos: Victoria Total
- > Más de 5 puntos: Victoria Decisiva
- > De 1 a 4 puntos: Victoria Marginal
- > 0 puntos: Empate