

Livret II – Scénario 22 pour Cry Havoc, Siège & Croisades

Blocus

Temps de jeu et nombre de joueurs

2 heures ½ - 3 heures / 3 joueurs

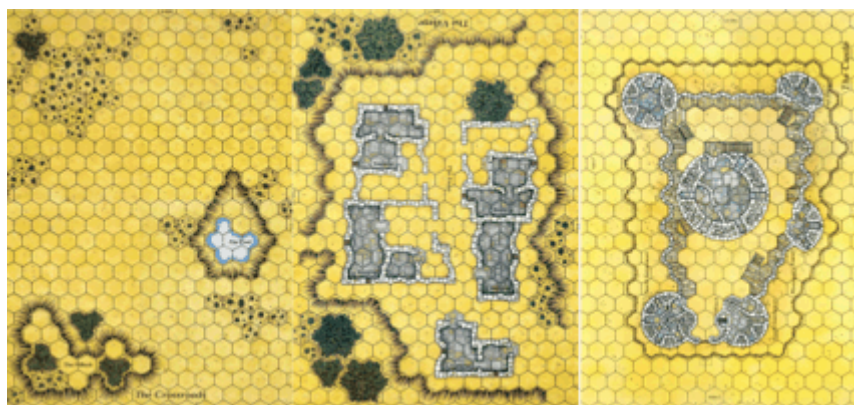
L'histoire

Le château de Mar sur Chammond va devoir capituler bientôt si le ravitaillement ne réussit pas à franchir les lignes ennemies.

Forces en présence

Les assiégeants	Les forceurs de barrage	Les secours	
 <p>27 ▲ 14 Sir Lacy 12</p> <p>Chevaliers</p> <p>Lacy Clarence Wulfric Hughes Mortimer Fitzwarren</p>	 <p>30 ▲ 14 Sir Richard 12</p> <p>Chevaliers</p> <p>Richard Gaston Gilbert</p>	 <p>Cart</p> <p>Chariots</p> <p>2 chariots transportant 10 points de vivres chacun</p>	 <p>28 ▲ 16 Sir Raymond 12</p> <p>Chevaliers</p> <p>Raymond</p>
 <p>12 8 Wynker 6</p> <p>Hallebardier</p> <p>Wynken Geoffrey Hubert Tom</p>	 <p>11 7 Godric 6</p> <p>Hallebardier</p> <p>Godric Evans Bors</p>	 <p>1 6 Mule</p> <p>Mules</p> <p>6 mules transportant 3 points de vivre chacune</p>	 <p>20 8 Sir Baldwin 12</p> <p>Sergents</p> <p>Baldwin Guy</p>
 <p>10 9 Sgt. Armin 6</p> <p>Sergents</p> <p>Tyler Arnim</p>	 <p>11 9 Sgt. Llewellyn 6</p> <p>Sergents</p> <p>Morgen Pugh Llewellyn</p>	 <p>7 4 Gawain 8</p> <p>Arbalétriers</p> <p>Emlyn Gawain Edric</p>	 <p>4 5 Baldric 8</p> <p>Ingénieur</p> <p>Jones</p>
 <p>8 5 Odo 8</p> <p>Piquiers</p> <p>Bertin Crispin Perkin Mark Hal</p>	 <p>5 6 Aki 8</p> <p>Piquiers</p> <p>Hayden Gareth Aki Brendan</p>	 <p>10 6 Cliff 6</p> <p>Hallebardier</p> <p>Shawn Cliff Fursa</p>	 <p>Ballista</p> <p>Engin de siège</p> <p>1 baliste</p>
 <p>5 5 Mathias 8</p> <p>Arcs courts</p> <p>Mathias Fletcher</p>	 <p>5 4 Aylwin 8</p> <p>Arcs longs</p> <p>Dylan Aylwin Gwyn</p>	 <p>7 5 Owain 6</p> <p>Arcs longs</p> <p>Owen Dylan Idris</p>	
 <p>Aylwiner Wall</p> <p>Echelles</p> <p>4 échelles</p>			

Disposition des cartes & positions de départ



- > Les assiégeants peuvent s'installer n'importe où sur la carte du village.
- > Les assiégeants ont 10 pions Eboulis et 5 pions Ecrans utilisés comme barricades et portes.
- > Les forceurs de barrage entrent au premier tour par le côté 5 de la carte Croisée des chemins.
- > Les secours peuvent s'installer n'importe où sur la crte du château. Ils ne peuvent ni tirer, ni se déplacer tant que les assiégeants ne

Livret II – Scénario 22 pour Cry Havoc, Siège & Croisades

leur tirent pas dessus, ou pénètrent sur la carte Château ou si les forceurs de barrage entrent sur la carte du Village.

Règles spéciales

- > Les barricades sont représentées par des pions Eboulis. Elles sont considérées comme des cases Fenêtre dans bâtiments pour les restrictions de mouvement, de couverture et les avantages terrain.
- > Les écrans fournis peuvent être utilisés comme des portes. Leurs restriction de mouvement sont inchangées – elles ne peuvent pas être déplacées si un personnage ennemi est adjacent..

Conditions de victoire

- > L'objectif des forceurs de barrage et des assiégeants est de faire entrer les vivres dans le château.
- > Les assiégeants doivent empêcher l'entrée des vivres dans le château et/ou causer de telles pertes aux forces ennemies que la prise du château devient possible plus tard (voir ci-dessous).
- > Les forceurs de barrage gagnent s'ils peuvent faire entrer plus de 50% des points de vivres dans le château, et ne pas perdre plus de 70% de ses troupes (y compris les secours) ou toute la nourriture et ne pas perdre plus de 50% de ses troupes. Les assiégeants doivent empêcher les objectifs ci-dessus et peuvent, s'ils le souhaitent, attaquer le château. S'ils le prennent, ils gagnent automatiquement.