

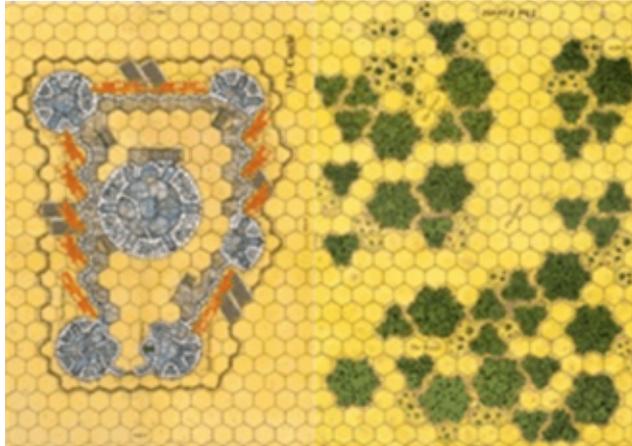
Scénario Montjoie 1

Pas de temps à perdre

L'histoire

Voilà 18 jours que Sir Conrad assiège le château de Sir Clarence. Il sait que si le château ne se rend pas d'ici 12 jours, son armée se désintègrera après le ban de 30 jours, et il n'aura plus d'autre choix que de retraiter. Sa décision est prise : il va prendre ce château ou mourir.

Assemblage des cartes & positions de départ



Installer les hourds en avant de chaque hexagone de créneaux comme montré sur la carte. Au cours des derniers jours, les attaquants ont pu combler jusqu'à 14 cases de douves réparties sur les 4 pans de murs (voir carte).

Les défenseurs sont placés dans le château.

Les attaquants sont placés sur la carte La Forêt.

Les pions

Les attaquants (Cry Havoc)		Les défenseurs (Siege)			
 Chevaliers à pied	Sir Conrad	 Vougiers	 Chevaliers à pied	 Vougiers	Shawn Godric Cliff
 Ecuysers à pied	Sir Jacques Sir John Sir Thomas	 Piquiers	 Ecuysers à pied	 Arcs longs	Matthew Idris Myrlyn Gwyn
 Sergents	Sgt Tyler Sgt Martin	 Paysans	 Sergents	 Arbalétriers	Emlyn Gawain
 Halbardiers	Wynken Geoffrey Frederick	 Arbalétriers	 Halbardiers		Evans Fursa

Equipement: 1 trébuchet, 2 mangonnets, 4 échelles

Règles spéciales

Utilisez les règles de hourds de l'extension Montjoie.

Conditions de victoire

Sir Conrad doit prendre le château en 12 jours pour gagner. Sir Clarence gagne si le château résiste plus de 12 jours.