

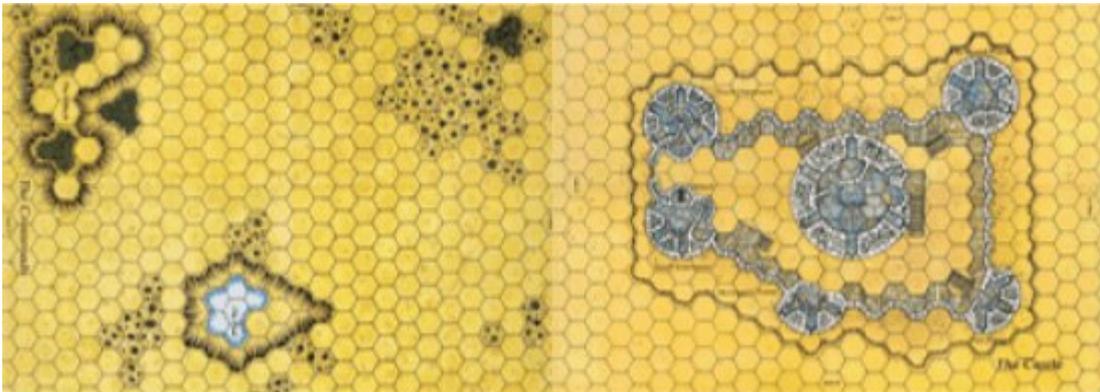
Escenario Montjoie 2

La vida en juego

Descripción del escenario

El Castillo asediado se está quedando sin suministros y sin agua. La última opción de Sir Roland es intentar escapar durante la noche con sus seguidores.; pero su oponente, Sir Lacy, se le ha anticipado instalando cuidadosamente infinidad de estacas en la ruta de escape para retrasarlos. Sir Roland no tiene elección, atacará allí donde los sitiadores parecen más débiles pero tendrá que darse prisa, ya que el ruido de la lucha atraerá rápidamente a sus enemigos...

Despliegue del mapa y posiciones iniciales



- > Sir Roland y sus seguidores están todos a caballo y esperando la señal en el patio interior del Castillo.
- > El puente levadizo está bajado
- > Las tropas de Sir Lacy están instaladas en cualquier lugar del mapa de la encrucijada.
- > Sir Roland mueve primero
- > El juego dura 10 turnos

Las fichas

Sir Lacy's Troops (Siege)		Sir Roland's Followers (Cry Havoc)	
 Sir Lacy Foot Knights	Sir Lacy Sir Wulfric	 Cliff Billmen	 Sir Roland Knights
 Sir Fitzwaren Foot Squires	Sir Fitzwaren Sir Mortimer Sir Hughs	 Brendan Spears	 Sir William Squires
 Sgt Llewellyn Sergeants	Sgt Llewellyn Sgt Morgen Sgt Pugh	 Owen Longbows	
 Evans Halberdiers	Evans Fursa Bors	 Jasper Peasants	

Equipamiento: 10 estacas para situar en cualquier lugar del mapa de la encrucijada.

Reglas Especiales

Emplee las reglas nocturnas, de estacas y de cortadores de tendones detalladas en la extensión de Montjoie.

Condiciones de Victoria

- > Sir Roland gana si él puede abandonar el mapa de la encrucijada a lo largo del lado 8 con, al menos 9 hombres al final del turno 10. En ese momento, los demás sitiadores se retirarán del campo de batalla puesto que saben que Sir Roland no podrá ser derrotado.
- > Cualquier otro resultado conduce a una Victoria de Sir Lacy.

Actualizaciones a la versión 1

- > Reemplazo de los ballesteros por arqueros con arcos largos: la carencia de movilidad de los ballesteros los hace inútiles de noche con una línea de visión limitada a 3 hexes.
- > Tiempo limite: Sin él, la misión es demasiado fácil para Sir Roland quien podría atacar solo en un único lugar.