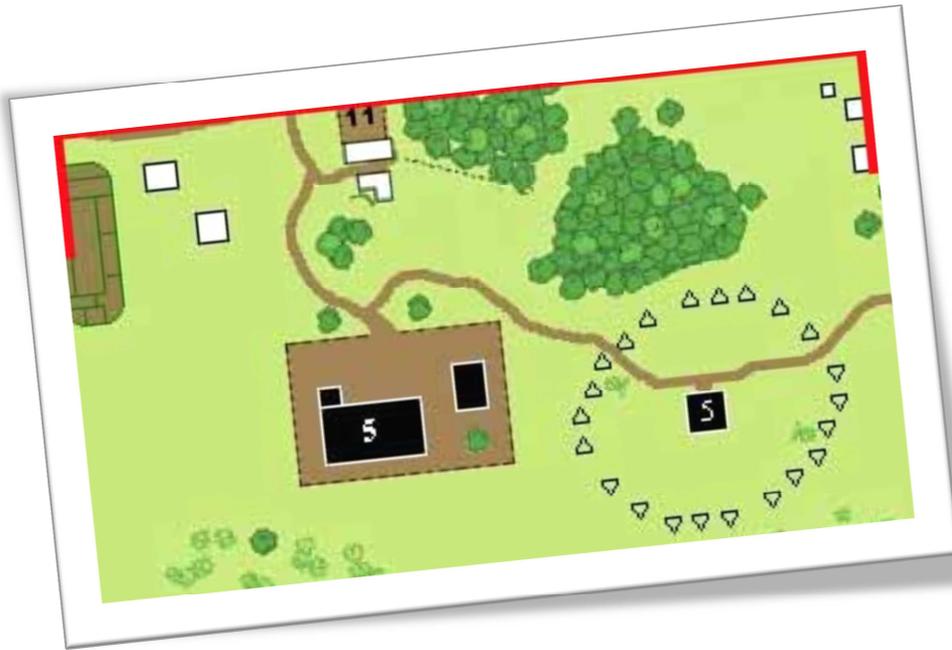


# La bataille Montfaucon

Quelques jours après l'escarmouche de la vallée hantée, les survivants de l'ost de Sorétoile se sont repliés sur la petite ville de Montfaucon. Le Commandant de Maison Talbert de Goenoc sait que ses hommes sont à bout de force car contrairement à ce qu'il espérait la défaite du démon Barbatos n'a en rien entamé la pugnacité des hommes-hyènes de la tribu des Hurle-Tonnerre. Après une retraite difficile dans les pré-rocterre, les survivants ont atteint le fief de Montfaucon et y ont dressé campement.



Apprenant la présence des Hurle-Tonnerre sur ses terres, le Chevalier Owen de Kastur a immédiatement levé le ban et regroupé ses forces dans l'idée de traquer et d'affronter les monstres sur le terrain de son choix.

Malheureusement, les cormyriens ignorent qu'une force plus grande pousse les créatures à assaillir le royaume du Dragon Pourpre. Alors que les hommes se préparent, des paysans paniqués viennent chercher refuge entre les murs de la demeure seigneuriale : une horde immense marcherait sur Montfaucon et l'avant-garde devrait atteindre la ville dans quelques heures. Dans leur délire, les gueux évoquent pêle-mêle trolls, géants, gobelins et même dragon.

Bien que ne prêtant pas foi aux racontars des malheureux, Talbert de Goenoc se range à l'honneur et ordonne à ses hommes de se déployer afin de participer à la défense des terres de leur hôte.

## Objectif.

### *Les forces de Cyrdan.*

Les troupes de Cyrdan le Vert ont un objectif très simple : massacrer le plus de citoyens cormyriens possibles et faire régner la terreur. Cependant, la mort des nobles cormyriens et des défenseurs de la cause du bien sont prioritaires. Le tableau des points de victoire des forces du mal est le suivant.

Mort du chevalier de Kastur : 3 PV

Mort de Balin le druide : 3 PV  
Mort de Talbert de Goenoc : 9 PV  
Mort du capitaine Talzin Bravemanteaux : 2 PV  
Chef d'unité tué ou mis en déroute : 1 PV  
Unité de milicien anéantie, mise en déroute: 2 PV  
Unité de cavalerie anéantie, mise en déroute, réduite à moins de 50% des effectifs de départ : 3 PV  
Unité de fantassins anéantie mise en déroute, réduite à moins de 50% des effectifs de départ : 2 PV  
Unité d'arbalétriers anéantie mise en déroute, réduite à moins de 50% des effectifs de départ : 2 PV  
Unité d'épéistes de Soirétoile anéantie mise en déroute, réduite à moins de 50% des effectifs de départ : 1 PV  
Unité de lanciers de Soirétoile anéantie mise en déroute, réduite à moins de 50% des effectifs de départ : 1 PV  
Unité de forestiers de Soirétoile anéantie mise en déroute, réduite à moins de 50% des effectifs de départ : 2 PV  
Unité de fantassins de Lathandre anéantie mise en déroute, réduite à moins de 50% des effectifs de départ : 2 PV

### *Les forces cormyriennes*

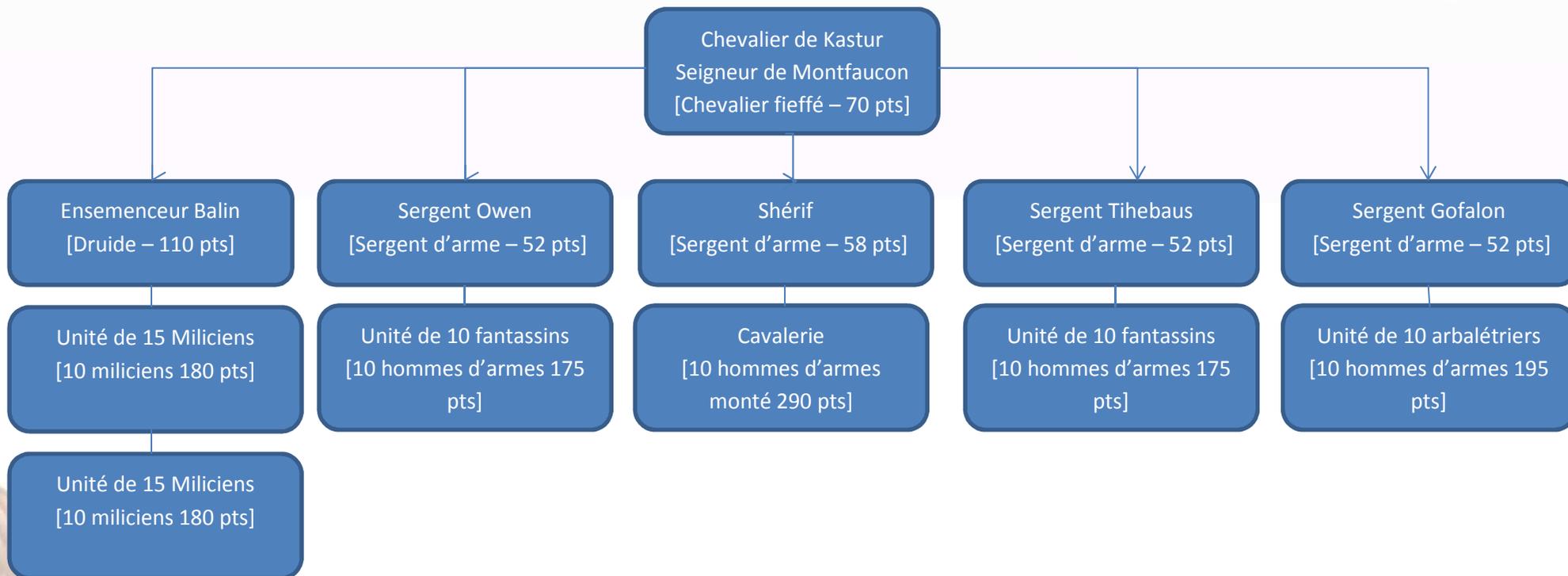
Les forces cormyriennes doivent contenir l'avance des troupes maléfiques afin de permettre aux civils de fuir la ville afin de se réfugier plus au sud. Vaincre Cyrdan le Vert est un objectif important pour les cormyriens car cela désorganiserait les forces ennemies. Le tableau des points de victoire des forces du bien est le suivant :

Mort de Cyrdan le Vert : 5 PV  
Mort de Granamir le leader gnoll : 2 PV  
Mort de Kreakir la prêtresse : 2 PV  
Mort de Ralvatos le flind : 2 PV  
Chef de meute ou champion d'unité tué ou mis en déroute : 1 PV  
Unité des rogneurs anéantie mise en déroute, réduite à moins de 50% des effectifs de départ : 3 PV  
Unité des hurleurs anéantie mise en déroute, réduite à moins de 50% des effectifs de départ : 2 PV  
Unité d'hyènes anéantie mise en déroute, réduite à moins de 50% des effectifs de départ : 2 PV  
Unité de fracasseurs anéantie mise en déroute, réduite à moins de 50% des effectifs de départ : 2 PV  
Unité de gobelins anéantie mise en déroute, réduite à moins de 50% des effectifs de départ : 3 PV  
Unité de trolls anéantie mise en déroute, réduite à moins de 50% des effectifs de départ : 2 PV

*Durée la partie* : 6 tours.

*Initiative au premier tour* : armée du mal.

## Ordre de bataille fief de Kastur – 1354 points

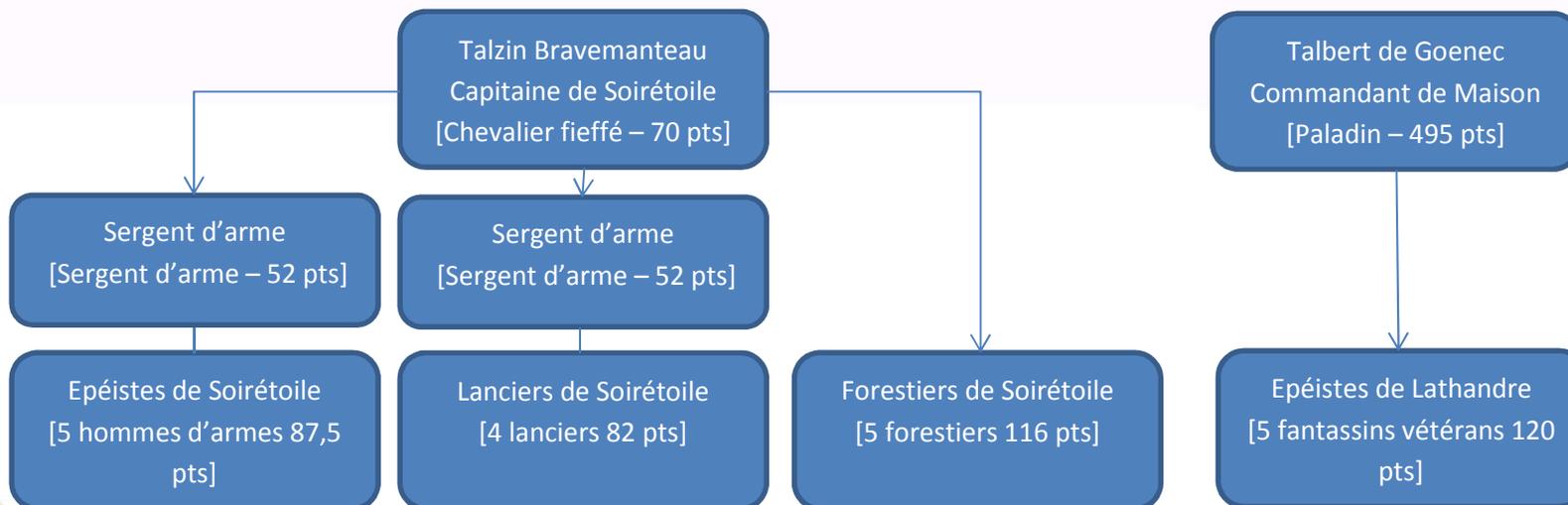


### Zone de déploiement.

Le chevalier de Kastur peut déployer ses troupes sur l'ensemble du plateau de jeu, à 30 centimètres des bords minimum. Le joueur indique la position des unités en plaçant un marqueur. Il dévoile l'unité lorsqu'elle est activée et fait une action ou qu'une unité adverse se situe à 30 centimètres (12 pas) d'un marqueur. Le marqueur indique la position du chef d'unité, les autres soldats sont déployés selon les règles normales autour du chef d'unité. Si une unité non dévoilée est activée mais ne fait aucune action, elle reste non dévoilée.

## Ordre de bataille des troupes de Soirétoile – 1074,5 points

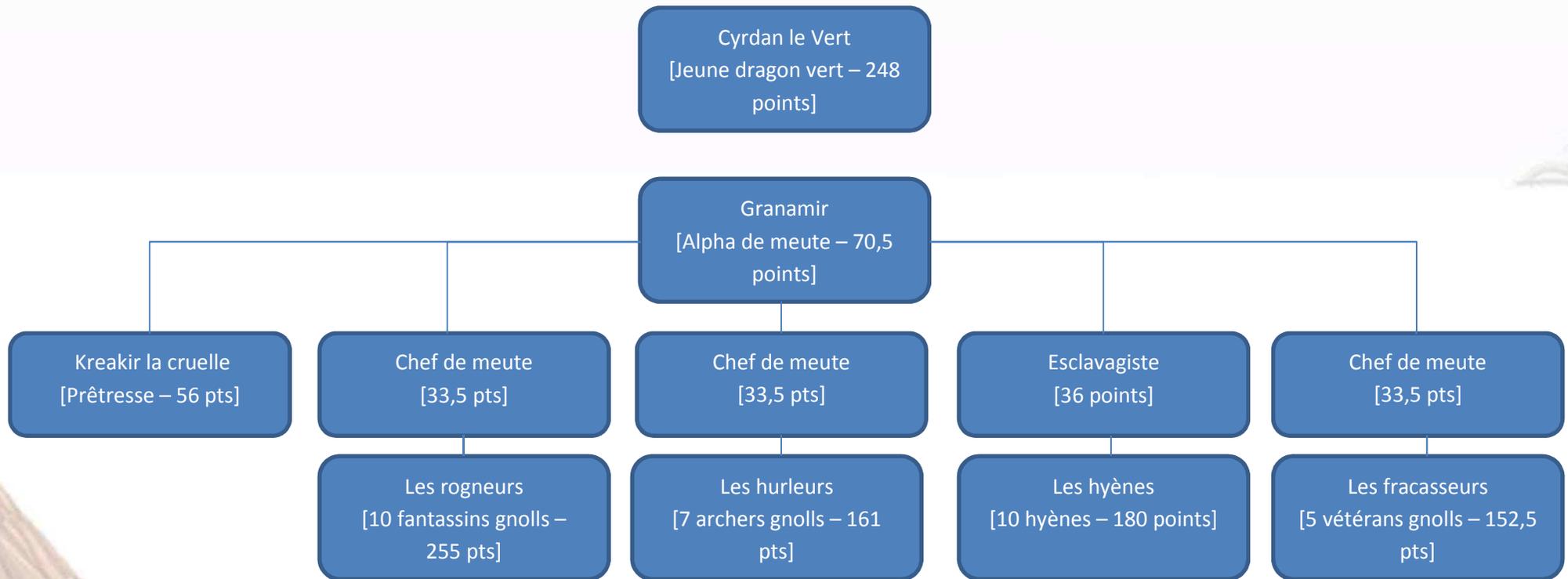
L'ost de Soirétoile ne regroupe les survivants de la bataille précédente.



### Zone de déploiement.

Les troupes de Soirétoile sont au repos et se déploient autour de la tour de guet, dans un rayon de 10 pas. Les troupes étant au repos, elles ne sont pas déployées dissimulées. Le seigneur Talbert et ses épéistes sont déployés au contact du manoir.

## Ordre de bataille des gnolls de la tribu des Hurle-Tonnerre – 1286 points



Enragé par la perte de Babatos le démon, Cyrdan lance son avant-garde sur Montfaucou sans connaissance des forces ennemies. De fait, bien que légèrement plus nombreuses, les deux corps de Cyrdan vont se heurter à une résistance bien inattendue. Les deux corps d'armée maléfique se déploient le long du bord nord sur une profondeur de 30 cm.

## Ordre de bataille des troupes de Ralvatos le Flind - 1313,5 points

