

Scénario Caravansérail 1

Nuage de poussière

L'histoire

1178 : Les armées de Saladin ravagent la Galilée et tuent tous ceux qui essaient de leur résister. Un petit groupe d'Hospitaliers se dirige vers le château de Belvoir mais la nuit et la fatigue les obligent à s'arrêter dans un Caravansérail situé sur le chemin. Le lendemain matin, ils se rendent compte que leur lieu de repos est devenu le dernier bastion chrétien dans une plaine remplie de sarrasins en furie prêts à l'attaque.

Assemblage des cartes et positions de départ



- > Les chevaliers hospitaliers et leur suite sont placés dans le Caravansérail. Leurs chevaux sont dans les étables. La porte d'Alep est fermée.
- > Les sarrasins sont placés sur la carte Le Point d'Eau.
- > La partie se joue en 15 tours maximum
- > Les sarrasins commencent la partie.

Pions

Les défenseurs		Les attaquants				
<p>Hospitaliers</p>	Sir Balian Sir Gerard Sir Raoul Sir Roger	<p>Archers soudanais</p>	Jellal Mustafa Osewel Sadik	<p>Cavaliers légers seldjoukides</p>	<p>Archers à cheval</p>	Ayub Fakr Imad Mongka Qutuz Rashid Usamah
<p>Turcoples</p>	Kamal Merton Mosul Tamara	<p>Inf. seldjoukide</p>	Ageel Farhad Mohammed Shammin			
<p>Archers court</p>	Ansel Hugh Robert Simon	<p>Inf. Syrienne</p>	Abdul Ali Baysan Husseyyin Mesuf Tossaun	<p>Mamelouks légers</p>	<p>Cavalerie lourde syrienne</p>	Ashok Kukburi Mohammed Moonga Nassin Suejac
<p>Arbalétrier</p>	Adam Bernard George Jordan	<p>Piquiers Fatimide</p>	Ahmed Hashmi Jamil Magid Mehmet Mohsen			




Les sarrasins disposent de 4 échelles.

Règles spéciales

- > La porte d'Alep est verrouillée : elle cédera rapidement si les sarrasins essaient de la forcer. On considère que la porte a un potentiel de défense de 5. Elle cédera sur tout résultat E ou F sur la table de combat contre un personnage à pied.
- > Après le tour 5, le joueur chrétien lance 1D10. Sur un résultat de 10, tous les protagonistes peuvent apercevoir le nuage de fumée formé par des cavaliers lourds fonçant droit sur le relais de caravane pour aider leurs frères d'armes. Après le tour 10, un résultat de 9 ou 10 fait apparaître les renforts.

Scénario Caravansérail 1

> Les renforts sont constitués des troupes suivantes :

Les renforts		
	Sir Amalric Sir Dreux Sir Mathew Sir Michael	
	Baldwin Guy	
	Arnulf Tamara	
Hospitaliers		Turcoples

> Les renforts entrent par le côté 3 de la carte Caravansérail.

Conditions de victoire

Les sarrasins n'arrêteront d'attaquer le Caravansérail que quand tous les défenseurs seront capturés ou tués. Les Hospitaliers, eux, ne peuvent que tenir jusqu'à ce que des renforts arrivent de Belvoir.

A l'issue des 15 tours, le joueur Sarrasin gagne si tous les hospitaliers enfermés dans le Caravansérail sont capturés ou morts. Si ce n'est pas le cas, c'est une victoire des Hospitaliers.