

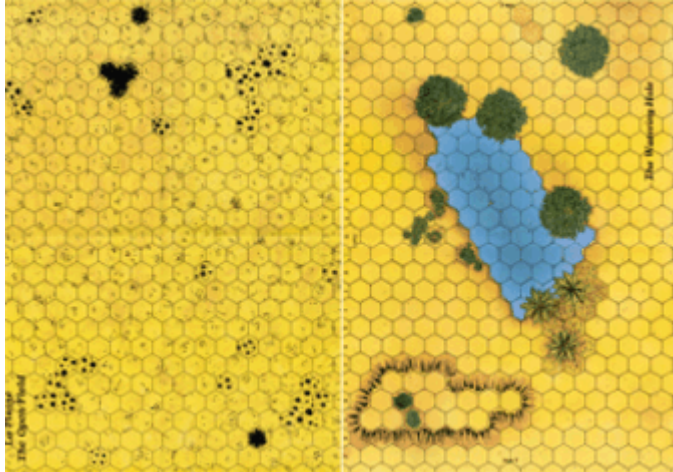
## Scénario Caravansérail 3

### La route du harem

#### L'histoire

1184 : Aïsha, troisième fille de l'émir syrien de Sheizar Kukburi, a été promise à Saladin pour devenir sa cinquième femme, un grand honneur pour cette famille sur le déclin. L'émir connaît les multiples dangers du voyage et escorte personnellement Aïsha avec une importante force armée. Malheureusement, l'oasis où le groupe est supposé s'arrêter pour la nuit est déjà occupé par un groupe de francs conduit par Sir Raymond. Ses espions l'ont informé des nombreux présents que l'émir emmène. Raymond est décidé à prendre part à la noce à sa façon.













#### Assemblage des cartes et positions de départ



- > Les syriens entrent par le côté gauche de la carte La Plaine.
- > Les francs sont installés n'importe où sur la carte Point d'eau.

Note : pour jouer ce scénario avec Vassal, vous pouvez remplacer la carte La Plaine par le carte le Désert avec la colline à gauche

#### Les pions

Les francs		Les syriens	
 <b>Chevaliers montés</b>	Sir Raymond Sir Walter Sgt Baldwin Sgt Guy	 <b>Arc court</b>	Jean Nicolas Hugh Peter
		 <b>Vougiers</b>	Cliff Shawn Godric
		 <b>Arbalétrier</b>	Arnold Denis Gille
		 <b>Piquiers</b>	Aki Stori Bryn Gareth Arnold Hayden
 <b>Templiers</b>	Sir Mathew Sir Gerard Sir Michael Sir Raoul	 <b>Dromadaires</b>	2 dromadaires de bât 1 nacelle avec Blodwin (représentant Aïsha)
		 <b>Mamelouks royaux</b>	Abaga Hakim Al-Kamil Maarat El-Arish
		 <b>Seldjoukide légers</b>	Arghun Ruzzik Bar Yesugai
		 <b>Cavalerie lourde syrienne</b>	Ashok Moonga Nassin Kukburi Mohammed Suejac
		 <b>Inf. seldjoukide</b>	Farhad Mohammed Ageel Shammin
		 <b>Archers soudanais</b>	Osewel Sadik Jellal Mustafa

#### Conditions de victoire

- > Les syriens gagnent s'ils peuvent conquérir l'oasis : la prochaine est à 75 kilomètres et leurs réserves d'eau s'épuisent.
- > Les francs gagnent s'ils peuvent capturer au moins 2 dromadaires ou Aïsha.