

Scénario Caravansérail 5

L'enlèvement au (caravan)sérail

L'histoire

Principauté d'Antioche, 1119 : Blodwin, épouse du seigneur de Turbessel a été capturée par Il-Ghazi, émire turc de Mardin, à la suite du désastre du Champ de Sang. Elle est escortée vers Alep où l'attend l'esclavage ou le harem, en fonction de l'humeur de son geolier. Balian de Turbessel, son mari, est bien décidé à l'arracher de ce mauvais pas et prépare un coup de main à la nuit tombée car les ravisseurs de son épouse se sont arrêtés dans un caravansérail pour la nuit. Aidé de son frère Dreux et déguisés en arabe, ils vont tenter de s'infiltrer discrètement.








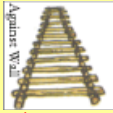

Assemblage des cartes et positions de départ



- > Tous les turcs sont endormis (face Stun) à l'exception de 3 gardes.
- > Les montures des turcs sont installées dans les écuries et dans la grande cour.
- > La porte d'Alep est fermée.
- > Installer une échelle à l'emplacement de chaque trappe. Les trappes sont considérées ouvertes.
- > Blodwin est placée dans un des bâtiments de la medina choisi par le lancer d'1D6.
- > Balian et Dreux entrent suivant un jet de 1D6 : 1-2 : côté 1 ; 3 : côté 2 ; 4-5 : côté 3 ; 6 : côté 4 . Ils sont chacun équipés d'un grappin.
- > Les templiers attendent que l'alerte soit donnée et entrent le tour suivant par le côté 2.

La partie dure 12 tours. Les francs commencent à jouer.

Les pions

Les francs		Les turcs		
 Hassan (Balian) Talat (Dreux) Assassins		 Michael Roger Mathew Gérard Amalric Raoul Templiers		
 Blodwin Civils	Blodwin		 Kilij Officiers	 Baha Rashid Vezelay Taki Mamelouks
			 Abdelraman Ramak Yasser Chameliers	 Yesugai Ruzzik Bar Arghun Seldjoukides
 Échelles	6 échelles	 Grappins	2 grappins	

Règles spéciales

- > On utilisera les règles liées à la nuit, aux terrasses, à la possibilité de monter et descendre d'un étage par une échelle ou avec un grappin, et le saut depuis un toit (voir les livrets Caravansérail et Montjoie).
- > Les échelles permettant de monter sur les terrasses peuvent être enlevées et repositionnées. L'action prend un tour complet pour un personnage.
- > Aucun personnage dans le caravansérail ne peut bouger tant que l'alerte n'est pas donnée. L'alerte est donnée quand tout personnage du camp adverse est repéré, ou quand un personnage ami est attaqué et n'est pas assommé ou tué à la première tentative.
- > Une fois l'alerte donnée, les turcs ont besoin de 2 tours pour s'armer. Entre temps, leur valeur d'attaque est de 2 et leur valeur de défense identique à celle de leur face Stun.
- > Une fois l'alerte donnée, Balian et Dreux peuvent reprendre leur apparence normale (un tour sans bouger ni combattre) ou conserver leur déguisement. S'ils enlèvent leur déguisement, ils ne peuvent plus le remettre. Ils ne portent pas d'armure pour pouvoir utiliser les grappins.
- > Blodwin est prisonnière et ne peut pas bouger. Elle retrouve sa liberté de mouvement dès qu'un personnage ami se trouve dans une case adjacente.

Conditions de victoire

Les croisés doivent libérer Blodwin et s'échapper par n'importe quel bord de la carte pour gagner. Si Hassan (Balian) est tué, la victoire n'est que marginale. Tout autre résultat est une victoire turque.