

Scénario Port Fortifié 2

La prison d'Al-Katras

L'histoire

1250 - Sir Raymond et d'autres chevaliers ont été capturés par les sarrasins pendant la retraite de Mansourah. En attendant le versement de la rançon, les prisonniers ont été enfermés dans la sinistre prison d'Al-Katras, située sur un îlot en avant d'un petit port égyptien. Des marchands arméniens de la ville ont décidé de les délivrer cette nuit car ils savent de source sûre que l'émir a décidé de les faire décapiter le lendemain, la rançon se faisant trop attendre.

Assemblage des cartes et positions de départ




On n'utilisera que les 2 cartes sud de la cité médiévale fortifiée, accolée au port fortifié.

Deux galiotes et une barque sont à quai comme indiqué ci-contre. Une barque est amarrée au débarcadère de la tour d'Al-Katras.

Les gardes musulmans sont installés sur les remparts de la ville et du port. Il y a 4 gardes dans la prison d'Al-Katras. Les chevaliers prisonniers sont dans les prisons de la tour d'Al-Katras. Ils ne peuvent pas bouger tant qu'un membre du commando n'est pas resté un tour complet dans une case adjacente. Le commando arménien s'installe dans la cité. Il joue en premier.

Pions

Tous les pions proviennent de la boîte CROISADES

Les prisonniers		Le commando		Les gardes musulmans			
 18 14 4 Templiers	Sir Balian Sir Dreux Sir Gerard	 9 Turcoples	Kamal Merton Mosul Tamara Arnulf Mosul	 7 4 8 Inf. seldjoukide	Ageel Farhad Shammin Mohammad	 4 Inf. Syrienne	Tossaun Mesuf Baysan Ali Husseyin Abdul
 14 11 4 Baron	Sir Raymond	 5 4 8 Arcs longs	Myrlin Mathew Gwyn Aylwin	 6 4 8 Archers seldjoukides	Osewl Jellal Mustafa Sadik	 11 9 8 Mamelouks légers	Baha Rashid Vezelay Fa'iz Yaghi Taki
		 Grappins	X 4				

Règles spéciales

- > La tentative de rescousse se passe de nuit, on appliquera les règles de combat et tir de nuit de l'extension Montjoie.
- > On utilisera les règles d'escalade des murs avec un grappin de l'extension Montjoie.
- > Les règles navales sont celles de Vikings
- > Aucun musulman ne peut bouger tant que l'alerte n'est pas donnée. L'alerte est donnée quand tout membre du commando est repéré, ou quand un musulman est attaqué et n'est pas assommé ou tué à la première tentative.

Scénario Port Fortifié 2

> Les prisonniers ont une valeur d'attaque de 2 et une valeur de défense normale (ils portent une cotte de mailles mais pas d'armes). Un prisonnier est libéré dès qu'un membre du commando lui reste adjacent pendant un tour complet sans combattre. Pour retrouver son potentiel d'attaque, un ancien prisonnier doit passer un tour complet sans combattre à côté d'un garde musulman mort.

Conditions de victoire

Le commando doit délivrer les prisonniers et les faire fuir par le côté D1 de la cité fortifiée. La victoire dépend du nombre de chevaliers évacués :

- > 4 : victoire éclatante des chrétiens
- > 3 : belle victoire des chrétiens
- > 2 : courte victoire des chrétiens
- > 1 : belle victoire des musulmans
- > 0 : victoire éclatante des musulmans

Sources

Ce scénario est imaginaire. Le nom de la tour est inspiré d'une autre prison située sur un îlot dans une baie célèbre !