

Scénario Le journal du stratège 69

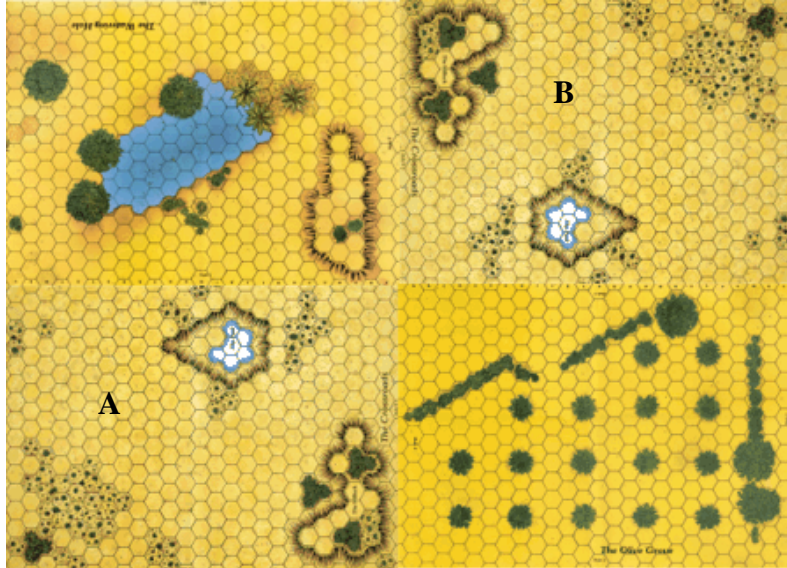
Ils arrivent !

L'histoire

Asie mineure 1094.

L'armée croisée se hâte en direction de Jérusalem. Au terme d'une longue marche épuisante, l'avant garde des Francs aperçoit une oasis où les soldats vont enfin pouvoir se reposer et se restaurer. Hélas pour eux, c'est à cet endroit précis qu'un détachement de l'armée de Danishmen a décidé de les arrêter...

Assemblage des cartes et positions de départ





Le joueur turc place en premier sur la carte « Oasis » et « Croisée des chemins »(A).

Le joueur croisé fait ensuite entrer ses troupes par le côté 2 de l'«Oliveraie » et le côté 6 de la « Croisée des chemins »(B)

Le joueur turc ne peut faire de tir défensif lors du premier tour de jeu.

Pions

Les Croisés		Les Turcs	
	<p>Chevaliers : Sir Balian, Sir Gérard, Sir Mathew, Sir Michel et Sir Raoul.</p> <p>Sergents à pied : Arnim, Baldwin et Tyler.</p> <p>Vougiers : Guy et Robin.</p> <p>Piquiers : Ben, Bertin, Hal, Mark, Perkin, Odo et Wat.</p> <p>Arbalétriers : George et Gille.</p> <p>Archers : Hugh, Jean et Robert.</p>		<p>Cavaliers lourds : As-Salih, Kilij et Saladin.</p> <p>Cavaliers légers : Baha, Faiz, Taki, Vezelay et Yaghi.</p> <p>Archers à cheval : Ayub, Fakr, Imad, Qutuz, Rashid et Usamah.</p> <p>Infanterie : Ageel, Farhad, Mahammed et Shammon.</p> <p>Archers à pied : Jellal et Oswel.</p> <p>Lanceur de javelots : Abdoul et Shazir.</p>

Conditions de victoire

Le joueur croisé gagne s'il réussit à s'emparer de l'oasis. Pour ce faire, il ne doit plus rester de pion turc en bonne santé sur la carte « Oasis».

Le joueur turc gagne s'il réussit à conserver le contrôle de l'oasis.