

## Scénario Caravansérail 4

### Rixe sous la tonnelle

#### L'histoire

Syrie, 1140 : Ounour, chef du gouvernement de Damas a fait alliance avec le roi Foulques pour délivrer Panéas, tenue par les partisans de l'Atabeg Zengi. Cette entente entre chefs n'est pas forcément du goût de tous les suivants. Un groupe de croisés fraîchement débarqués accompagne le roi pendant l'expédition mais ils se tiennent soigneusement à l'écart des syriens. Un soir à l'étape, alors que les croisés sont attablés à l'auberge, Hassan le damascain semble se moquer de leurs manières rustres. Il n'en faut pas plus pour qu'une rixe violente éclate. Dans la mêlée, Hassan s'enfuit dans les ruelles de la medina, protégé par ses coreligionnaires. Les croisés sont bien décidés à le poursuivre et lui faire rendre gorge.

#### Assemblage des cartes et positions de départ



- > 3 chevaliers à pied sont placés sur la terrasse de l'auberge, sous la tonnelle. Les autres fantassins francs sont dans la cour principale.
- > Hassan est placé dans la petite cour en haut de la medina. Les autres personnages damascains sont placés sur la partie gauche de la carte à l'exception de 4 d'entre eux qui ont protégé la fuite d'Hassan et qui doivent être installés sur la terrasse de l'auberge.
- > Installer une échelle à l'emplacement de chaque trappe. Les trappes sont considérées ouvertes.
- > Placer une échelle à plat (2 cases) contre un mur de la cour principale.

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

#### Les pions

Les francs		Les damascains					
 14 Sir Walter Chevaliers à pied	Raymond Sir Walter Sgt Baldwin Sgt Guy	 5 Renier Arc court	Renier Simon	 12 8 Hassan Assassins	Hassan Talat	 9 6 Ashok Cavaliers syriens à pied	Ashok Mohammad Murda Moonga
 6 Hayden Piquiers	Stori Bryn Gareth Arnold Hayden	 11 7 Godric Vougiers	Cliff Shawn	 4 4 Jalil Frondeurs	Jalil Omar	 7 Fursah Inf. seldjoukide	Mohammad Shammin
 11 7 Fursa Hallebardier	Fursa	 6 5 Aubrey Arbalétriers	Aubrey Bernard	 8 6 Husseyn Infanterie syrienne	Husseyn Baysan	 8 5 Jellal Archers soudanais	Osewl Jellal
 Échelles	6 échelles						

#### Règles spéciales

- > On utilisera les règles liées aux terrasses, ainsi que la possibilité de monter et descendre d'un étage.
- > Hassan ne peut pas quitter le Caravansérail en sautant par-dessus un parapet ou une fenêtre. Les autres personnages sans armure ont la possibilité de sauter et de revenir par la porte d'Alep (qui est ouverte). Utiliser les règles de saut de Montjoie (§ 1.2.4 : Saut depuis un arbre).
- > Les échelles permettant de monter sur les terrasses peuvent être enlevées et repositionnées. L'action prend un tour complet pour un personnage.

#### Conditions de victoire

Les croisés doivent capturer ou tuer Hassan pour gagner. Tout autre résultat est une victoire damasquine.