

Claymore 1 – Scénario 2 pour Croisades

Le gué

L'histoire







En 1119, Ibn Badi, chef de la milice d'Alep et ennemi juré des Ismaéliens est expulsé d'Alep. Des assassins l'attendent au passage d'un gué...

Assemblage des cartes et positions de départ



Le joueur Ismaélien entre sur la carte par le côté 3 situé derrière la rivière, puis le joueur Seldjoukide entre par le côté 1.

Pions

Ibn Badi et son escorte					
	Saladin (Ibn Badi)		Ashok Mohammad		Arghun Ruzzik Bar
Officiers		Cavalerie lourde Syrienne		Cavalerie Seldjoukide	
Les Assassins					
	Hassan Talat		Husseyn Baysan Mesut Abdul Ali Tossaun		Thatoul Mehmet
Assassins		Infanterie Syrienne		Bédouins (à pied)	

Règle spéciale

Les cases « pont » sont considérées comme des cases « gué ». Leur passage est autorisé à tous les personnages et coûte 3 points de mouvement. L'influence sur les combats et les tirs est identique à celle des cases d'eau. Il est interdit de récupérer les armes d'un personnage mort dans le gué. Un personnage assommé sur une case « gué » est tué. Un personnage tué sur une case « gué » reste sur place et peut éventuellement entraver le mouvement (différent des règles de Samourai)

Tous les hommes du camp Assassin possèdent des poignards de lancer.

Conditions de victoire

Le joueur Seldjoukide doit faire sortir Ibn Badi par le côté 3 situé derrière la rivière. S'il réussit, il a gagné. Dans le cas contraire, c'est le joueur assassin qui gagne même si tous ses hommes sont tués.

Au cas où il ne resterait plus assez de point de mouvement au cavalier lourd pour franchir le gué, alors c'est le match nul.

Sources

B. Lewis, Les assassins, Paris 1982, page 146