

Scénario Tour de Siège 2

Attention derrière vous !

L'histoire

Sir Dreux, commandant d'un petit fortin templier, a décidé de se débarrasser d'un groupe de rebelles syriens qui ont pris position dans un ancien château de l'Ordre. Il n'a pas de machines de jet mais il a fait construire une énorme tour de siège qui devrait suffire pour prendre la forteresse. Malheureusement, les défenseurs ont envoyé un pigeon voyageur pour demander de l'aide. Un petit groupe d'éclaireurs est déjà en route pour prendre ces chiens d'infidèles par revers.

Assemblage des cartes & positions de départ



Les défenseurs syriens sont placés n'importe où dans le château.

Les attaquants sont placés sur la carte Point d'eau.

La grande tour de siège est placée à côté du point d'eau comme montré sur la carte.

Pions

The défenseurs		Les éclaireurs		Les attaquants	
 Archers soudanais	Osewel Sadik Jellal Mustafa	 Archers à cheval	Rashid Qutuz Fakr Imad Mongka Ayub Usamah	 Templiers (à pied)	Sir Dreux Sir Roger Sir Balian Sir Raoul Sir Gerard Sir Amalric Sir Michael
 Infanterie seldjoukide	Farhad Mohammed Ageel Shammin	 Mamelouks légers	Baha Rashid Vezelay Fa'iz Taki Yaghi	 Turcoples (à pied)	Kamal Merton Mosul Tamara Arnulf Reuben
 Infanterie syrienne	Tossaun Mesuf Baysan Ali Husseyin Abdul			 Archers	Ansel Robert Hugh Simon Jean Peter
 Frondeurs	Mustaq Jalil Omar			 Paysans	David Gawain Jasper Morris Geoffroy Ivor
				 Arbalétriers	Jordan George Bernard Adam Aubrey Gille

Règles spéciales

Le groupe d'éclaireurs peut entrer à chaque tour depuis le côté 1 de la carte Point d'eau après avoir réussi un 8,9 ou 10 avec 1D10. Ils peuvent quitter la carte à tout moment et revenir plus tard de la même façon.

Conditions de victoire

Sir Dreux gagne s'il peut forcer tous les défenseurs à retraiter vers la cour haute du château tout en tuant au moins 8 personnages dans le groupe d'éclaireurs. Tout autre résultat est une victoire pour les syriens.