

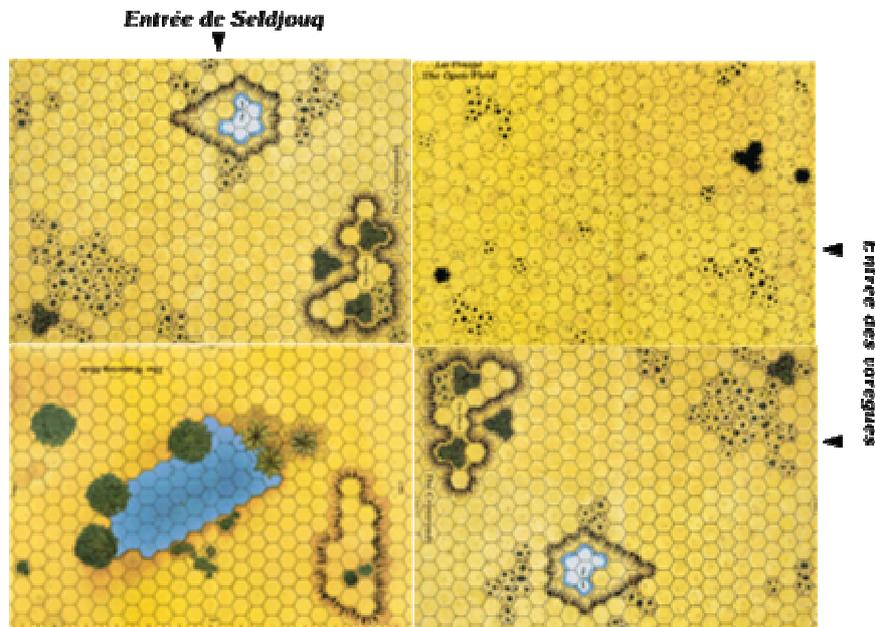
Claymore 2 – Scénario 3 pour Cry Havoc

L'or et le sang

L'histoire

Dans les années 920-930, un groupe de marchands varègues (Vikings de l'Est) accompagné d'une petite escorte revient en Russie après avoir fait de bonnes affaires près de Bagdad. Cependant, leur route va croiser celle d'un groupe de nomades commandés par Seldjuq (le fondateur de la tribu des turcs Seldjoukides). Réussiront-ils à échapper à ces terribles pillards ?

Assemblage des cartes et positions de départ



La partie commence avec l'entrée des Seldjoukides, puis les varègues entrent sur la carte.

Pions

Les seldjoukides

 15 ▲ 8 Vezelay 15 Cavalerie légère Mamelouk	Baha Taki Yaghi (*) Fa'iz Vezelay	 9 ▲ 5 Qutuz 15 Archers à cheval	Ayub Fakr Qutuz Rashid Usamah	 7 4 Farhad 8 Infanterie Seldjoukide	Shammin Farhad Mohammad Ageel	 4 4 Jalil 8 Frondeurs	Jalil
--	---	---	---	---	--	---------------------------------------	-------

Les varègues

 26 ▲ 12 Eirik 12 Jarls	Eirik Svein	 12 6 Agnar Hd 6 Hirdmen	Ivar Agnar Torberg Skule Klemet Hallstein	 11 9 8 Hildkrann Bs 8 Berserkers	Björn Torgrim Ulv Dag Blotolf	 5 4 8 Reklar Bw 8 Archers	Gandalv Yngrar Lodin
 4 5 4 Bokler Bn 4 Bondis	Grim Glum Runolv Askjel Otto Vagn Hermod Domar	 1 6 Mule 6 Animaux	6 Mules				

(*) Le scénario original prévoyait Reuben, mais c'est un turcople. J'ai donc préféré le remplacer par un autre cavalier mamelouk.

Claymore 2 – Scénario 3 pour Cry Havoc

Conditions de victoire

Pour gagner, le joueur varègue doit sortir par le côté 2 de la carte « L'oasis » avec le maximum de mules. Le but du joueur seldjoukide est d'empêcher les varègues de s'enfuir et de capturer le maximum de mules vivantes.