

Livret II – Scénario 23 pour Cry Havoc, Siège & Croisades

Acre 1191

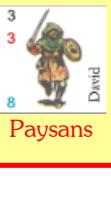
Temps de jeu et nombre de joueurs

3 heures / 2 joueurs et +

L'histoire

L'ardent soleil de juillet écrase la garnison d'Acre qui est à bout de souffle. Saladin est déterminé à tenter une dernière opération pour forcer Richard d'Angleterre à abandonner le siège. Un point d'eau vital se trouve aux confins des lignes de siège. Si seulement il pouvait prendre le camp qui le garde...

Forces en présence

Les sarrasins		La garnison		Les secours			
Première vague		Deuxième vague					
 <p>17 ▲ 9 Mohammed 12 Cav. syriens</p>	X 6	 <p>28 ▲ 16 Masar 12 Mam. royaux</p>	X 5	 <p>28 ▲ 15 Sir Raymond 12 Chevaliers</p>	<p>Raymond Walter</p>	 <p>26 ▲ 12 Sir Gerard 12 Templiers</p>	<p>Roi Richard Amalric Balian Gerard Roger Mathew Dreux</p>
 <p>20 ▲ 10 Saladin 12 Officiers</p>	X 4	 <p>20 ▲ 13 Taki 15 Mam. légers</p>	X 6	 <p>17 ▲ 10 Merton 15 Turcoples</p>	<p>Reuben Merton Mosul</p> <p>(Tous démontés avec leurs chevaux séparés)</p>	 <p>8 ▲ 5 Odo 8 Piquiers</p>	<p>Odo Perkin Crispin Bertin Mark Hal</p>
 <p>14 ▲ 9 Al-Ahraf 15 Bédouins</p>	X 4	 <p>10 ▲ 6 Arghun 15 Seldj. montés</p>	X 4	 <p>20 ▲ 8 Sgr Baldwin 12 Sergents</p>	<p>Baldwin Guy</p> <p>(Tous démontés avec leurs chevaux séparés)</p>	 <p>6 ▲ 4 Bertrand 8 Arbalétriers</p>	<p>Bertrand Roland</p>
 <p>10 ▲ 6 Mongka 15 Archers à cheval</p>	X 6	 <p>6 ▲ 4 Essem 8 Soudanais</p>	X 6	 <p>6 ▲ 5 Aubrey 6 Arbalétriers</p>	<p>Aubrey Jordan</p>	 <p>11 ▲ 9 Sgr Llewellyn 6 Sergents</p>	<p>Pugh Llewellyn</p>
		 <p>8 ▲ 6 Husseyn 8 Infanterie syrienne</p>	X 8	 <p>10 ▲ 6 Cliff 6 Hallebardier</p>	<p>Shawn Fursa</p>	 <p>5 ▲ 6 Ali 8 Piquiers</p>	<p>Hayden Story Bryn</p>
 <p>5 ▲ 5 Hashim 6 Piquiers fatimides</p>	X 10	 <p>7 ▲ 6 Abdur 6 Arbalétriers</p>	X 6	 <p>4 ▲ 4 Gwyn 8 Arcs longs</p>	<p>Gwyn Aylwin</p>	 <p>3 ▲ 3 David 8 Paysans</p>	X 5
 <p>6 ▲ 4 Ageel 8 Seldjoukides</p>	X 8			 <p>5 ▲ 5 Renier 6 Archers</p>	<p>Renier William</p>		

Livret II – Scénario 23 pour Cry Havoc, Siège & Croisades

Disposition des cartes & positions de départ



- > Les membres de la garnison peuvent s'installer n'importe où dans l'enceinte du camp.
- > Les sarrasins : la première vague entre au tour 1 par le côté B de la carte Le Camp. La seconde vague entre également par le côté B un tour complet après que le premier sarrasin ait atteint la colline située dans le camp (exemple : si un sarrasin atteint la colline au tour 4, la seconde vague entre au tour 6).
- > Les renforts entrent par le côté 1 de la carte Oasis au tour 5, par les rangées D,E et F.

Règles spéciales

> **Empoisonnement de la source** : 3 piquiers transportent du poison (leur nom doit être inscrit sur une feuille de papier qui est par la suite pliée et posée bien en vue de tous). Si l'un d'entre eux passe 2 tours consécutifs en étant adjacent au point d'eau sans attaquer ni se défendre, celui-ci est considéré comme empoisonné.

Conditions de victoire

- > Les sarrasins doivent débarrasser le camp de tout ennemi et maintenir leur position jusqu'au tour 36 pour gagner. Il est aussi possible d'empoisonner le point d'eau pour gagner.
- > Les croisés doivent garder (ou reprendre) le contrôle du camp en le débarrassant de tout sarrasin, et empêcher les musulmans d'empoisonner le point d'eau.