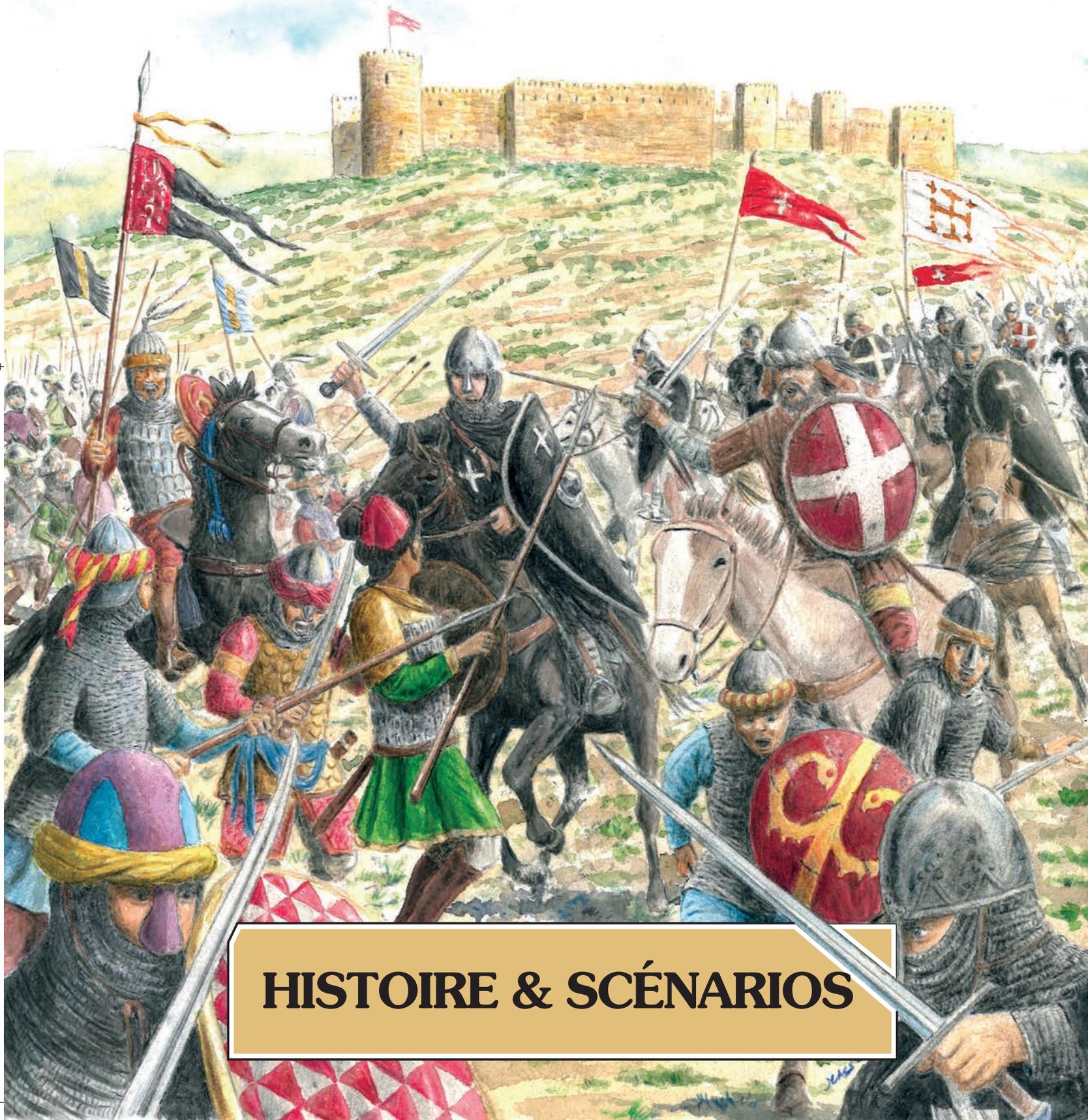




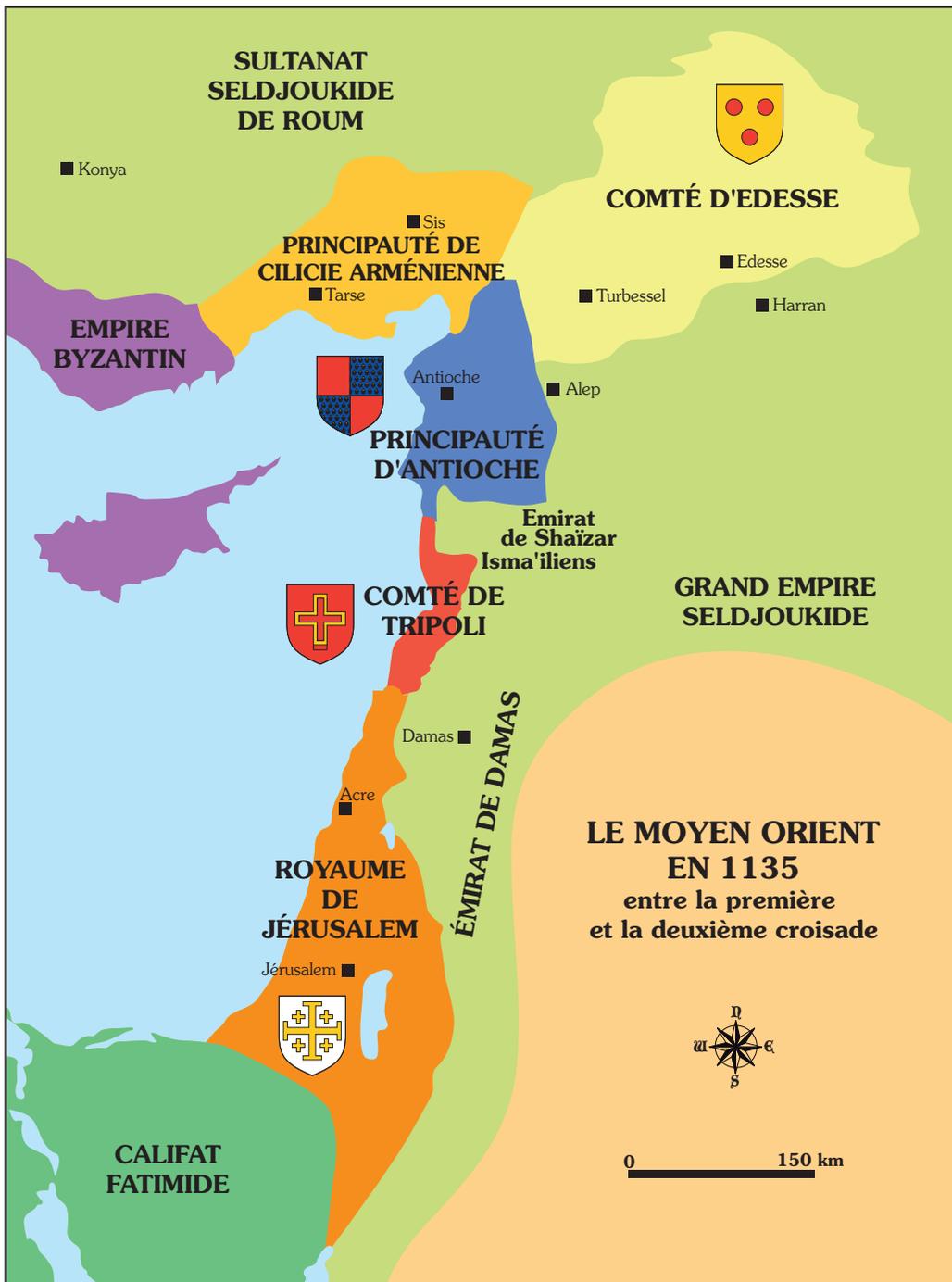
Ager Sanguinis



HISTOIRE & SCÉNARIOS







Histoire

Les Normands en Syrie du Nord au XII^e siècle

1. Le contexte historique

Trois Normands s'illustrèrent pendant la Première Croisade : Robert Courteheuse, duc de Normandie et fils aîné de Guillaume le Conquérant¹ dont l'action fut décisive à la bataille de Dorylée en 1197; Bohémond de Tarente, fils aîné de Robert Guiscard² et son neveu Tancrède, qui mena l'assaut sur un secteur de Jérusalem en 1099. Avant de participer à la croisade, Bohémond s'était vu préférer son demi-frère cadet Roger Borsa comme duc des Pouilles et de Calabre à la mort de son père en 1085. Loin d'être attiré par des motifs religieux comme Godefroy de Bouillon, la croisade n'était pour lui que l'occasion de se confronter une fois de plus avec son ennemi de toujours, Byzance, et de se tailler un état sur mesure en Terre Sainte.

L'occasion se présenta avec la ville d'Antioche. C'était une ancienne ville byzantine qui n'avait été conquise par les musulmans qu'une dizaine d'années auparavant, en 1084. Bien que Bohémond lors de son passage à Constantinople, tout comme les autres chefs croisés, ait prêté serment au basileus Alexis I^{er} Comnène de restituer les terres précédemment perdues par les Byzantins, il comptait bien faire main basse sur la ville et se constituer une principauté par la force.

1.2. La prise d'Antioche

Face aux difficultés pour assiéger Antioche, Bohémond menace d'abord de retourner en Italie pour chercher des renforts, mais l'armée a trop besoin de son important contingent et de ses qualités de stratège. Les chefs de la croisade lui promettent alors ce qu'il veut. Il prend ensuite prétexte du départ de Tatizios, le représentant du Basileus, pour invoquer une trahison lui permettant de se délier de son serment. Ayant noué des contacts avec des Arméniens de la ville pour lui ouvrir les portes, il fait promettre aux autres chefs croisés que la ville appartiendrait au premier d'entre eux qui pénétrerait dans la ville. Lorsque le 3 juin 1098 la ville est investie, il n'est donc pas étonnant que seule la bannière de Bohémond flotte sur les tours.

Mais par un retour de fortune, les Francs affamés et presque sans chevaux se trouvent soudain assiégés à leur tour par une forte armée seldjoukide conduite par le général Kerbogha. La découverte de la Sainte-Lance (peut-être un autre subterfuge de Bohémond) redonne vigueur aux croisés qui mettent en fuite leurs adversaires innombrables, mais avec un bien faible moral. Bohémond devient alors le chef incontesté de la ville et s'institue prince d'Antioche, au lieu du titre byzantin de duc d'Antioche, pour marquer la rupture avec Byzance.

1.3. Bohémond et Tancrède

Le 13 juin 1098, Bohémond regarde l'armée croisée s'éloigner en direction de Jérusalem, car sa priorité est désormais d'asseoir son autorité et d'étendre sa principauté. Son règne est de courte durée, car il est capturé dès 1100 lors d'une chevauchée qu'il a organisée pour protéger la ville arménienne de Mélitène en Cilicie menacée par les Turcs Danishmendites. Parti avec seulement 300 chevaliers, il tombe dans une embuscade et est fait prisonnier. La régence est alors assurée par son neveu Tancrède qui étend la principauté en s'emparant au sud de Laodicée (l'actuelle Lattaquié) et au nord de Tarse et Adana au détriment des Byzantins.

Edesse, au nord-est d'Antioche était devenu le premier État Latin d'Orient en 1098 suite au mariage de Baudouin de Boulogne, frère de Godefroy de Bouillon, avec la fille du prince arménien Thoros. Baudouin ne devait pas régner longtemps sur le comté arménien, car il est appelé dès 1100 pour remplacer son défunt frère sur le trône du royaume de Jérusalem. Edesse passe alors à son cousin Baudouin de Bourcq. Profitant d'une guerre civile entre les Turcs Seldjoukides, Baudouin décide en 1104 de s'emparer de la forteresse de Harrân près de Rakka en Syrie centrale. Sa prise permettrait d'ouvrir la route vers Mossoul et Bagdad. Pour cette campagne, il est accompagné par son cousin et vassal Josselin de Courtenay, seigneur de Turbessel, et par ses voisins Bohémond de Tarente, prince d'Antioche, qui a été libéré l'année précédente, et son neveu Tancrède de Hauteville. Le siège de Harrân commence au printemps, mais sans machine de siège, ce qui le fait traîner en longueur. Cela permet aux émirs Jekermish et Soqman de rassembler une armée qui vient secourir la forteresse assiégée. Les Francs décident de faire face et déploient les contingents d'Edesse sur la gauche et les Antiochènes sur la droite. Les Turcs engagent les Edessins, mais se replient rapidement. Pensant la victoire à portée, les troupes d'Edesse se lancent à leur poursuite sans se rendre compte du piège qui leur est tendu. Alors qu'ils s'épuisent dans la poursuite, les cavaliers turcs font volte-face et encerclent les Francs affaiblis. Ils sont rejoints par d'autres escadrons turcs qui les écrasent. Sur le flanc droit, et bien qu'en train de venir à bout de la résistance des Turcs qui leur font face, la vue du désastre des troupes d'Edesse incite les Normands d'Antioche à battre en retraite à la nuit tombée : Tancrède galope vers Edesse pour la mettre en état de défense, mais Baudouin et Josselin sont faits prisonniers en franchissant une rivière alors que les paysans syriens battent la campagne pour exterminer les fuyards croisés. Depuis leur arrivée en Orient, c'est la première fois que les Francs, jugés invincibles par les autochtones, sont battus. Les Turcs d'Alep profitent de cette victoire qui affaiblit la principauté d'Antioche pour lui reprendre tout le territoire d'Outre-Oronte alors que les Byzantins se réapproprient Laodicée et la Cilicie.

Rentré à Antioche, Bohémond décide de laisser une fois de plus la régence à Tancrède pour aller chercher du renfort en Italie. Repris par sa haine viscérale contre Byzance, il lève une expédition pour aller combattre en Illyrie, mais il est battu à Dyrrhachium et est obligé de signer, en 1107, un humiliant traité par lequel il reconnaît la suzeraineté de Constantinople sur Antioche. Ce traité est mal accepté par Tancrède, qui le dénonce dès la mort de Bohémond à Canossa (Apulie) le 26 mars 1111. Il laisse un héritier, son jeune fils, Bohémond.

En avril 1105, Tancrède décide de reprendre Artâh (ou Artésie), une forteresse à l'est de l'Oronte qui avait été reconquise par les Turcs après Harrân. Comme l'année précédente, une armée turque de secours conduite par Ridwan d'Alep vient interrompre le siège. Tancrède a remarqué que le champ de bataille est une plaine rocheuse, impropre aux combats de cavalerie. Il laisse la cavalerie turque s'y engager, alors qu'elle espère pouvoir utiliser une fois de plus sa tactique habituelle de harcèlement et de fuite feinte. Les rochers gênent les cavaliers turcs et ils ne peuvent pas résister à la charge de Tancrède. Devant mettre pied à terre, ils se dispersent et sont écrasés par les Francs. Grâce à cette victoire, le régent d'Antioche récupère tous les territoires perdus l'année précédente.

Après le désastre de Harrân et la capture de Baudouin de Bourcq, Tancrède est également devenu régent d'Edesse. Pour garantir sa position et engranger les revenus du comté, il fait traîner en longueur les négociations pour la libération de Bourcq qui n'interviendra qu'en 1108. C'est à la suite de ce différend qu'une bataille a lieu cette même année à Menbij (entre Alep et l'Euphrate) entre Baudouin, appuyé par Jawali, émir de Mossoul et Tancrède soutenu par Ridwan, sultan d'Alep qui laisse 2 000 Francs morts sur le champ de bataille. Bien que vainqueur, Tancrède retourne à Antioche pour assurer la régence jusqu'à sa mort lors d'une épidémie de typhoïde en 1112.

1. voir le jeu *Dieux Aie*.

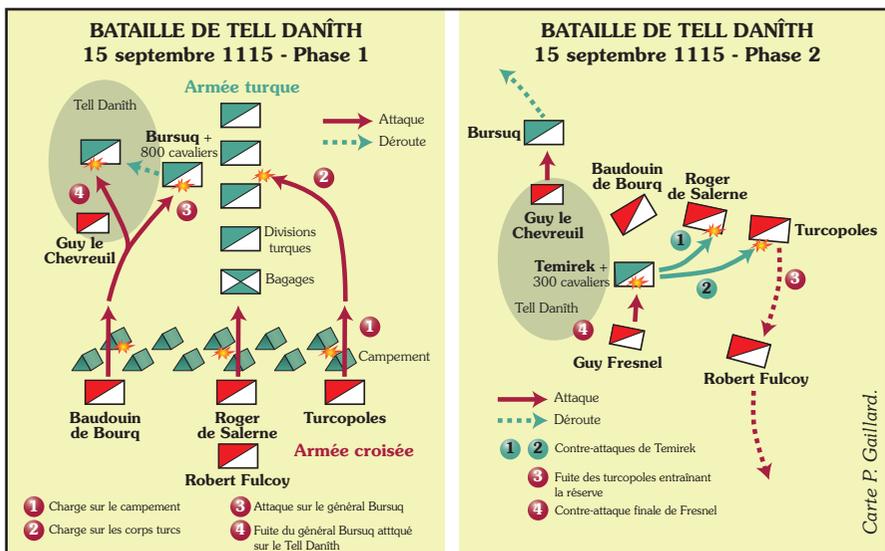
2. voir le jeu *Guiscard*.



1.4. Roger de Salerne

Bohémond II, encore enfant, lui succède sous la régence du neveu de Tancred, Roger de Salerne. Celui-ci doit faire face, dès novembre 1114, aux conséquences catastrophiques d'un puissant tremblement de terre qui a endommagé de nombreux châteaux. Alors qu'il supervise les travaux de reconstruction, il apprend que Mohammed, sultan seldjoukide de Bagdad, a envoyé une puissante armée commandée par Bursuq contre la principauté. Mais les princes turcs de la région sont tout aussi inquiets, craignant qu'une victoire du sultan réduise leur autorité. Toghtekin de Damas, Loulou d'Alep et Il-Ghazi de Mardin s'allient à Roger et se regroupent à Apamée, endroit d'où ils peuvent intervenir aussi bien sur Alep, Antioche que Damas. L'armée de Bursuq campe à seulement 12 kilomètres au sud. Alerté de l'invasion, le roi Baudouin de Jérusalem se dirige avec 500 chevaliers et 1 000 hommes d'armes vers le Nord, emmenant 200 chevaliers et 2 000 hommes du comte Pons de Tripoli. Il fait dire à Roger de ne pas engager la bataille avant son arrivée. Après avoir incendié sans réaction la ville de Shaïzar qui s'était ralliée au sultan, les alliés francs se dispersent pensant que la campagne terminée. Mais Bursuq en profite pour s'emparer de la forteresse de Kafartâb, près d'Apamée, à

la suite d'un siège et grâce à une sape qui a permis aux Turcs de faire s'écrouler la barbacane du château. Roger rappelle alors ses troupes d'Antioche, épaulé par des renforts du comté d'Edesse. Il campe près du pont de Jisr al-Shughr, alors que Bursuq se dirige vers Zerdana et campe près d'un point d'eau appelé Tell-Dânîth, à côté de Sarmin. Roger organise son armée en trois corps, Baudouin d'Edesse dirigeant la gauche alors que Roger commande personnellement le centre. La charge des Francs est menée en échelons, conduite par les Edessins. Ils enfoncent les Turcs qui refluent sur une colline derrière le camp alors que Roger occupe le camp ennemi. Seule la droite franque est en difficulté : les turcoples sont refoulés par une contre-attaque turque et viennent semer la confusion dans les autres corps d'armée, mais les chevaliers reprennent le dessus et remportent la victoire. Craignant l'arrivée du roi de Jérusalem, Bursuq décide de se replier et met fin à sa campagne.

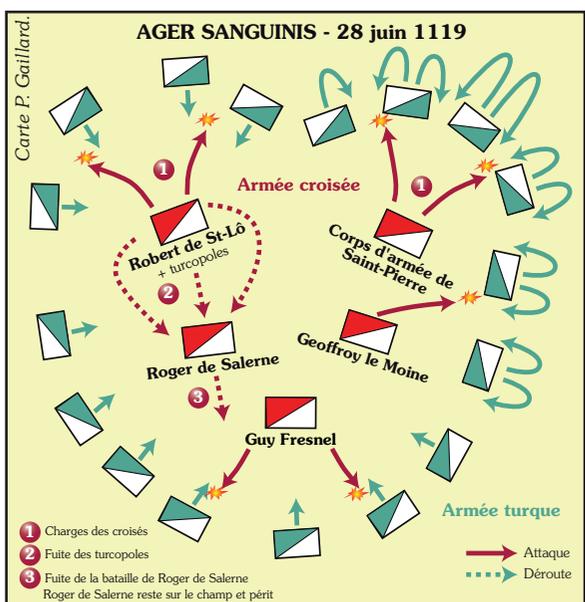


Carte P. Gaillard.

Le prestige de Roger est alors à son zénith, ce qui incite les émirs semi-indépendants de la région à se rapprocher du sultan. Leur désunion et jalousie respectives compensaient leur supériorité numérique, ce qui permet aux Francs d'être les maîtres du jeu en Syrie du Nord. Roger pousse son avantage et assiège en 1118, avec l'aide des Arméniens, la forteresse de 'Azaz (que les Francs appelaient Hasart) au nord-ouest d'Alep. Une sape vient à bout des murailles du château et la garnison musulmane est massacrée.

Les dernières conquêtes franques encerclent désormais Alep, ce que son nouvel atabeg³ Il-Ghâzi ne peut supporter. Il envahit la principauté d'Antioche avec une forte armée en 1119. Comme 4 ans plus tôt, Roger fait appel au roi de Jérusalem et au comte de Tripoli et décide d'attendre les renforts près du Pont du Fer, dans la forteresse d'Artâh. Mais les châtelains des territoires d'Outre-Oronte, constamment dévastés par des

chevauchées de bandes turcomanes, l'incitent à intervenir immédiatement. Roger quitte donc les bords de l'Oronte pour se diriger vers Alep. Il campe dans une plaine près du défilé de Sarmada où il est encerclé par Il-Ghâzi dans la nuit du 27 au 28 juin. Les forces sont disproportionnées, comme il était coutume à cette époque : 700 chevaliers et 3 000 fantassins côté franc - formés en 3 batailles commandées par Roger, Geoffroy Le Moine et Guy Fresnel - contre sans doute 40 000 hommes pour les Turcs. Roger engage quand même le combat et les premiers affrontements tournent en sa faveur. Mais la fortune change de camp quand les turcoples de Robert de St Lô sont bousculés et rejetés sur la ligne de Roger qui est disloquée. Roger est tué d'un coup d'épée au visage au pied de la croix ornée de pierres précieuses qui lui servait d'étendard. L'armée franque est anéantie, seuls deux chevaliers parvenant à s'échapper, d'où le nom de Champ du Sang (Ager Sanguinis) donné à cette bataille. Il-Ghâzi aurait pu profiter de sa victoire totale pour avancer et prendre Antioche qui était désormais sans défense, mais il préfère célébrer sa victoire par des beuveries. Cette indécision permet à Baudouin II de Jérusalem (l'ancien comte d'Edesse Baudouin de Bourcq devenu roi l'année précédente à la mort de son cousin) et Pons de Tripoli d'arriver à Antioche avant les Turcs et de mettre la ville en état de défense. Baudouin s'attribue alors la régence de la principauté, puis dirige son armée en direction des Turcs qu'il bat de justesse à Hâb, au sud-ouest de Zerdana. La principauté d'Antioche est sauvée pour les années à venir et le roi décide d'en assurer la régence jusqu'à la majorité de Bohémond II.



Carte P. Gaillard.

1.5. Changement d'époque

Baudouin II de Jérusalem mène plusieurs campagnes les années suivantes pour récupérer les territoires et forteresses perdus et rétablir les frontières de la principauté. Le comte d'Edesse Josselin de Courtenay étant fait prisonnier en 1122, le roi décide d'assurer aussi la régence du comté septentrional, mais il est fait prisonnier à son tour l'année suivante. Sa captivité dure deux ans avant d'être libéré contre rançon, tout comme Josselin. Il décide de mettre immédiatement le siège devant Alep et la ville allait se rendre au bout de 3 mois quand Baudouin apprend que Bursuq, l'atabeg de Mossoul avec une forte armée était en train d'assiéger la forteresse de 'Azaz (appelée Hasart par les Francs) au nord-ouest d'Alep. Le roi lève alors le siège d'Alep pour venir au secours de la forteresse menacée avec les comtes d'Edesse et de Tripoli. Au total 1 100 chevaliers et environ 2 000 fantassins vont affronter des Turcomans beaucoup plus nombreux. Le roi décide de simuler une retraite vers Athâreb et, alors que les Turcs l'ont pris en chasse, il se retourne soudain et charge les chevaliers turcs désorganisés, qui sont obligés d'accepter le combat au corps à corps. La force de la charge des Francs disloque l'armée de Bursuq qui perd 2 000 hommes et laisse un butin considérable.

3. Gouverneur seldjoukide nommé par le Sultan.



En 1126, Bohémond II a désormais 18 ans. Il quitte l'Italie pour venir prendre possession de son héritage que le roi lui remet avec soulagement, tout en lui donnant la main de sa fille Alice. Le roi a lui-même beaucoup à faire sur d'autres fronts, notamment marier sa fille Mélisende à un homme qui pourra lui succéder à sa mort. Son choix se porte en 1129 sur Foulque d'Anjou, le père de Geoffroy Plantagenêt⁴. Bohémond quant à lui s'illustre dès sa prise de pouvoir en menant une chevauchée pour s'emparer de Kafartâb que Bursuq avait repris l'année précédente. Par jalousie, il va malheureusement se quereller avec Josselin de Courtenay, le comte d'Edesse et briser ainsi l'unité des Francs en Syrie du Nord au moment où le sultan Mahmud venait de nommer le fils de Bursuq, Imad al-Din Zenghi comme atabeg de Mossoul et qui se considérait comme le champion de l'Islam contre les Francs. Le règne de Bohémond est de courte durée, car il est tué dès 1130 dans une embuscade en Cilicie alors qu'il voulait reprendre la ville d'Anazarbe aux Arméniens. Bohémond n'avait pour héritier qu'une fille de deux ans prénommée Constance et c'est sa mère, Alice, fille de Baudouin II, qui décide d'intriguer pour devenir régente d'Antioche. Elle va jusqu'à demander de l'aide à Zenghi contre son père ! Le roi Baudouin intervient rapidement pour remettre de l'ordre et décide d'assurer lui-même la régence une fois de plus. Mais il meurt dès l'année suivante (21 août 1131, à l'âge de 70 ans) et la régence revient au nouveau roi Foulque. Quelques mois plus tard, le cousin du roi défunt et dernier survivant de la Première Croisade, Josselin de Courtenay, comte d'Edesse meurt à son tour. Son fils Josselin II lui succède, mais il n'est qu'un personnage falot, couard et intrigant. La nouvelle génération est plus soucieuse de colonisation que de croisade et de compromis avec les princes musulmans les moins dangereux pour garantir la survie de leurs possessions. L'esprit de croisade n'habite plus que les pèlerins qui arrivent encore nombreux en Terre Sainte et les ordres religieux, qui commencent à devenir indispensables pour le maintien des Francs outremer. Les Hospitaliers sont à l'origine une institution charitable créée par des Amalfitains en 1070 qui se transforme en ordre guerrier sous leur deuxième maître de 1120 à 1158, Raymond du Puy, originaire du Dauphiné. Un connétable est cité dès 1126 et les Hospitaliers participent aux affrontements contre les Musulmans à partir de 1137.



1.6. Raymond de Poitiers

Le roi Foulque était à la recherche d'un mari pour la petite Constance (10 ans) qui puisse défendre la principauté et son choix se porte en 1136 sur le fils du duc Guillaume IX d'Aquitaine, Raymond de Poitiers, qui résidait alors à la cour du roi Henri Ier d'Angleterre où son fils Geoffroy avait épousé son héritière Mathilde. Raymond était dans la force de l'âge, 37 ans, quand il devient prince d'Antioche, d'une grande force physique, beau mais un peu rustre et impulsif. Le nouveau prince souhaite d'abord assurer ses arrières avant d'attaquer Zenghi et décide d'attaquer la province byzantine de Cilicie. Mais le Basileus Jean II Comnène riposte et assiège Antioche en représailles alors que Raymond était parti secourir le roi Foulque dans le comté de Tripoli au sud. Lorsque le prince d'Antioche revient, la ville est déjà assiégée et ses murs pilonnés par les machines de jet, mais Raymond parvient à rentrer dans la place par une porte dérobée. La situation se dégrade rapidement et comme le roi Foulque ne peut pas intervenir, Raymond décide de rendre hommage à l'empereur pour Antioche. L'accord prévoit même la restitution complète de la principauté à Byzance s'il parvient à conquérir Alep, Shaïzar, Hama et Homs qu'il garderait alors pour lui. Vers la fin mars 1138, l'armée byzantine, renforcée des troupes de Raymond de Poitiers, du comte d'Edesse Josselin II et d'un fort contingent de Templiers se met en campagne. Leur premier objectif est Alep, mais la ville étant trop bien défendue, l'expédition se dirige vers le sud en occupant au passage Athâreb, Maarat El Numan (La Marre) et Kafartâb, puis vient mettre le siège devant Shaïzar, ville aux mains de la dynastie arabe des Mounqidhites. La ville basse est rapidement prise puis l'empereur met ses machines de siège en batterie pour abattre les murs de la ville haute. Mais l'ardeur de Jean II Comnène n'est pas partagée par les Francs : Raymond n'a aucune envie d'abandonner la douceur de sa ville d'Antioche pour l'âpreté de Shaïzar en cas de victoire ; quant à Josselin, sa haine de Raymond est telle qu'il ne souhaite pas le voir s'installer à Shaïzar, voire plus tard à Alep. Les deux commandants francs passent donc leur temps dans leurs tentes à jouer aux dés plutôt que sous les murs du château assiégé. Sous la menace d'une contre-attaque de Zenghi et écoeuré par l'attitude des Francs, le Basileus négocie la levée du siège en échange d'une reconnaissance de vassalité de l'émir. Une fois celle-ci obtenue, l'armée rentre à Antioche où l'empereur fait une entrée triomphale.

En novembre 1143, le roi Foulque meurt d'une chute de cheval à Acre. Son fils de 13 ans Baudouin III lui succède avec sa mère Mélisende comme régente du royaume de Jérusalem. Un enfant-roi et sa mère n'avaient pas l'autorité d'un Foulque pour apaiser les dissensions entre les deux princes Francs de Syrie du Nord, Raymond de Poitiers et Josselin II de Courtenay. Alors qu'ils se querellent une fois de plus pour savoir qui s'approchera le plus d'Alep, Zenghi décide de mettre le siège devant Edesse alors que son comte et ses meilleures troupes sont au loin. Josselin appelle à l'aide le royaume de Jérusalem et la principauté d'Antioche. Si Mélisende accepte d'envoyer des renforts, Raymond refuse d'intervenir. Lorsque l'armée de Jérusalem rejoint le comte à Turbessel, il est déjà trop tard : Edesse est tombée le 26 décembre 1144, et les Turcs ont fait un carnage dans la population. Zenghi ne profite pas longtemps de son succès, car il est assassiné par un de ses eunuques le 14 septembre 1146. Josselin II essaie de reprendre Edesse en octobre 1146, mais Nûr al-Din, le fils de l'atabeg récemment décédé, le prend à revers avec son armée. Josselin parvient à fuir, mais tous les chrétiens d'Edesse sont massacrés. La nouvelle de cette catastrophe incite le pape à ordonner une nouvelle croisade dirigée par le roi de France Louis VII et le roi d'Allemagne Conrad III. Les Allemands sont surpris et anéantis par les Turcs dans une embuscade près de Dorylée, là où avait eu lieu la grande victoire de la première croisade. Louis VII, quant à lui, arrive à Saint-Siméon, le port d'Antioche, le 19 mars 1148, accompagné de sa femme Aliénor d'Aquitaine, nièce de Raymond de Poitiers. Celui-ci comptait sur l'appui de l'armée française pour attaquer Alep et contrer Nûr al-Din qui avait repris toutes les places fortes

4. voir le jeu *The Anarchy*.

à l'est de l'Oronte. Mais le roi refuse, arguant que son vœu de croisade a pour but Jérusalem. C'est pourtant ce qu'il aurait dû faire, car le danger mortel pour les Francs était bien à Alep, et pas à Damas, alliée du royaume de Jérusalem et où la croisade se termina lamentablement : le siège inutile précipitera Damas dans les bras de Nûr al-Din, soit le résultat inverse de ce qu'il aurait fallu faire. Le chroniqueur Guillaume de Tyr soutient que c'est par dépit que Raymond de Poitiers décida de séduire Aliénor, ce qui devait entraîner le divorce des époux royaux au retour de la croisade et le remariage d'Aliénor avec Henri Plantagenêt, roi d'Angleterre.

L'échec de la Deuxième Croisade avait renforcé la confiance des Turcs, ce que Raymond n'avait pas mesuré à sa juste valeur. Alors qu'il se prépare en 1149 à attaquer Alep, Nûr al-Din lance une contre-attaque à Yaghra, au nord-est du lac d'Antioche. Il met en déroute l'armée antiochène et leur tue beaucoup de monde. Peu après, Raymond reprend l'avantage lors d'une seconde bataille tout près où il s'empare des bagages de Nûr al-Din après avoir vaincu son lieutenant, le kurde Chirkouh. Josselin II, encore excédé que Raymond ne soit pas venu à son aide au moment de la chute d'Edesse laisse faire, et va même jusqu'à pactiser avec Nûr Al-Din. En mai 1149, l'atabeg d'Alep, aidé par des renforts damasquains ravage le territoire d'Hârim avec ses 6 000 cavaliers puis se dirige vers la forteresse d'Inab au sud, à l'est de Ma'arat al-Nu'mân pour l'assiéger. À cette nouvelle, Raymond de Poitiers rassemble une petite troupe de 400 cavaliers et 1 000 fantassins. Il est épaulé par une troupe d'Ismaéliens, cette secte chiite plus connue sous le nom d'Assassins, qui haïssait Nûr al-Din le sunnite encore plus que les Chrétiens. Sans attendre d'autres renforts, il se dirige vers Inab. Pensant avoir affaire à toute l'armée franque, l'atabeg lève le siège, mais ses espions lui apprennent rapidement que Raymond n'a avec lui qu'une poignée d'hommes. Plutôt que de se réfugier dans un château voisin, Raymond pousse l'insouciance jusqu'à faire camper sa troupe en rase campagne à 5 km au sud d'Inab près d'un lieu appelé Font Murez pour la nuit du 28 au 29 juin 1149. L'atabeg en profite pour les encercler à la faveur de l'obscurité. Au matin, se rendant compte de sa fatale erreur, Raymond décide de faire front plutôt que d'essayer de fuir. Il tente une charge, mais le terrain ne lui est pas favorable et le vent rabat la poussière dans les yeux des chevaliers au moment où ils éperonnent leurs chevaux. Son armée est anéantie et Raymond est tué par Chirkouh en personne. Sa tête est envoyée en trophée au calife de Bagdad. Exploitant son succès, Nûr al-Din reprend les forteresses d'Artâh, Hârim et 'Imm qui défendaient l'approche d'Antioche et il assiège Afamiya (Apamée). Après avoir pillé les alentours, il assiège Antioche qui était presque sans défense, mais accepte de lever le siège contre un gros subside. L'arrivée prochaine du roi Baudouin III l'incitait également à trouver un accord rapide. En signe de victoire, il se dirige vers Saint-Siméon et se baigne dans la Méditerranée. Puis il revient vers Afamiya, la dernière ville tenue par les Francs à l'est d'Antioche. La principauté était désormais réduite à la plaine d'Antioche et au littoral jusqu'à Lattaquié (Laodicée). Cette victoire avait renforcé son prestige dans le monde musulman, et il allait poursuivre la conquête de la Syrie du Nord au nom du Djihad. Josselin II de Courtenay s'était initialement réjoui de la défaite de son ennemi intime, mais il devait rapidement réaliser qu'il serait le prochain sur la liste. Il est capturé dès l'année suivante et les derniers Latins sont définitivement expulsés de son comté.

1.7. Un aventurier à la tête de la principauté

Constance, la veuve de Raymond avait 22 ans et était mère de 4 enfants en bas âge. Baudouin III l'exhorte à se choisir rapidement un nouvel époux, mais celle-ci refuse les propositions du roi qui doit assurer la régence. Un cadet sans fortune, fils de Hervé II, seigneur de Gien, Châtillon-sur-Loing et Donzy en Bourgogne, était venu avec la croisade, mais avait décidé de rester en Palestine. Il avait accompagné l'armée royale à Antioche en 1151 et s'était installé dans la principauté. La princesse veuve l'avait remarqué et elle décide de l'épouser en 1153, après avoir demandé l'autorisation au roi. Baudouin III, content de se débarrasser du fardeau de la régence, accepte volontiers, d'autant que le prétendant est un guerrier aguerri. Les habitants d'Antioche eux ne voient en lui qu'un parvenu, mais c'est pourtant lui, Renaud de Châtillon, qui devient leur prince-régent. Il ne tarde pas à montrer sa vraie nature en faisant peu après torturer le patriarche de la ville et en lançant un raid sur Chypre, possession byzantine, qu'il met à sac.

Nûr al-Din avait rallié Damas à son royaume en 1154, ce qui unifiait de fait tous les musulmans de Syrie contre les états francs, situation nouvelle alors que les Francs avaient bénéficié jusqu'alors de la désunion des différents émirs de la région pour s'imposer. Ils étaient désormais sous une menace constante. Profitant en 1157 d'une maladie de l'atabeg qui fait croire à beaucoup sa mort prochaine, le roi Baudouin III, épaulé par Raymond de Tripoli, Renaud de Châtillon et du croisé Thierry de Flandre, décide de s'emparer de Shaïzar, une ville sur l'Oronte au sud-est de la principauté d'Antioche, sur la route de Hama. Le souhait de Baudouin est de donner la ville à Thierry de Flandre afin de créer un nouvel état franc pour défendre la frontière. Mais Renaud désapprouve ce choix et veut la ville pour lui, ou que Thierry reconnaisse sa suzeraineté. Le grand baron français ne peut pas accepter un tel marchandage avec un parvenu et l'armée du roi est obligée de lever le siège, que les troupes de Nûr al-Din occupent sitôt leur départ. Le roi se console en assiégeant et en prenant Hârim, le château à l'est de l'Oronte, sur la route d'Alep qu'il remet à Renaud.

Mais la vengeance du Basileus pour les exactions commises à Chypre ne tarde pas à s'abattre sur Renaud. Il avance en 1158 avec son armée aux portes d'Antioche et exige la soumission de son prince. Baudouin III, qui venait d'épouser la nièce de l'Empereur, ne vient pas au secours de son vassal et Renaud doit se rendre pieds nus au camp de Manuel Comnène pour le reconnaître comme son suzerain. Le simple régent, par son inconduite, venait de déposséder l'héritier naturel, le jeune Bohémond III, de sa principauté !

Deux années plus tard, Renaud est informé de la présence d'importants troupeaux de bétail et de chameaux mis au pacage dans les contreforts de l'Anti-Taurus, dans l'ancien comté d'Edesse. Il décide d'organiser une chevauchée pour s'en emparer, mais le gouverneur d'Alep est informé du coup de main et décide d'intervenir. Ralents et gênés par les bêtes qu'ils emmenaient, les Francs ne peuvent faire face et le régent d'Antioche est fait prisonnier le 23 novembre 1160. Il restera 16 ans en prison à Alep avant sa libération en 1176. Il recommencera ses brigandages aussitôt, ce qui mènera le royaume de Jérusalem à sa perte en 1187 à la bataille de Hattîn, où Renaud de Châtillon sera décapité de la main même de Salah ed-Din.

1.8. Bibliographie

Histoire des croisades et du royaume franc de Jérusalem – René GROUSSET – 1934 (Réédition Perrin 1991)

1. 1095-1130. *L'anarchie musulmane*

2. 1131-1187. *L'équilibre*

Histoire des croisades 1095 – 1188 – Steven RUNCIMAN – 1951

Armies and Enemies of the Crusades 1096-1291 – Ian HEATH – Wargames Research Group Publication – 1978

Les croisades vues par les Arabes – Amin MAALOUF - JC Lattès – 1983

Ousâma, un prince syrien face aux croisés – André MIQUEL – Fayard – 1986

The Crusades – David NICOLLE – Osprey Publishing - 1988

Knight Hospitaller (1) 1100-1306 – David NICOLLE – Osprey Publishing – 2001

Battles of the Crusades 1097 – 1444 – Amber Books Ltd – 2007

Un croisé contre Saladin, Renaud de Châtillon – Pierre AUBE – Fayard – 2007

Bohémond d'Antioche – Jean FLORI – Payot – 2007



Armées et combats en Syrie 1098 - 1174 – Abbès ZOUACHE – Presses de l'ifpo – 2008
The Latin Field Army, ca. 1099-1187 (in Medieval Warfare, Vol VI, Issue 1) – Robert HOLMES - 2013
Les fils de Guillaume - Le retour du croisé – Eriamel/Woehrel – Assor Hist & BD – 2015
The Siege of Edessa (in Medieval Warfare, Vol VII, Issue 1) – Michael FULTON – 2017

2. Les personnages

2.1. Les Ordres

2.1.1. Les Hospitaliers (Ock et Oik)

L'ordre des Hospitaliers avait été créé vers 1070 par des marchands d'Amalfi. Il fournissait des soins aux pèlerins et était installé dans le monastère de Sainte Marie du Latin à Jérusalem. Après la prise de la ville par les croisés, l'importance de l'Hôpital grandit jusqu'à ce que le Pape le transforme en ordre religieux en 1113. Il se militarise à partir des années 1130 sous l'impulsion de son maître Raymond du Puy. Sa première forteresse, Gibelin, lui est remise en 1136 par le roi Foulque.

L'ordre comporte 3 classes : les frères d'armes, chevaliers ou sergents, qui ont vocation à se battre ; les frères prêtre et chapelain qui assurent l'aumônerie et les frères d'offices qui assurent les différents services. Les frères d'armes portent un ample manteau noir marqué d'une croix blanche sur leur haubert. Celui-ci devait être gênant pour leurs mouvements et ce n'est qu'en 1248 qu'ils seront autorisés à porter un vêtement plus adapté au combat. Leur arme de prédilection est la lance. Leur bannière est une croix blanche sur fond rouge.



2.1.2. Les turcoples (Oca et Ocl)

Les turcoples sont des mercenaires syriens et turcs employés en grand nombre par les ordres religieux. Ils combattent comme les Turcs et sont donc le plus souvent armés d'un arc composite, mais ils peuvent aussi avoir une courte lance, une épée ou une masse d'armes. Leurs petits boucliers ronds les distinguent aussi des chevaliers francs. Considérés comme des apostats par les musulmans, leur sort n'est pas enviable s'ils sont faits prisonniers.



2.2. Les Francs

2.2.1. Le noble (Ncn) et son écuyer (Ncl)

Thibaud est un chevalier poulain, c'est-à-dire né en Terre Sainte. Il est le fils d'un baron chrétien et d'une mère chrétienne d'Orient, et on le surnomme le chevalier blanc à cause de sa tenue qui est inspirée de la mode orientale. Il parle arabe couramment et est respecté par les Turcs pour sa loyauté. Il est donc parfaitement adapté pour des missions diplomatiques ou de confiance. Thibaud est accompagné de son fidèle écuyer Blanchot, personnage truculent et un peu bougon, mais qui ne le quittera jamais ⁵.



2.2.2. Les chevaliers (Nck)

Ces cavaliers lourds sont craints par les Turcs, car leur charge groupée est irrésistible s'ils essayent de s'y opposer de manière statique. Au contact de leurs adversaires en Syrie, les chevaliers francs déploient de nouvelles tactiques comme le fait d'être toujours protégés par des fantassins pour éviter les tirs des archers à cheval ou de n'utiliser la charge qu'en réaction plutôt que comme une manœuvre offensive.



2.2.3. L'infanterie franque (Nim et Nil)

Qu'ils soient mercenaires ou attachés au service d'un baron, les fantassins francs sont équipés comme leurs équivalents en Occident, avec toutefois une adaptation orientale, comme des turbans qui recouvrent les casques. Leur arme de prédilection est la lance, mais ils peuvent aussi être équipés de javelots, d'une hache, d'une masse d'arme ou d'une dague. Pour se protéger des grêles de flèches que leur lancent les cavaliers turcs lorsqu'ils sont à découvert, ils sont souvent équipés d'une cotte de mailles ou à défaut d'un gambison.



2.2.4. Les archers (Nia)

Les archers francs n'utilisent pas l'arc composite des Turcs et leur efficacité est donc moindre. Ils sont protégés comme le reste de l'infanterie avec une cotte de mailles et un casque. Les archers sont plutôt affectés à la défense des châteaux qu'au combat en rase campagne.



2.2.5. Les arbalétriers (Nix)

L'arbalète est en usage dans les armées franques dès la première croisade. Sa puissance de tir, sa précision, sa portée et sa facilité d'utilisation la font préférer à l'arc, même si ce dernier permet de tirer beaucoup plus rapidement. Les arbalétriers compensent leur vulnérabilité sur le champ de bataille par le port d'un gambison ou d'une cotte de mailles, comme le reste de l'infanterie.



2.2.6. Les paysans (Nip)

Ces descendants de Croisés qui cultivent maintenant leurs petits jardins en Syrie sont parfaitement intégrés et beaucoup d'entre eux parlent aussi arabe. Mais ils savent aussi que leurs chances de survie sont faibles en cas d'attaque.



2.3. Les Croisés

2.3.1. Les pèlerins (Cic)

Les pèlerins sont partis avec seulement leur bourdon caractéristique et une sacoche, ils ne sont venus en Terre Sainte que pour voir Jérusalem. Les dangers sur la route sont innombrables et ils ne peuvent pas y faire face seul. En cas d'attaque par les Turcs, ils n'ont aucune chance et ne valent même pas la peine d'être rançonnés. L'ordre des Hospitaliers a été créé pour les soigner et les protéger.



5. Ces deux personnages étaient les héros d'une série TV de la fin des années 60 que j'avais adorée. Cherchez « Thibaud ou les Croisades » sur le web. 50 ans après, la musique du générique reste exceptionnelle !





2.3.2. Les troupes croisées (Cim & Cil)

Les Croisés fraîchement arrivés au Levant sont toujours avides d'en découdre avec les Infidèles, pour réaliser un de leurs vœux. Mais leur inexpérience de la région et leur méconnaissance des tactiques utilisées par les Turcs en font des renforts de faible valeur pour les États Latins. Ils leur permettent toutefois de compenser leur constante infériorité numérique.

2.4. Les Arméniens et chrétiens orientaux



2.4.1. Les Didebuls (Rcm)

Les Didebuls sont de petits propriétaires terriens en Arménie, comparables aux chevaliers vassaux de l'Europe de l'Ouest. Ils sont en charge de la sécurité de leur région et doivent donc être aguerris au maniement des armes et à la monte des chevaux. Leur équipement est très inspiré de celui des Byzantins.

La volonté farouche des Francs d'imposer le rite latin aux chrétiens orientaux conduira certains d'entre eux à se rebeller ou à s'allier avec les musulmans, ce qui perdra le comté d'Edesse.



2.4.2. L'infanterie (Rim et Ril)

Le gros des forces arméniennes est composé de l'infanterie. Lorsque l'Arménie était sous contrôle byzantin, ils étaient nombreux à avoir rejoint l'armée du Basileus et beaucoup de forteresses d'Asie Mineure étaient occupées par des troupes arméniennes. Tous les Arméniens portent la barbe et leurs armes habituelles sont la lance et l'arc. Des fantassins mieux armés portent un équipement similaire à celui des autres peuples du Moyen-Orient, avec cuirasse à lamelles, casque et bouclier rond.



2.4.3. Les paysans arméniens (Rip)

Ils forment la majorité de la population du comté d'Edesse et sont aussi très nombreux à vivre dans la principauté d'Antioche. Leur capacité à se défendre est très limitée et ils ne peuvent pas former l'ossature d'une armée, mais vendront chèrement leur peau s'ils sont attaqués.



2.5.4. Les archers maronites (Ria)

Les chrétiens maronites des montagnes de Syrie et du Liban sont des alliés fidèles des états latins. Ils combattent comme une infanterie légère, particulièrement adaptée aux terrains montagneux. Ils portent la même tenue que les musulmans, car il leur était interdit de porter des vêtements occidentaux. Ils portent une barbe longue dont ils sont très fiers. Ils utilisent l'arc composite comme arme principale.

2.5. Les Turcs Seldjoukides



2.5.1. Les Ghilman (Tcg)

Les Ghilman (au singulier Ghulam) sont à l'origine des esclaves qui ont été entraînés et éduqués pour devenir des serviteurs fidèles de leur maître. Ils peuvent racheter leur liberté au fil du temps par leurs états de service. Ils ne peuvent épouser que des esclaves turques. Peu à peu, ils sont devenus un corps d'élite de cavaliers bien équipés. Certains portent un casque peint avec protège-guêpe de cuir caractéristique. Ils sont tous équipés d'une cuirasse à lamelles pour protéger le torse. Leurs armes sont variées, lance, sabre courbé ou masse d'arme. Leur bouclier est rond.



2.5.2. Les cavaliers syriens (Tcm)

Le maniement de la lance à la façon des chevaliers francs n'est pas une tactique courante chez les turcs seldjoukides, mais certains cavaliers syriens l'ont pratiqué. Ces cavaliers sont équipés d'une cuirasse à lamelles faite de cornes qui recouvre une cotte de mailles. Le grand bouclier rond richement décoré est typique des armées musulmanes.



2.5.3. Les cavaliers turcomans (Tcl)

Ces cavaliers sont le fer de lance de l'armée seldjoukide. S'ils préfèrent l'arc pour le tir à distance, ils combattent également au contact avec leur sabre. Leurs cheveux sont noués en trois tresses très longues. Le chapeau de fourrure avec une plaque de métal frontal s'appelle le Sharbush. Il semble avoir été porté par les émirs et les chefs d'un certain rang comme signe distinctif.



2.5.4. Les archers à cheval (Tca)

Leur arme de prédilection est l'arc composite avec lequel ils peuvent décocher des volées de flèches tout en lançant leur cheval au galop en tournant à distance autour de leurs adversaires. Les Francs seront désorientés par cette tactique de combat au début, avant de trouver des parades. Ils sont équipés de manière classique d'une cuirasse à lamelles, d'un casque avec protection latérale en cuir à la manière byzantine et d'un bouclier rond.



2.5.5. Les Bédouins (Tcb)

Le dromadaire est présent dans toute la région. Les Bédouins l'utilisent pour se déplacer et peuvent même participer aux combats montés sur eux. Ils seront des auxiliaires des armées musulmanes, mais aussi franques en fonction de leurs intérêts du moment. Leur efficacité est faible, mais les chevaux, surtout ceux des Francs, ont peur de ces animaux, ce qui peut créer des opportunités pendant les combats. Le chamelier n'est équipé que d'une lance et d'une épée qu'il porte en bandoulière. Il n'est pas d'une grande valeur une fois démonté.



2.5.6. L'infanterie (Tim et Til)

L'infanterie turque n'intervient qu'en soutien de la cavalerie. Son armement est constitué de lance, de hache ou de sabre parfois. Si tous les fantassins portent un casque, le plus souvent avec un turban pour se protéger des fortes chaleurs, la protection du corps est beaucoup plus sommaire : souvent un simple manteau rembourré et croisé sur le devant, le Muqallab ou un pourpoint également rembourré appelé al-Qutun (littéralement Coton) que les Francs adapteront en aketon, puis gambison. Les cottes de mailles courtes sont également présentes. Les boucliers sont typiquement ronds, mais certains, appelés Tariqa, ont la forme en amande des boucliers byzantins. Des bottes ou parfois des chaussures avec jambières permettent de se déplacer facilement sur le terrain rocailleux.



2.5.7. Les lanceurs de naphte (Tin)

Les musulmans avaient découvert le secret du feu grégeois au contact des Byzantins. Le liquide inflammable est enfermé dans des pots en terre cuite, mis à feu puis projeté au loin avec une fronde. L'efficacité est limitée, car le liquide ne brûle pas très longtemps, mais il est suffisant pour impressionner des adversaires. C'est une arme très utile pour une garnison assiégée.



2.5.8. Les lanceurs de javelot (Tij)

Les lanceurs de javelot sont nombreux dans les armées seldjoukides. Ils jouent le rôle de tirailleurs et se placent en avant de l'armée pour harceler l'ennemi. Ils n'ont pour se défendre qu'un casque et un bouclier.



2.5.9. Les archers (Tia)

Les archers à pied ne sont pas utilisés sur le champ de bataille, mais servent à la défense des châteaux. Comme leurs homologues à cheval, ils utilisent un arc composite plus puissant que l'arc traditionnel utilisé par les Francs.



2.5.10. Les Assassins (Tih)

Les Isma'iliens forment une secte issue du chiisme. Leur leader Hassan-i Sabbah, surnommé le Vieux de la Montagne, quitte la Perse pour venir s'installer dans les montagnes du Djebel Ansarieh au sud-est de Laodicée, où ses hommes s'emparent de plusieurs forteresses, dont Masyaf. Depuis leur repaire, ils lancent des attaques ciblées sur les dirigeants sunnites des émirats de la région, voire sur les dignitaires francs. Leur arme de prédilection est la dague et ils prennent soin de pratiquer leurs meurtres en public pour servir d'exemple.



2.5.11. Les paysans syriens (Tip)

Les paysans et habitants des villes forment des milices qui viennent renforcer les armées seldjoukides. Leur valeur militaire est très médiocre, car ils sont simplement équipés de lance et parfois d'un bouclier. Ils n'ont pas de casque ou de protection du thorax comme les soldats de métier.



2.5.12. Les civils (Tic)

Un marchand de tapis et une femme portant une cruche d'eau sont deux exemples de Syriens vivant dans un des villages de la région. Les civils n'ont jamais vraiment pris parti dans le conflit entre les Francs et les atabegs seldjoukides. Ils peuvent être musulmans, mais aussi chrétiens ou juifs. Ils sont simplement soucieux de protéger leurs biens des pillages incessants, voire leurs vies, car les massacres ou la déportation en esclavage sont fréquents.



2.5.13. Les chameaux de bât

Les grandes caravanes qui traversent le désert sont composées de dromadaires utilisés comme animaux de bât. Il peut y en avoir jusqu'à 3000 par caravane, escortés par des cavaliers en grand nombre. Les dromadaires sont utilisés aussi bien par les musulmans que par les Francs. Il est aussi possible d'installer une litière sur leur dos pour transporter des personnages importants ou des femmes.



2.6. Les personnages des autres boîtes de la série

Il sera nécessaire pour certains scénarios et le jeu de campagne d'utiliser des pions provenant d'autres boîtes de la série.

2.6.1. Les Normands

Les pions Normands de *Guiscard* et *Dix Aie* peuvent être utilisés pour les scénarios se passant entre 1097 et 1130. Les pions de *The Anarchy* sont à préférer pour les scénarios ultérieurs. Vous pouvez aussi utiliser les pions de CROISADES, à l'exception des cavaliers dont les chevaux portent un caparaçon ainsi que les fantassins avec arcs longs, hallebardes et guisarmes qui sont totalement anachroniques.

2.6.2. Les Turcs

Les pions arabes de *Guiscard* suivant : les émirs, la cavalerie moyenne, les infanteries légères, moyennes et lourdes ainsi que les lanceurs de javelot peuvent être utilisés dans les armées turques.

2.6.3. Les Fatimides

Tous les pions Arabes de *Guiscard* peuvent être utilisés pour représenter les armées du Califat fatimide d'Égypte.

2.6.4. Les Byzantins

Les pions Byzantins de *Guiscard* peuvent être utilisés pour représenter les armées de Constantinople. Les pions Huscarls de *Dix Aie* peuvent représenter la Garde Varangienne du Basileus.

2.6.5. Les croisés

Les pions Allemands et Lombards de *Guiscard* peuvent être utilisés pour représenter des croisés allemands ou italiens. Les pions Normands de *Guiscard*, *Dix Aie* et *The Anarchy* peuvent représenter des croisés français.

2.6.6. Les Templiers

L'extension *Montgiscard* proposera des pions Templiers. En attendant, vous pouvez utiliser les pions qui étaient fournis dans CROISADES.

Les scénarios

Nous vous proposons 16 scénarios tactiques de difficulté croissante vous permettant de vous familiariser avec les règles de *Ager Sanguinis*. Les douze premiers scénarios n'utilisent que les composants fournis dans le jeu. Les quatre scénarios suivants font appel à des éléments de jeu disponibles dans le commerce, notamment les jeux *Guiscard*, *Diex Aie* et *The Anarchy*, et les cartes *Le Désert*, *Le Caravansérail*, *La Plaine*, *Le Fossé* et *Le Chemin des Croisés*.

La table d'achat proposée à la fin de ce fascicule vous permet de créer vos propres scénarios en équilibrant les forces en présence. Un utilitaire sous Excel est disponible sur www.cryhavocfan.org pour vous permettre de mettre en place vos scénarios plus facilement.

Table des matières

Scénarios tactiques

Scénario 1 : Autour d'un point d'eau	9
Scénario 2 : Le défilé du chaos	10
Scénario 3 : La caravane du vizir	11
Scénario 4 : Halte au feu !	12
Scénario 5 : Mortelle indécision	13
Scénario 6 : Le camp de Sarûj	15
Scénario 7 : L'étape	16
Scénario 8 : Le siège de Kafartâb	18
Scénario 9 : La libération du Roi	19
Scénario 10 : Les prisonniers d'Athâreb	20
Scénario 11 : L'héritage de Bohémond II	22
Scénario 12 : Vêpres Ciliciennes	23
Scénario 13 : Les faubourgs de Shaîzar	24
Scénario 14 : L'émeute d'Antioche	25
Scénario 15 : La bataille de Tîzîn	26
Scénario 16 : La bataille de Fons Murez	28

Scénarios de campagne

Scénario 1 : L'émissaire du Roi	30
Scénario 2 : Les places fortes d'Outre-Oronte	31
Scénario 3 : Chevauchées de diversion	32
Scénario 4 : Tremblement de terre	33

Table d'achats	35
-----------------------------	----



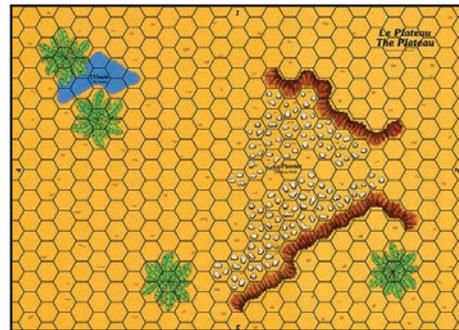
Scénario 1 : Autour d'un point d'eau

L'histoire

Le roi Foulque a été informé que le seul point d'eau entre Apamée et Shaïzar était tombé aux mains d'une bande de pillards turcs qui rançonnaient les pèlerins en route pour Jérusalem. Il envoie son émissaire Thibaud, accompagné de son fidèle Blanchot, pour demander à la garnison du château voisin tenu par les Hospitaliers de faire déguerpir les pillards.

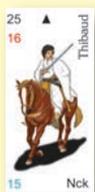
Assemblage des cartes & positions de départ

Les Turcs se déploient sur le quart nord-ouest de la carte, autour de l'oasis.
 Les Francs entrent au premier tour par le côté 3.
 La partie se joue en 10 tours.
 Les Francs jouent en premier.



Les pions

Les Francs



Thibaud

Noble



Blanchot

Ecuier



Balian
Guérin
Ernoul

Hospitaliers



Hagop

Lanciers
Turcoples



Arnould
Adhémar

Hospitaliers
à pied

Les Turcs



Askin
Mansur

Ghilman



Ergun

Cavaliers
syriens



Korham

Archers à
cheval



Ridwan
Balak

Bédouins



Iskander
Kutbeddin

Infanterie
moyenne 1



Abbas
Sinan

Infanterie
moyenne 2



Yagmur
Umar
Sunduk
Ertas

Infanterie
moyenne 3



Firouz
Irtash

Lanceurs de
javelots 1



Güksün
Sabawa

Archers

Règle spéciale

Tout personnage quittant la carte de manière volontaire ou non (recul après combat) est définitivement éliminé.

Conditions de victoire

Les Francs doivent faire quitter le plus grand nombre de Turcs de la moitié gauche de la carte (là où est l'oasis).

À la fin des 10 tours de jeu, on compte le nombre de Turcs encore en vie sur la moitié gauche de la carte :

> 14 et plus : Victoire turque éclatante. La route de Jérusalem va rester dangereuse pour les pèlerins.





- > De 9 à 13 : Victoire turque marginale. Les pillards ont tenu bon et les Hospitaliers ne s'y risqueront plus sans sérieux renfort.
- > De 4 à 8 : Victoire franque marginale. Le danger est écarté à court terme, mais les pillards pourraient revenir dès que les Hospitaliers auront rejoint leur château.
- > 3 et moins : Victoire franque éclatante. La voie est désormais libre pour les prochains pèlerins !

Inspiration

Série « Thibaud ou les Croisades » – Première saison, épisode 3

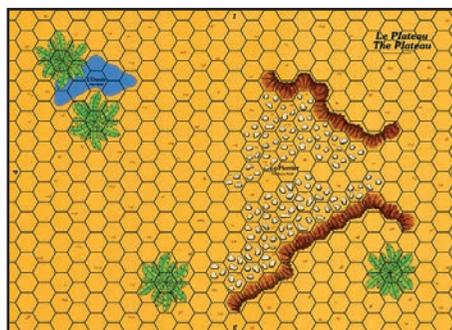
Scénario 2 : Le défilé du chaos

L'histoire

1137 : Le roi Foulque conduit son armée à travers le Jebel Nosaîr pour aller secourir la forteresse de Ba'rin (Montferrand) assiégée par Zenghî. Mais les pistes recommandées par les guides libanais ne sont pas adaptées pour une armée en marche. Les colonnes sont surprises au débouché d'une vallée par les escadrons turcs qui espèrent profiter de leur position avantageuse. Parmi les troupes franques se trouvent engagées pour la première fois des Hospitaliers dont l'ordre vient de se militariser.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Francs se déploient sur le côté droit de la carte, entre les deux talus.
 Une fois les Francs installés sur la carte, le joueur Turc place ses pions de part et d'autre des talus et/ou sur le côté gauche de la carte.
 Les Turcs jouent en premier.
 La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Francs							
	Raymond Guérin Rainier		Avak Arshavir		Renaud Foulque		Reynard Rollin
	Aubré Payen Daimbert		Ebremar Albéric Denys		Achard Geldemar		Guimard Raoul
Les Turcs							
	Mansur Hamza Razin		Al-Djahiz Zâhir		Aïtekin Küтчүк		Korham Yusuf
	Iskander Evhad		Abbas Basak Umar		Irtash Baldouk		Güksün Djawali





Conditions de victoire

Les Francs doivent tenter de forcer le passage pour sortir de la carte par le côté 3. À la fin des 12 tours, on compte le nombre de Francs ayant réussi à sortir par le côté gauche de la carte :

- > 15 et plus : Victoire franque éclatante. L'armée royale va pouvoir délivrer la garnison assiégée de Montferrand.
- > De 10 à 14 : Victoire franque marginale. Malgré les pertes, l'armée du roi Foulque reste suffisamment menaçante pour que Zenghî soit obligé de revoir ses plans.
- > De 5 à 9 : Victoire turque marginale. Ce qui reste de l'armée royale n'est plus en mesure d'attaquer l'atabeg à revers.
- > 4 et moins : Victoire turque éclatante. Si les quelques survivants réussissent à rejoindre la forteresse assiégée, ces bouches supplémentaires à nourrir ne pourront qu'accélérer la reddition du château de Montferrand.

Épilogue

Zenghî et ses troupes ne font qu'une bouchée des escadrons francs désorganisés. Le roi parvient à s'échapper et se réfugie dans la forteresse de Montferrand, ce qui ne fait qu'ajouter à la difficulté du siège, car sa forte escorte n'a aucune provision avec elle. L'atabeg, craignant l'arrivée d'une armée de secours et sachant qu'une armée byzantine se trouve aussi dans les parages préfère négocier la reddition de la place et permet au roi de sortir libre de Montferrand.

Sources

René Grousset, *Histoire des Croisades*, Tome II - p. 76-78.

Scénario 3 : La caravane du vizir

L'histoire

Mai 1154 : Le vizir 'Abbâs vient de faire assassiner le calife fatimide d'Égypte al-Zâfir. Mais la garde noire est décidée à venger ce meurtre et 'Abbâs décide de prendre la fuite vers la Syrie avec une énorme caravane chargée de ses trésors. Ses propres serviteurs le trahissent alors et pillent sa caravane. Le vizir parvient à fuir avec une petite troupe dont Usâma, membre de la famille noble de Shaïzar et qui écrira l'histoire des croisades. Il survit ensuite à une attaque de bédouins dans le Sinaï, mais en approchant de l'Arabie Pétrée, la garnison d'un petit fort appartenant aux Hospitaliers tombe sur les restants de la caravane.

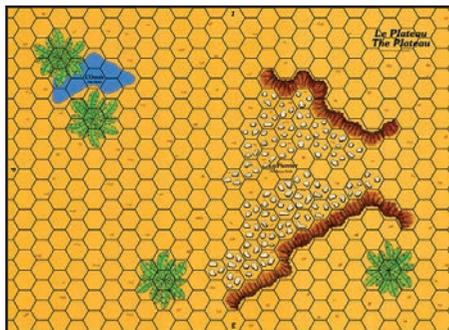
Assemblage des cartes & positions de départ

Les Turcs se déploient sur 6 cases de part et d'autre de la ligne horizontale imaginaire entre les chiffres des côtés 4 et 2.

Les Hospitaliers entrent au premier tour par les côtés 1 et/ou 3.

Les Hospitaliers jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Hospitaliers					
	Balian Raymond Ernoul Ancelin Guérin		Vahan Sarkis Diran		Avak Hagop Arshavir
Hospitaliers		Archers Turcoples		Lanciers Turcoples	
La caravane d'Abbas					
	Askin		Ergun Odul		Al-Djahiz Taqî al-Dîn Qizil Zâhir
Ghilman		Cavaliers syriens		Faris	
	Iskander Evhad Murad Kutbeddin		Muharrem Dilman Yazid		Rachid Jawhar Haroun
Infanterie moyenne 1		Infanterie légère 1		Infanterie légère 4	
					Ridwan Balak Faruq Anouar Yani
				Lanceurs de javelots 2	





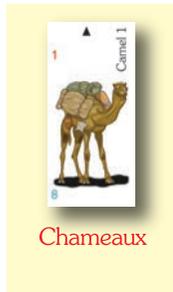
Mehmi
Shahib
Khattab
Daoud

Paysans



Bouri
Sanaa

Civils



Chameau 1
Chameau 2
Chameau 3

Chameaux



Litière

Litière

Règles spéciales

Aucun personnage ou animal ne peut quitter la carte.

Si un chameau meurt, les marchandises qu'il transporte reviennent à la faction adjacente à l'animal mort à la fin du jeu.

Conditions de victoire

Les Hospitaliers doivent capturer le plus grand nombre possible de chameaux de bât (y compris la litière). Les membres de la caravane doivent les en empêcher.

À l'issue des 12 tours, on compte le nombre de chameaux capturés ou contrôlés par les Hospitaliers pour déterminer la victoire :

- > 4 - Victoire franque éclatante. Le butin va permettre aux Hospitaliers de faire venir plus de Frères d'Occident pour les épauler.
- > 3 - Victoire franque marginale : L'essentiel de la caravane est capturé. Le Grand Maître de l'Ordre sera content.
- > 2 - Egalité : Chaque camp y trouve son compte malgré des combats acharnés.
- > 1 - Victoire fatimide marginale : Les marchandises sauvées seront vendues un bon prix sur les marchés de Damas.
- > 0 - Victoire fatimide éclatante : Damas n'est plus qu'à deux journées de marche et toutes ses richesses permettront de s'acheter beaucoup de fidélités pour reprendre un jour le chemin de l'Égypte en vainqueur.

Épilogue

'Abbâs est tué dans les combats et les Francs mettent la main sur ses trésors. Usâma parvient à s'enfuir et rejoint finalement Damas après de nombreuses péripéties.

Sources

René Grousset, *Histoire des Croisades*, Tome II - p. 427-428.

Scénario 4 : Halte au feu !

L'histoire

Les Hashishins ont passé une alliance de circonstance avec les Hospitaliers pour attaquer par surprise la petite ville de Tell Al-Sultân. Les Hashishins en avaient été chassés la semaine précédente par la population à l'instigation de l'atabeg d'Alep. Des paysans qui avaient vu au loin la poussière soulevée par la troupe de cavaliers préviennent l'atabeg qui envoie une petite troupe pour arrêter la progression des infidèles. Pour contrebalancer la faible valeur de ses troupes, le chef turc envoie également quelques lanceurs de naphte.

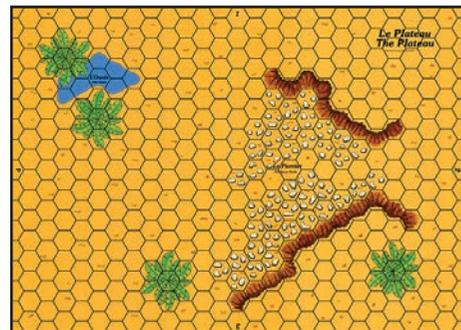
Assemblage des cartes & positions de départ

Les Turcs se déploient sur la moitié droite de la carte.

Les Hashishins et les Hospitaliers entrent sur la carte au premier tour par le côté 4.

Ils jouent en premier.

La partie se joue en 10 tours.



Les pions

Les Hashishins		Les Hospitaliers	
	Ak Sonqor Dahak		
Assassins		Hospitaliers	Lanciers Turcoples
			Blanchot
			Ecuyer

Les Turcs

 13 7 ▲ Ridwan 12 Tcb	Ridwan	 14 7 ▲ Kütchük 15 Tcl	Kütchük Sandjar	 12 8 ▲ Yusuf 14 Tca	Yusuf Tzakhas	 6 5 ▲ Emin 6 Tin	Emin Kutlu Sulaym Bedir
 7 4 ▲ Muharrem 8 Til	Muharrem Dilman Yazid	 7 5 ▲ Sezgin 8 Til	Sezgin Aykut Marwan	 6 5 ▲ Borsok 6 Tia	Borsok Djawali Güksün		
Bédouins		Cavaliers turcomans		Archers à cheval		Lanceurs de naphte	
Infanterie légère 1		Infanterie légère 2		Archers			

Conditions de victoire

Les Hashishins et les Hospitaliers doivent se débarrasser de ces gêneurs pour pouvoir attaquer au plus vite la petite ville qui est en train de se mettre en état de défense. Les Turcs doivent les en empêcher ou tout au moins les retarder.

À l'issue des 10 tours, on compte le nombre d'Hashishins et Hospitaliers ayant pu sortir de la carte par le côté 2.

Comptez 3 points par Hospitalier, 2 points par Hashishin, et 1 point par Turcopole ou écuyer.

Faites le total et consultez la table ci-dessous :

- > 21 et plus - Victoire éclatante des coalisés : L'attaque de retardement des Turcs a échouée et la ville de Tell Al-Sultân qui n'est pas en état de défense n'est qu'à une heure de cheval.
- > De 16 à 20 - Victoire marginale des coalisés : Une attaque directe sur la ville n'est plus possible, mais des espions sont prêts à nous ouvrir les portes de Tell Al-Sultân à la nuit tombée.
- > De 11 à 15 - Egalité : Une attaque sur la ville n'est plus possible immédiatement, mais les renforts attendus devraient permettre de recommencer dès demain.
- > De 6 à 10 - Victoire marginale des Turcs : La ville de Tell Al-Sultân est sauvée. Les infidèles ne sont plus assez nombreux pour tenter une attaque.
- > 5 et moins - Victoire éclatante des Turcs : Les Hashishins y réfléchiront à deux fois avant de s'allier à nouveau avec les chevaliers infidèles.

Scénario 5 : Mortelle indécision

L'histoire

Octobre 1146 : Zenghî s'était emparé d'Edesse deux ans plus tôt, mais Josselin II de Courtenay espère bien reprendre sa ville. Il était entré en contact avec les Arméniens de la ville pour se faire ouvrir les portes, mais les musulmans ont eu vent de l'affaire. Josselin et sa petite armée réussissent à pénétrer dans la ville basse, mais la garnison de la citadelle l'attend de pied ferme. Josselin hésite, d'autant qu'une armée de secours conduite par Nûr ed-Din, le fils de Zenghî est annoncée et risque de le prendre à revers.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les fantassins turcs se déploient dans les maisons du village. Les cavaliers turcs entrent par le côté 4 à partir du 5^{ème} tour à la discrétion du joueur turc.

Placez une échelle dans chacune des 6 maisons pour accéder aux terrasses.

Les Francs et Arméniens entrent par le côté 2 de la carte au premier tour. Ils jouent en premier.

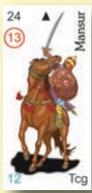
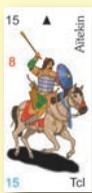
La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Francs

 30 19 ▲ Josselin 12 Nck	Josselin Foulque	 9 6 ▲ Reynard 8 Nim	Reynard Rollin Aymeri	 8 5 ▲ Lancelin 6 Nil	Lancelin Denys Ebremer Albéric	 7 5 ▲ Joël 6 Nil	Joël Galeran Edgard
Chevaliers		Infanterie moyenne		Sergents		Infanterie légère	

 <p>Guimard Raoul</p> <p>Archers</p>	 <p>Gérald Serlon Renaud</p> <p>Paysans</p>	 <p>Narkis Aramzd Hetoum</p> <p>Paysans arméniens</p>	
Les Arméniens			
 <p>Roupen Sevan</p> <p>Didebuls</p>	 <p>Thoros Bagrat Zoravar Nahabed</p> <p>Infanterie moyenne arménienne</p>	 <p>Armen Bedrosian Karayan</p> <p>Infanterie légère arménienne</p>	 <p>Sharbel Tanios</p> <p>Archers maronites</p>
Les Turcs			
 <p>Mansur Hamza Razin</p> <p>Ghilman</p>	 <p>Aïtekin Küтчүк Sandjar</p> <p>Cavaliers turcomans</p>	 <p>Iskander Evhad Kutbeddin</p> <p>Infanterie moyenne</p>	 <p>Kamaal Qadir Salih</p> <p>Infanterie légère 3</p>
 <p>Muharrem Dilman</p> <p>Infanterie légère 1</p>	 <p>Sezgin Kismet Aykut</p> <p>Infanterie légère 2</p>	 <p>Imran Anouar</p> <p>Lanceurs de javelots 2</p>	 <p>Firouz Irtash</p> <p>Lanceurs de javelots 1</p>
 <p>Güksün Sabawa</p> <p>Archers</p>	 <p>Emin</p> <p>Lanceurs de naphte</p>		

Conditions de victoire

Les Francs de Josselin doivent prendre possession du plus grand nombre de maisons pour pouvoir résister à l'attaque de la cavalerie turque. Une maison est considérée prise si tous les occupants turcs sont morts ou partis et si au moins un Franc ou Arménien s'y trouve.

Au bout des 12 tours, on compte le nombre de maisons prises par les troupes de Josselin :

- > 6 ou 7 - Victoire éclatante de Josselin : La cavalerie de Nûr ed-Din ne peut désormais rien contre les Edessiens qui sont à l'abri dans les maisons.
- > 4 ou 5 - Victoire marginale de Josselin : Les Edessiens tiennent l'essentiel de la ville basse. Ils n'ont plus qu'à attendre l'arrivée de l'armée de secours du roi Baudouin III.
- > 2 ou 3 - Victoire marginale des Turcs : La tentative de Josselin n'a pas réussie comme il l'avait espéré. Il suffira d'une sortie de la garnison de la citadelle pour se débarrasser des dernières poches de résistance.
- > 0 ou 1 - Victoire éclatante des Turcs : L'attaque de Josselin a échoué misérablement. Les survivants n'ont plus d'autre choix que de se rendre ou mourir.

Épilogue

À l'approche de Nûr ed-Din, Josselin décide d'évacuer la ville de nuit. La bataille s'engage le lendemain sur les bords de l'Euphrate. Une contre-charge malheureuse de Josselin se transforme en débandade et l'armée franque est anéantie. Les populations chrétiennes d'Edesse seront toutes massacrées suite à ce désastre.

Sources

Steven Runciman, *Histoire des Croisades* – p. 480-481

Scénario 6 : Le camp de Sarûj

L'histoire

Avril 1112 : Mawdûd, émir de Mossoul, a envahi le comté d'Edesse et a essayé de prendre la ville par surprise, mais sans succès. Il s'est alors replié vers Sarûj, la deuxième place forte du comté et a commencé à mettre le siège devant la forteresse qui abrite Josselin de Courtenay, sire de Turbessel, avec 300 cavaliers et 100 fantassins. Son camp est dressé dans la plaine, avec ses 1500 chevaux qui pâturent à proximité sans surveillance, car il ne s'attend pas à une contre-attaque. Manœuvre bien imprudente, car le 15 juin, les portes de la forteresse s'ouvrent pour laisser la place à Josselin qui tente une sortie audacieuse.

Assemblage des cartes & positions de départ

Placez les tentes comme indiqué sur l'illustration.

Les Turcs se déploient sur la carte en premier. Tous les cavaliers turcs sont à pied. Dix personnages sont répartis dans les 6 tentes simples. 4 cavaliers à pied doivent être dans la grande tente. 4 fantassins moyens doivent être placés dans les cases de haubans de la tente et sont affectés à sa garde.

Les Edessiens entrent au premier tour par le côté 1. Ils jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Edessiens		Les Turcs		
<p>Chevaliers</p>	Pons Miles Josselin Renaud Eudon Foulque	<p>Ghilman</p>	Askin Hamza Mansur Razin	
<p>Didebuls</p>	Roupen Vasil Sevan	<p>Cavaliers turcomans</p>	Aïtekin Kütchük Sandjar	
<p>Turcoples</p>	Avak Hagop Arshavir Vahan	<p>Infanterie moyenne 3</p>	Yagmur Sinan	
		<p>Infanterie légère 2</p>	Kismet Sezgin Aykut Marwan	
			<p>Cavaliers syriens</p>	Ergun Odul
			<p>Archers à cheval</p>	Yusuf Korham Tzakhas
			<p>Infanterie moyenne 2</p>	Basak Umar
			<p>Infanterie légère 3</p>	Kamaal Zahir Qadir Salih
			<p>Faris</p>	Taqî al-Dîn Al-Djahiz Qizil Zâhir
			<p>Infanterie moyenne 4</p>	Sadr Farid
			<p>Infanterie légère 1</p>	Muharem Abdulaziz Dilman Yazid
			<p>Infanterie légère 4</p>	Rachid Jawhar Haroun Ahmad

Règles spéciales

Tout personnage qui sort de la carte, que ce soit par choix ou à la suite d'un recul après combat est considéré en fuite.

Conditions de victoire

Les Edessiens doivent tuer ou faire fuir le plus grand nombre de Turcs. À la fin des 12 tours, on compte le nombre de Turcs encore en vie sur la carte pour déterminer le résultat de la partie :

- > 30 et plus - Victoire éclatante des Turcs : Les Edessiens sont battus et ne peuvent même plus se replier sur leur château qui est pris dans la foulée.
- > De 24 à 29 - Victoire marginale des Turcs : La sortie a échoué et les survivants doivent se replier dans le château de Sarûj. La chute du château n'est plus qu'une question de jours.
- > De 18 à 23 - Égalité : Passée la surprise initiale, les Turcs ont pu se reprendre et ont bien résisté. Les Edessiens doivent se replier dans le château en attendant une autre occasion.

- > De 12 à 17 - Victoire marginale des Edessiens : L'attaque a pris les Turcs de cours. Les bagages capturés vont permettre de reconstituer les stocks de provisions du château pour tenir au moins un mois de plus.
- > 11 et moins - Victoire éclatante des Edessiens : Les Turcs sont balayés et le siège est levé.

Épilogue

La sortie de Josselin surprend complètement les Turcs qui y perdent leurs bagages, la plupart de leurs chevaux et de nombreux hommes.

Sources

René Grousset, *Histoire des Croisades*, Tome 1 – p. 510-511

Scénario 7 : L'étape

L'histoire

Thibaud et son fidèle Blanchot ont rejoint un groupe d'Hospitaliers qui escortent des pèlerins en route vers Jérusalem. La marche du jour a été épuisante et tout le monde espère pouvoir se reposer à l'étape du soir, car le village syrien est réputé amical. Mais alors que les premières maisons du village sont en vue, un groupe de cavaliers turcs apparaît sur la droite. La petite troupe aura-t-elle le temps de se protéger dans le village si proche ?

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Francs et villageois sont gérés par le même joueur.

Les Francs se déploient sur le côté gauche de la carte Le Plateau, éloigné d'au moins 5 cases des côtés 1 et 3.

Les villageois sont installés sur la carte du village. Chacune des 6 maisons dispose d'une échelle pour monter sur leur terrasse. Les Turcs apparaissent au premier tour par le côté 1 de la carte Le Plateau. Ils jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Francs			
 Noble	Thibaud	 Ecuyer	Blanchot
 Lanciers Turcoples	Hagop Arshavir	 Chameaux	Chameau 1 Chameau 2 Chameau 3
 Infanterie avec gambison	Enguerrand Alphonse	 Pèlerins	Yvon Hubert Constance Mélisende
 Hospitaliers	Balian Ancelin	 Infanterie moyenne	Vauquelin Edouard
 Archers Turcoples	Vahan Diran	 Infanterie légère	Charles Amelin

Les villageois



Armen
Vasak
Bedrosian
Karayan

Infanterie
légère
arménienne



Jebrayel
Maroun

Archers
maronites



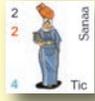
Narkis
Aramzd
Hetoum

Paysans
arméniens



Shahib
Mehmi
Khattab
Daoud

Paysans
syriens



Sanaa
Bouri

Civils

Les Turcs



Askin
Hamza
Mansur
Razin

Ghilman



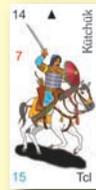
Ergun
Odul

Cavaliers
syriens



Al-Djahiz
Taqî al-Dîn
Qizil
Zâhir

Faris



Kütchük
Aïtekin
Sandjar

Cavaliers
turcomans



Yusuf
Korham
Tzakhas

Archers à
cheval



Balak
Ridwan

Bédouins

Conditions de victoire

Les Francs doivent protéger les pèlerins et les villageois de l'attaque des Turcs. À l'issue des 12 tours, on compte le nombre de pèlerins, chameaux de bât et villageois survivants. Comptez un point par survivant et consultez la table ci-dessous :

- > 18 et plus - Victoire éclatante des Francs : Les Turcs ont été repoussés et ils ne se risqueront plus dans les parages, apportant un repos bien mérité aux villageois.
- > De 14 à 17 - Victoire marginale des Francs : Les villageois n'ont plus rien à craindre, au moins jusqu'au départ des Francs vers Jérusalem.
- > De 10 à 13 - Égalité : Le danger turc est écarté. Les villageois risquent toutefois de devoir affronter une autre attaque sitôt les Francs partis.
- > De 6 à 9 - Victoire marginale des Turcs : L'attaque des Turcs a fait beaucoup de dommages. Les survivants ne devraient pas pouvoir résister à un autre assaut.
- > 5 et moins - Victoire éclatante des Turcs : Les infidèles sont vaincus et les villageois qui ne sont pas morts se vendront à bon prix sur les marchés aux esclaves d'Alep.



Scénario 8 : Le siège de Kafartâb

L'histoire

Septembre 1115 : Bursuq, atabeg de Damas, profite du départ de l'armée franque pour mettre le siège devant la forteresse de Kafartâb avec l'aide des Munquidhites de Shaïzar. Les musulmans construisent une sape qui permet l'effondrement de la barbacane. La garnison se sentant perdue met elle-même le feu aux hourdages qui s'effondrent sur les écuries où s'entassent des animaux et des captifs. L'assaut est prêt à être donné alors que les Francs tiennent les remparts encore debout.

Assemblage des cartes & positions de départ

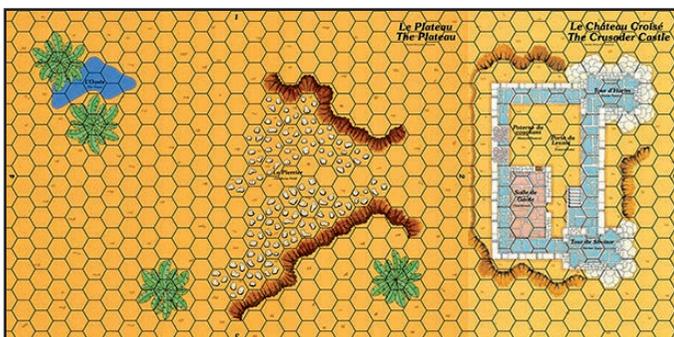
Couvrez partiellement la carte du château avec la carte Le Plateau jusqu'au niveau du fossé. Les cases de fossé sont considérées comme des cases de talus.

Les deux pions éboulis sont placés côte à côte sur le pan de mur vertical gauche, un des pions couvrant la case de la poterne du couchant.

Le joueur franc place ses pions dans le château.

Le joueur turc déploie ses pions sur la carte Le Plateau. Il joue en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Francs			
	Pons Miles		Guibert Aymeri Reynard Rollin
	Lancelin Denys Ebremar		Evrard Geldemar
Chevaliers		Infanterie moyenne 1	
	André Bérold		
Archers			
Les Turcs			
	Askin Hamza Mansur Razin		Ergun Odul
	Taqî al-Dîn Al-Djahiz Qizil Zâhir		Aïtekin Küтчük Sandjar
Ghilman		Cavaliers syriens	
	Yusuf Korham Tzakhas		Evhad Iskander Murad Kutbeddin
Archers à cheval		Infanterie moyenne 1	
	Abdulaziz Muharrem Dilman Yazid		Basak Umar Abbas
Infanterie légère 1		Infanterie moyenne 2	
	Kamaal Zahir Qadir		Djawali Borsok Güksün Sabawa
Infanterie légère 3		Archers	
			2
		Eboulis	

Conditions de victoire

Le but des Turcs est de prendre le château en tuant ou en faisant prisonnier le plus grand nombre de Francs. À la fin des 12 tours, on compte le nombre de Francs encore en vie et qui ne sont pas prisonniers :

- > 12 et plus - Victoire éclatante des Francs : Kafartâb est sauvé et les Turcs, écoeurés, ont levé le siège.
- > De 9 à 11 - Victoire marginale des Francs : Le château résiste encore. Si la garnison peut tenir jusqu'à l'arrivée de l'armée de secours, Kafartâb peut encore être sauvé.
- > De 6 à 8 - Égalité : L'assaut n'a pas réussi, mais les quelques défenseurs restants pourront-ils repousser le prochain ?
- > De 3 à 5 - Victoire marginale des Turcs : Le château n'en a plus que pour quelques heures avant de tomber.
- > 2 et moins - Victoire éclatante des Turcs : Kafartâb est pris et rendu à l'émir de Shaïzar.



Épilogue

Il faudra plusieurs assauts aux Turcs pour venir à bout de la citadelle. Les survivants de la garnison seront faits prisonniers et la ville rendue aux Munqidhites.

Sources

René Grousset, *Histoire des Croisades*, Tome 1 – p. 541

Scénario 9 : La libération du Roi

L'histoire

1123 : Après Josselin de Courtenay l'année précédente, c'est au tour du roi Baudouin II lui-même d'être fait prisonnier par les Turcs. Il est envoyé rejoindre le comte d'Edesse dans les geôles du château de Kharpût. Josselin était aimé de ses sujets arméniens et une cinquantaine d'entre eux décident de se rendre au château pour se plaindre de soi-disant injustices au gouverneur de la place. Une fois à l'intérieur de la place, ils sortent les armes cachées sous leurs manteaux et se dirigent vers la prison pour libérer les prisonniers.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les prisonniers francs sont placés dans la cour et la salle de garde du premier château.

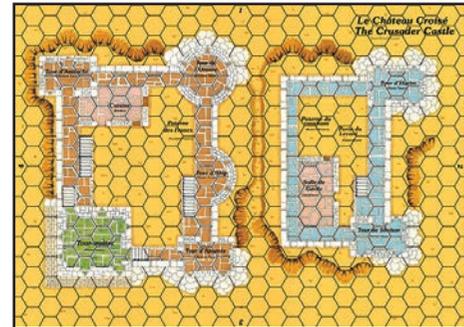
Les Arméniens sont placés dans la cour du second château.

2 fantassins légers turcs et 2 fantassins lourds sont affectés à la garde des prisonniers dans le premier château. Ils sont déployés sur les remparts et dans les tours.

Le reste de la garnison est déployée sur les remparts et dans les tours du second château. Les deux portes du premier château sont fermées alors que celle du second est ouverte. La passerelle au-dessus du fossé est en place.

Les Arméniens jouent en premier et peuvent jouer deux fois de suite afin de simuler l'effet de surprise.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les prisonniers francs



Josselin
Renaud
Eudon

Chevaliers



Guibert
Aymeri

Infanterie
moyenne 1



Payen
Daimbert

Infanterie
moyenne 2



Denys
Albéric

Sergents



Joël
Galeran

Infanterie
légère



Guimard
Bérold

Archers



Passerelle

Passerelle

Les Arméniens



Vasil
Roupen

Didebuls



Bagrat
Thoros
Zoravar

Infanterie
moyenne
arménienne



Bedrosian
Vasak
Armen

Infanterie
légère
arménienne



Jebrayel
Maroun

Archers
maronites



Narkis
Aramzd

Paysans
arméniens

La garnison turque

 Ghilman	Razin Askın	 Cavaliers turcomans	Aitekin Kütchük	 Infanterie moyenne 1	Iskander Murad	 Infanterie moyenne 2	Ferhat Umar Abbas
 Infanterie légère 1	Abdulaziz Dilman Yazid	 Infanterie légère 4	Ahmad Haroun	 Lanceurs de javelots 1	Baldouk	 Archers	Borsok Güksün

Règles spéciales

Les prisonniers : Tant qu'ils sont retenus en captivité, les prisonniers n'ont que 2 points d'attaque et 2 points de défense (1 de chaque s'ils sont blessés). Les personnages en armure bénéficient du bonus de défense. Les prisonniers sont libérés dès que la poterne du Couchant est ouverte et qu'ils ne sont pas adjacents à un Turc en bonne santé. Ils peuvent prendre une arme en restant un tour complet sans bouger près d'un personnage assommé ou mort. Ils retrouvent alors leur plein potentiel de combat s'ils étaient en bonne santé, blessés sinon.

Josselin et Baudouin (représenté par Renaud) ont trop de valeur marchande pour être tués délibérément par les Turcs. Ils ne peuvent qu'être refaits prisonniers s'ils se libèrent.

Conditions de victoire

La libération des deux prisonniers prestigieux est l'objectif.

- > Si Josselin et Baudouin sont libérés - Victoire éclatante des Francs : Les deux prisonniers de marque sont maintenant libres et la lutte va pouvoir reprendre de plus belle.
- > Si seul Baudouin est libéré - Victoire marginale des Francs : Ne pas avoir réussi à libérer aussi Josselin est décevant, car son autorité sur la population arménienne est indéniable.
- > Si seul Josselin est libéré - Victoire marginale des Turcs : Le roi est toujours entre leurs mains, ce qui est l'essentiel pour les négociations futures.
- > Si aucun des deux princes n'est libéré - Victoire éclatante des Turcs : L'échec des Arméniens condamne toute future action de force. Les deux prestigieux prisonniers devront payer leur rançon pour être libérés.

Épilogue

Le roi, Josselin et une foule de prisonniers sont libérés et ils s'emparent du château. Baudouin y reste pendant que Josselin part à la nuit tombée avec trois Arméniens pour chercher du renfort. Arrivé à Jérusalem, il lève une armée de secours qui arrive trop tard, car entre-temps l'émir Balak a repris le château et à nouveau capturé le roi. Si le roi a la vie sauve, tous les autres prisonniers, y compris les femmes et les Arméniens qui avaient fait le coup de main le mois précédent, sont précipités dans le vide du haut des remparts. Baudouin n'est libéré contre rançon qu'en août 1124.

Sources

René Grousset, *Histoire des Croisades*, Tome I – p. 622-626

Scénario 10 : Les prisonniers d'Athâreb

L'histoire

Avril 1138 : Une armée franco-byzantine dirigée par le Basileus Jean Comnène s'empare de la forteresse de Bizâ'a au nord-est d'Alep. Poursuivant sa route au sud, elle reprend le château d'Athâreb et poursuit son chemin vers le sud en laissant une petite garnison au château avec mission de garder les prisonniers qui sont entassés dans les fossés de la forteresse. Mais certains ont réussi à s'enfuir et sont allés demander l'aide du gouverneur Sawâr. Il prend rapidement la tête d'une troupe de cavaliers pour aller libérer les derniers prisonniers d'Athâreb, alors que la garnison du château dort et que les portes du château ne sont même pas fermées.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les prisonniers turcs sont déployés entre les murs du château à gauche et les premières maisons du village à droite.

Les Byzantins et les paysans sont placés dans les maisons sur la carte du village. Les paysans dorment.

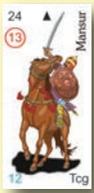
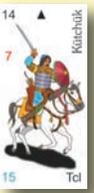
Les Francs sont placés dans le château. 6 d'entre eux montent la garde sur les murs du château. Les autres dorment dans les tours ou les maisons. Les portes du château sont ouvertes.

La cavalerie turque joue en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Byzantins		Les Francs	
	Damian Diogenes Manueles		Mathieu Vauquelin
Skutatoi		Infanterie moyenne	
	Dorian Alexio Filippo		Reynard Aymeri
Peltastoi		Infanterie moyenne 1	
	Guimard Raoul		Gérald Serlon Renaud
Archers		Paysans	
	Enguerrand Alphonse		Lancelin Denys
Infanterie avec gambison		Sergents	
	Geldemar		Narkis Aramzid Hetoum
Arbalétriers		Paysans arméniens	
Les cavaliers du gouverneur			
	Mansur Razin		Al-Djahiz Taqî al-Dîn Qizil Zâhir
Ghilman		Faris	
	Kütchük Aitekin Sandjar		
Cavaliers turcomans			
Les prisonniers			
	Ferhat Umar Abbas		Sunduk Sinan Ertas
Infanterie moyenne 2		Infanterie moyenne 3	
	Muharrem Abdulaziz Dilman		Kismet Sezgin Aykut Marwan
Infanterie légère 1		Infanterie légère 2	

Règles spéciales

Les prisonniers : Utiliser les règles du scénario 9.

Les personnages endormis : On retourne leurs pions pour montrer leur face assommée. Ils se réveillent au tour suivant le passage d'un personnage, ami ou ennemi, dans une case adjacente ou après qu'un guetteur ait sonné l'alerte.

Sonner l'alerte : Un guetteur peut utiliser son cor pour réveiller les personnages endormis s'il a un cavalier turc dans sa ligne de vue à moins de 10 cases. Les personnages endormis se réveillent au tour suivant l'alerte.

Conditions de victoire

Le nombre de prisonniers libérés conditionne la victoire. À l'issue des 12 tours, on compte leur nombre :

- > 12 et plus - Victoire éclatante des Turcs : Mission accomplie, le gouverneur Sawâr sera sans doute promu par Zenghî.
- > De 9 à 11 - Victoire marginale des Turcs : Beaucoup de prisonniers ont été libérés, mais le gouverneur espérait sans doute plus. Le compte-rendu devant l'atabeg risque d'être tendu.
- > De 6 à 8 – Egalité : Personne dans un camp ou l'autre ne peut se satisfaire de ce résultat.
- > De 3 à 5 - Victoire marginale des coalisés : Quelques prisonniers ont réussi à s'échapper mais l'essentiel est préservé : il n'y aura pas de sanctions de la part du Basileus.
- > 2 et moins - Victoire éclatante des coalisés : Malgré cette chaude alerte, la plupart des prisonniers sont toujours captifs, ce qui devrait valoir une promotion au capitaine byzantin.

Épilogue

La garnison byzantine s'est imprudemment installée dans les faubourgs. Lorsque la troupe de Sawâr arrive, la surprise est totale et tous les prisonniers sont libérés et ramenés en croupe des chevaux à Alep.

Sources

René Grousset, *Histoire des Croisades*, Tome II – p. 106

Scénario 11 : L'héritage de Bohémond II

L'histoire

1126. Bursukî, l'atabeg de Mossoul et Alep a repris à la principauté d'Antioche la forteresse de Kafartâb. Le tout jeune prince d'Antioche, Bohémond II, seulement 18 ans et fraîchement débarqué d'Italie, décide de reprendre cette place qu'il considère comme faisant partie de son héritage paternel. Il rassemble une forte troupe et des machines de siège puis se dirige vers le château qu'il assiège.

Assemblage des cartes & positions de départ

Placez 4 échelles contre les murs des deux châteaux comme indiqué sur l'illustration.

Les 3 portes du château sont fermées.

Les Turcs sont déployés dans les deux châteaux.

Les troupes de Bohémond sont placées sur la carte Le Plateau.

Les Antiochiens jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les troupes de Bohémond

	Renaud Josselin Pons Eudon		Guibert Aymeri Reynard Rollin		Lancelin Denys Albéric		Joël Galeran Edgard
Chevaliers à pied		Infanterie moyenne 1		Sergents		Infanterie légère	
	Geldemar Evrard Manassé Acharé		André Bérolde Guimard Raoul		Mathieu Arnaud		Charles Amelin
Arbalétriers		Archers		Infanterie moyenne		Infanterie légère	
	Enguerrand Alphonse		Vasil Sevan		Thoros Bagrat Zoravar Nahabed		Sharbel Jebrayel Maroun Tanios
Infanterie avec gambison		Didebuls		Infanterie moyenne arménienne		Archers maronites	
	4 échelles						
Échelle							

Les Turcs

	Askin Hamza		Kütchük Sandjar		Iskander Evhad		Basak Umar Ferhat
Ghilman		Cavaliers turcomans		Infanterie moyenne 1		Infanterie moyenne 2	
	Sezgin Kismet Aykut Marwan		Kutlu Bedir		Irtash Baldouk		Borsok Djawali
Infanterie légère 2		Lanceurs de naphte		Lanceurs de javelots 1		Archers	

Conditions de victoire

Les troupes de Bohémond doivent s'emparer du château. Un château est considéré pris si la totalité de son mur d'enceinte et de ses tours sont aux mains de l'assiégeant. La victoire est attribuée comme suit à la fin des 12 tours de jeu :

> Les deux châteaux sont pris - Victoire éclatante des Antiochiens : Bohémond a récupéré son héritage.

> Seul le grand château est pris - Victoire antiochienne marginale : Les derniers défenseurs dans le petit château seront submergés au prochain assaut.

- > Seul le petit château est pris - Victoire turque marginale : Le donjon résiste encore, ce qui devrait être suffisant pour permettre à l'armée de secours d'arriver.
- > Aucun des deux châteaux n'est pris - Victoire turque totale : Bohémond ne pourra plus tenter un nouvel assaut avant l'arrivée de l'atabeg Bursukî.

Épilogue

Le château est pris rapidement et les personnages importants qui sont faits prisonniers proposent une rançon à Bohémond. Mais celui-ci ordonne plutôt qu'on leur tranche la tête, afin d'étreindre sa guerre personnelle contre les Turcs. 3 ans plus tard, Bohémond II sera tué à son tour par les Turcs en Cilicie lors d'une embuscade. Sa tête fut envoyée au calife de Bagdad.

Sources

René Grousset, *Histoire des Croisades*, Tome I – p. 679

Scénario 12 : Vêpres Ciliciennes

L'histoire

1104. Le désastre de Harrân a réveillé la conscience des Arméniens qui ne supportent plus la tyrannie des Francs qui veulent leur imposer le rite latin. La population arménienne d'Ablastha en Cilicie décide de se liguer avec les Turcs pour se défaire du joug franc. Ils investissent la forteresse par un subterfuge et demandent aux Francs de quitter les lieux. Mais ceux-ci, plutôt que d'obtempérer, se jettent sur les habitants en armes.

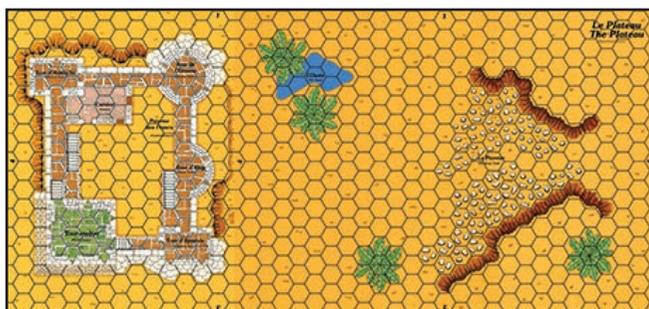
Assemblage des cartes & positions de départ

Faites glisser la carte Le Plateau sur la carte du château jusqu'au fossé. Les cases de fossé sont traitées comme des cases de talus. La poterne du château est ouverte.

Placez 2 chevaliers dans la cuisine, Miles entouré de 2 sergents dans la cour, les autres Francs sur les courtines du château. Les Arméniens et les Turcs sont déployés dans la cour du château. Roupen entouré de deux fantassins moyens arméniens doit être adjacent à Miles.

Les Francs jouent en premier.

La partie se joue en 10 tours.



Les pions

Les Francs



Miles
Pons
Josselin
Renaud
Eudon

Chevaliers
à pied



Aubré
Milon
Daimbert

Infanterie
moyenne 2



Ebremar
Lancelin
Denys
Albéric

Sergents



Galeran
Edgard
Joël

Infanterie
légère



Achard
Manassé

Arbalétriers

Les Arméniens et les Turcs



Roupen

Didebuls



Bagrat
Thoros
Zoravar
Nahabed

Infanterie
moyenne
arménienne



Bedrosian
Vasak
Armen
Karayan

Infanterie
légère
arménienne



Sharbel
Tanios

Archers
maronites



Ergun
Odlu

Cavaliers
syriens



Yagmur
Sinan

Infanterie
moyenne 3



Murad
Iskander

Infanterie
moyenne 1



Muharrem
Abdulaziz
Dilman
Yazid

Infanterie
légère 1



Firouz
Baldouk

Lanceurs de
javelots 1



Dahak

Assassins

Conditions de victoire

Les Arméniens et Turcs coalisés doivent tuer le plus grand nombre de Francs. On compte le nombre de survivants à la fin des 12 tours :

- > 15 et plus - Victoire éclatante des coalisés : Ablastha est libérée du joug de l'opresseur franc.
- > De 11 à 14 - Victoire marginale des coalisés : Les Francs ont pris une bonne leçon. Les survivants ne pourront plus mettre la région en coupe réglée comme auparavant même s'ils contrôlent toujours le château.
- > De 8 à 10 - Egalité : L'échauffourée a laissé beaucoup de morts de part et d'autre. Le temps de la négociation est maintenant venu.
- > De 4 à 7 - Victoire marginale des Francs : L'attaque inattendue a été repoussée, mais il va falloir faire appel à des renforts d'Antioche pour pouvoir continuer à tenir la région.
- > 3 et moins - Victoire éclatante des Francs : La rébellion est mâtée et une nouvelle taxe va être immédiatement levée pour faire comprendre à ces autochtones qui est le maître ici.

Épilogue

Les Arméniens prennent le dessus pendant les combats et tous les Francs, au nombre de 300, sont massacrés.

Sources

René Grousset, *Histoire des Croisades*, Tome I – p. 454

Scénario 13 : Les faubourgs de Shaïzar

L'histoire

Avril 1138. L'Empereur Jean Comnène, épaulé par les Francs d'Antioche et d'Edesse veut assiéger la ville de Shaïzar. Il lance sa cavalerie dans la ville basse. S'il parvient à prendre possession des faubourgs, le siège de la citadelle en sera grandement facilité.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les habitants de Shaïzar sont placés sur la carte du village. Placez 6 échelles pour accéder aux terrasses des bâtiments.

La cavalerie franco-byzantine entre par le côté 1 de la carte Le Plateau. Elle joue en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

La cavalerie franco-byzantine



Chevaliers

Pons
Josselin
Renaud
Eudon
Foulque



Cataphractes

Theodoros
Nikephoros
Kosmas
Demetrios
Manasses



Koursors

Stelios
Theophilos
Perikles

Les habitants de Shaïzar



Ghilman

Mansur
Razin



Infanterie
moyenne 1

Murad
Evhad
Kutbeddin



Infanterie
moyenne 2

Basak
Umar
Ferhat



Infanterie
légère 1

Abdulaziz
Muharrem
Dilman
Yazid



Infanterie
légère 2

Sezgin
Kismet
Aykut
Marwan



Infanterie
légère 3

Kamaal
Zahir
Qadir
Salih



Lanceurs de
naphte

Kutlu
Emin



Lanceurs de
javelots 2

Anouar
Yani



Archers

Güksün
Djawali
Borsok
Sabawa



Assassins

Ak Sonqor
Dahak



Paysans

Shahib
Khattab
Mehmi
Daoud



Civils

Bouri
Sanaa

Conditions de victoire

La cavalerie coalisée doit prendre le plus grand nombre de maisons dans le faubourg.

Une maison est considérée prise si tous les occupants turcs sont morts ou partis et si au moins un Franc ou Byzantin s'y trouve.

Au bout des 12 tours, on compte le nombre de maisons prises par les troupes coalisées :

- > 6 ou 7 - Victoire éclatante des coalisés : Le faubourg est pris, ce qui permettra la mise en place du siège de la citadelle dès le lendemain.
- > 4 ou 5 - Victoire marginale des coalisés : Il reste quelques poches de résistance, mais un nouvel assaut demain devrait les balayer.
- > 2 ou 3 - Victoire marginale des Turcs : La tentative des coalisés n'a pas réussie comme ils l'avaient espéré. Il suffira d'une sortie de la garnison de la citadelle pour qu'ils soient balayés.
- > 0 ou 1 - Victoire éclatante des Turcs : L'attaque des coalisés a échoué lamentablement. Les machines de siège sont trop éloignées de la citadelle pour lui faire des dommages et le siège promet de durer longtemps.

Épilogue

Les habitants opposent une résistance farouche et acharnée qui empêche les coalisés de s'approcher de la forteresse.

Sources

René Grousset, *Histoire des Croisades*, Tome II – p. 108

Scénario 14 : L'émeute d'Antioche

L'histoire

Juin 1138. Le Basileus a été excédé par l'attitude désinvolte des princes francs au siège de Shaïzar. De retour à Antioche, il exige que la citadelle de la ville lui soit remise en vertu d'un traité signé l'année précédente. Raymond de Poitiers hésite pendant que Josselin II d'Edesse dresse la population de la ville contre les Byzantins. Toutes les rues d'Antioche deviennent rapidement le théâtre de violences urbaines.

Assemblage des cartes & positions de départ

Pour ce scénario, on considère que le pan de mur où se trouve la porte d'Alep (3 cases) et celui entre l'auberge et le bâtiment F (5 cases) sont des cases de terrain libre.

Le Basileus et deux hoplites pour le garder sont placés dans le palais sur la carte du village.

Les autres byzantins sont placés dans les rues du village et du caravansérail. Chaque Byzantin doit être séparé d'au moins 3 cases d'un autre.

Les habitants d'Antioche sont déployés ensuite. Ils jouent les premiers.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les habitants d'Antioche

<p>Reynard Rollin</p> <p>Infanterie moyenne 1</p>	<p>Daimbert</p> <p>Infanterie moyenne 2</p>	<p>Galeran</p> <p>Infanterie légère</p>	<p>Denys</p> <p>Sergents</p>
<p>André Bérold</p> <p>Archers</p>	<p>Gérald</p> <p>Paysans</p>	<p>Thoros</p> <p>Infanterie moyenne arménienne</p>	<p>Armen</p> <p>Infanterie légère arménienne</p>
<p>Jebrayel</p> <p>Archers maronites</p>	<p>Narkis</p> <p>Paysans arméniens</p>	<p>Edgard</p> <p>Joël</p>	<p>Thoros</p> <p>Bagrat</p> <p>Zoravar</p> <p>Nahabed</p>

Les Byzantins

 Cataphractes à pied	Ioannis Demetrios	 Koursors à pied	Theophilos Stelios	 Hoplites	Georgios Helios Evangelos Kephalos	 Skutatoï	Damian Diogenes Milo Manueles
 Peltastoi	Dorian Alexio Filippo Philemon	 Psiloi	Aegidios Agamedes Stephanos	 Le Basileus	Isaac		

Règle spéciale

Le Basileus ne peut pas être tué volontairement. Il ne peut qu'être fait prisonnier.

Conditions de victoire

Les habitants d'Antioche veulent tuer le plus grand nombre de Byzantins et s'emparer du Basileus. À l'issue des 12 tours, on compte le nombre de Byzantins encore en vie (à l'exception du Basileus) :

- > 15 et plus - Victoire éclatante des Byzantins : L'émeute est matée et le drapeau du Basileus flotte désormais au-dessus de la citadelle.
- > De 12 à 14 - Victoire marginale des Byzantins : Les Byzantins ont bien résisté mais la situation reste incertaine. Si les princes francs n'appellent pas à la fin de l'insurrection, Dieu seul sait ce qui peut advenir demain.
- > De 9 à 11 - Égalité : L'échauffourée a laissé beaucoup de morts de part et d'autre. Le Basileus convoque Raymond et Josselin dans son palais pour une négociation tendue.
- > De 6 à 8 - Victoire marginale des Antiochiens : Les Byzantins se replient en dehors de la ville mais ils peuvent revenir à tout moment.
- > 5 et moins - Victoire éclatante des Antiochiens : Le Basileus a compris qu'il ne sera jamais le maître à Antioche. Il renonce à son exigence initiale et demande aux princes francs de faire cesser l'émeute.

Note : Si le Basileus est capturé, et quel que soit le nombre de Byzantins encore en vie, c'est une victoire totale pour les Antiochiens.

Épilogue

Les troupes byzantines envoyées pour mater la rébellion sont défaites et l'Empereur se retrouve enfermé dans son palais. Craignant pour sa vie, il abandonne ses prétentions sur la citadelle et demande à Raymond et Josselin de calmer la population, ce qu'ils parviennent à faire sans mal puisque c'était eux qui leur avaient demandé de se soulever.

Sources

René Grousset, *Histoire des Croisades*, Tome II – p. 118 / 121.

Scénario 15 : La bataille de Tîzîn

L'histoire

Avril 1105. Tancrede, régent d'Antioche en l'absence de Bohémond, assiège la forteresse d'Artâh. Le malik d'Alep, Ridwân, accourt avec sa cavalerie et la milice d'Alep pour la défendre. La bataille est inévitable. Les forces sont très disproportionnées et Tancrede tente de parlementer. C'est en fait une ruse pour choisir soigneusement le terrain de la bataille. Il a remarqué une plaine rocheuse où la cavalerie légère turque ne pourra pas évoluer à sa guise. Il range ses troupes et attend l'ennemi. Lorsque l'ennemi a franchi les rochers, il lance une charge furieuse.

Assemblage des cartes & positions de départ

Placez les tentes comme indiqué sur l'illustration.

La cavalerie turque se déploie sur la carte Le Plateau, à gauche des rochers et à moins de 6 cases de ceux-ci.

L'infanterie turque se place sur la moitié gauche de la carte Le Fossé.

La cavalerie franque se déploie sur la carte La Plaine.

L'infanterie franque se place sur la moitié droite de la carte Le Désert.

Les Francs jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours



Les pions

Les Francs (Guiscard)		Les Francs (Diex Aie)	
 Comtes	Robert Roger	 Chevaliers	 Infanterie moyenne
 Chevaliers	Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon	 Arbalétriers	 Archers
		 Infanterie bretonne	
Les Turcs			
 Ghilman	Askin Hamza Mansur Razin	 Cavaliers syriens	 Faris
 Archers à cheval	Yusuf Korham Tzakhas	 Infanterie légère 1	 Infanterie légère 2
 Archers	Borsok Djawali		 Cavaliers turcomans
			 Lanceurs de javelots 2

Règles spéciales

La cavalerie turque doit simuler une fuite feinte avant le troisième tour. L'infanterie turque doit quant à elle attaquer le camp. Tout personnage qui quitte le champ de bataille est considéré comme perdu.

Conditions de victoire

À l'issue des 12 tours, on compte le nombre de Turcs survivants sur le terrain en considérant un point pour les fantassins et deux points pour les cavaliers (pions marqués Tcx. Qu'ils soient à cheval ou démontés n'a pas d'importance).

- > 39 et plus - Victoire éclatante des Turcs : La manœuvre de Tancrede a échoué et le siège d'Arthâ est levé.
- > De 28 à 38 - Victoire marginale des Turcs : Les troupes de Tancrede n'ont pas réussi à disloquer l'armée de secours. Avec des troupes fraîches demain, Tancrede ne pourra pas résister à une nouvelle attaque.
- > De 21 à 27 - Egalité : Les deux factions ont beaucoup souffert. Ridwân doit se replier mais Tancrede n'a plus les moyens de maintenir le siège d'Arthâ.
- > De 10 à 20 - Victoire marginale des Francs : L'attaque des Alépins a été repoussée, mais il faut souhaiter qu'ils ne reviennent pas car l'armée éprouvée ne pourra plus faire face.
- > 9 et moins - Victoire éclatante des Francs : Ridwân est en déroute et la garnison d'Artâh, perdant espoir à la vue de ce désastre, décide de se rendre.

Épilogue

Fidèle à sa tactique, la cavalerie légère turque tente une fuite feinte, mais la zone rocheuse ne permet pas aux chevaux de galoper. Les Turcs descendent de leur monture ou se dispersent, ce qui donne l'occasion aux Normands de les bousculer et de les écraser. Puis ils tombent sur la milice alépine qui est en train de piller le camp franc et la massacre. Il y a environ 3 000 morts côté musulman.

Sources

René Grousset, *Histoire des Croisades*, Tome I – p. 461-462.

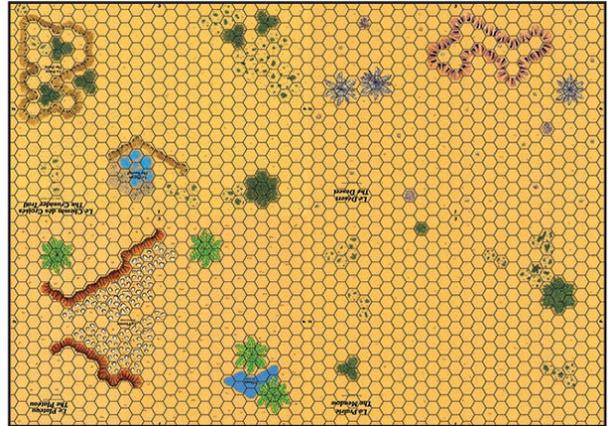
Scénario 16 : La bataille de Fons Murez

L'histoire

29 juin 1149. Raymond d'Antioche a forcé Nur al-Dîn à lever le siège de Napa. Enhardi par ce succès, il campe en rase campagne près de la ville de Ma'arratha. Un chef ismâ'ilien qui est passé à son service a essayé de lui donner des conseils de prudence sans succès. L'atabeg, réalisant sa supériorité numérique, encercle à la nuit le camp des Antiochiens. Le lendemain, Raymond se rendant compte de son erreur, se prépare à livrer une bataille qui semble perdue d'avance.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Francs se placent au centre du terrain, dans un rayon de 12 cases autour de l'intersection des 4 cartes.
 Les Turcs se déploient au-delà, à au moins 5 cases du Franc le plus proche.
 Les Turcs jouent en premier.
 La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Les Francs							
 Chevaliers (The Anarchy)	Aymar Gauthier Jehan Thierry Philippe Richard Josselin Amaury Henry Dreux Edmond	 Chevaliers Hospitaliers	Raymond Ernoul Guérin Rainier	 Archers Turcoples	Vahan Sarkis	 Lanciers Turcoples	Avak Arshavir
 Infanterie moyenne 1	Guibert Aymeri Reynard Rollin	 Infanterie moyenne 2	Aubré Payen Daimbert	 Sergents	Denys Ebremar Albéric	 Infanterie légère	Joël Galeran
 Arbalétriers	Achard Geldemar Manassé	 Infanterie moyenne	Mathieu Vauquelin Arnaud	 Infanterie légère	Charles Raimbaud Boniface	 Infanterie avec gambison	Dudon Alphonse Herriot
Les Turcs							
 Ghilman	Askin Hamza Mansur Razin	 Cavaliers syriens	Ergun Odlu	 Faris	Taqî al-Dîn Al-Djahiz Qizil Zâhir	 Cavaliers turcomans	Aïtekin Kütchük Sandjar

 <p>11 7 Korham 14 Tca</p> <p>Archers à cheval</p>	<p>Korham Yusuf Tzakhas</p>	 <p>13 7 Ridwan 12 Tcb</p> <p>Bédouins</p>	<p>Ridwan Balak</p>	 <p>9 5 Iskander 8 Tim</p> <p>Infanterie moyenne 1</p>	<p>Iskander Evhad Murad Kutbeddin</p>	 <p>7 4 Ferhat 6 Tim</p> <p>Infanterie moyenne 2</p>	<p>Ferhat Basak Umar Abbas</p>
 <p>7 5 Sunduk 6 Tim</p> <p>Infanterie moyenne 3</p>	<p>Sunduk Yagmur Sinan Ertas</p>	 <p>10 7 Sadr 6 Tim</p> <p>Infanterie moyenne 4</p>	<p>Sadr Farid Yacoub Nasser</p>	 <p>7 4 Muharrem 8 Tii</p> <p>Infanterie légère 1</p>	<p>Muharrem Abdulaziz Dilman Yazid</p>	 <p>7 5 Sezgin 8 Tii</p> <p>Infanterie légère 2</p>	<p>Sezgin Kismet Aykut Marwan</p>
 <p>6 5 Kamaal 8 Tii</p> <p>Infanterie légère 3</p>	<p>Kamaal Zahir Qadir Salih</p>	 <p>8 5 Rachid 8 Tii</p> <p>Infanterie légère 4</p>	<p>Rachid Jawhar Haroun Ahmad</p>	 <p>8 5 Irtash 8 Tii</p> <p>Lanceurs de javelots 1</p>	<p>Irtash Baldouk Firouz Moudjir</p>	 <p>6 5 Faruq 8 Tii</p> <p>Lanceurs de javelots 2</p>	<p>Faruq Imran Anouar Yani</p>
 <p>8 6 Dahak 8 Tih</p> <p>Assassins</p>	<p>Dahak Ak Sonqor</p>	 <p>7 5 Mehmi 8 Tip</p> <p>Paysans</p>	<p>Mehmi Shahib Khattab Daoud</p>				

Conditions de victoire

Pour les Francs, l'équation est simple : c'est vaincre ou mourir ! On compte à la fin de la partie les Francs survivants avec le barème suivant : 1 point pour l'infanterie, 2 points pour les Turcoples et 3 points pour les chevaliers et Hospitaliers.

- > 64 et plus - Victoire éclatante des Francs : Alors que tout était contre eux, les troupes de Raymond d'Antioche réussissent à garder la main. Ecoeuré, Nur al-Dîn met fin à sa campagne et rentre à Alep.
- > De 48 à 63 - Victoire marginale des Francs : La résistance farouche des Francs impressionne les Turcs qui se replient prudemment. Ils vont continuer à les surveiller de loin en attendant un meilleur moment pour les attaquer.
- > De 32 à 47 - Egalité : Les pertes sont lourdes de part et d'autre. Raymond reste maître du terrain mais des renforts sont déjà en train d'arriver d'Alep pour renforcer l'armée de l'atabeg.
- > De 16 à 31 - Victoire marginale des Turcs : Les Francs ne sont plus très nombreux à résister. La prochaine attaque devrait être la bonne.
- > 15 et moins - Victoire éclatante des Turcs : Les Francs n'ont pas pu résister et sont anéantis. Les survivants n'ont plus le choix qu'entre la mort et la captivité.

Épilogue

Malgré des actes de bravoure, les Francs ne peuvent faire face à une telle multitude et sont massacrés. Raymond est tué et sa tête envoyée en trophée au calife de Bagdad.

Sources

René Grousset, *Histoire des Croisades*, Tome II – p. 268-272.

Les scénarios de campagne

1 – L'émissaire du Roi

L'histoire

1141 : La puissance grandissante de Zenghi inquiète le roi Foulque. Il envoie Thibaud pour une mission délicate : convaincre les villes de Maarat al-Numan, Al-Bara, Idlib et Maarat Misrin de rejoindre l'alliance que Foulque venait de signer avec Damas contre l'atabeg d'Alep. La mission est très risquée, et un groupe d'Hospitaliers suit l'émissaire du roi à distance, prêt à intervenir en cas de coup dur.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Foi	Deniers	Prestige
Thibaud		Thibaud et son groupe, à une case de Jisr al-Hadid (Nord Ouest)	8		1	8	9
Hospitaliers	H1	Balian et son groupe de combat, à 2 cases de Jisr al-Hadid (Nord Ouest)	10		7	5	4
Antiochais	A1	Renaud et son groupe, à 1 case d'Antioche (Nord Ouest)	14		6	5	3
	A2	Amaury et son groupe de combat, à 1 case de Jisr al-Shughur (Centre Ouest)	8		3	3	4
	A3	Groupe de combat à 1 case de Bourzet (Nord Ouest)	9		4	6	
	A4	Groupe de combat à 1 case de Termanin (Nord)	6		3	3	
Turcs	T1	Askin et son groupe de combat, à 1 case de Al-Bara (Sud)	16		7	6	6
	T2	Razin et son groupe de combat, à 1 case de Sarmin (Centre)	12		8	5	4
	T3	Mansur et son groupe de combat, à moins de 2 cases de Alep (Nord Est)	10		9	7	5
	T4	Groupe de combat à 1 case d'Al-Atarib (Nord)	8		7	4	
	T5	Groupe de combat à 1 case de Kafartâb (Sud)	9		6	3	
Convois	C1	Un convoi à Apamée (Sud), faisant la navette avec Antioche (Nord Ouest)	4	3			
	C2	Un convoi à Alep (Nord Est), faisant la navette avec Apamée via Tel al-Sultân (Sud)	6	5			
	C3	Un convoi à Jisr al-Hadid (Nord Ouest), faisant la navette avec Alep via Maarat Misrin (Nord Est)	5	4			

Le groupe de Thibaud est constitué des personnages suivants : Thibaud, Blanchot, les chevaliers Eudon et Pons, les Turcoples Sarkis, Diran, Hagop et Avak.

La partie se joue en 15 jours.

Les Francs jouent les premiers.

Règles spéciales

Les châteaux suivants sont représentés par la carte Le Nid d'Aigle dans le jeu tactique : Apamée, Chastel Rouge, Sirmanyah, Sarmin et Termanin.

Rejoindre l'alliance : Pour convaincre une ville de se rallier au Roi, Thibaud et son groupe doivent entrer dans la ville et les deux joueurs doivent réussir leur test de foi pour pouvoir commencer des négociations. Lancez 1D10 pour connaître le résultat des négociations :

- > 1-5 : La ville rejoint l'alliance,
- > 6-7 : Les édiles ont besoin de plus de temps pour réfléchir. Thibaud et son groupe devront repasser dans 2 jours (2 tours).
- > 8-9 : Refus poli. La ville ne se ralliera pas, mais Thibaud et son groupe peuvent se retirer en paix.
- > 10 : Refus définitif. Les habitants sont outrés d'une telle proposition et engagent le combat aussitôt avec les Francs.

Conditions de victoire

La victoire dépend du nombre de villes ralliées. À l'issue des 15 tours, ou si Thibaud est tué, on compte le nombre de villes ayant accepté l'alliance :

- > Si aucune ville ne s'est ralliée, c'est une victoire totale pour les Turcs : Zenghi peut compter sur la loyauté totale des villes syriennes ;
- > Si une seule ville s'est ralliée, c'est une victoire marginale pour les Turcs : Zenghi ne tardera pas à venir leur faire comprendre leur erreur avec des arguments expéditifs ;
- > Si deux villes se sont ralliées, il y a égalité : l'équilibre des forces annonce de longs combats indécis pour les mois à venir.

- > Si trois villes se sont ralliées, c'est une victoire marginale pour les Francs : Les Syriens ne supportent plus le joug des Turcs. C'est une première victoire diplomatique qui en appellera d'autres.
- > Si les quatre villes se sont ralliées, c'est une victoire totale pour les Francs : Thibaud peut rentrer à Jérusalem avec la satisfaction du devoir accompli. Le pouvoir de Zenghi est durablement affaibli.

2 – Les places fortes d'Outre-Oronte

L'histoire

1141 : Profitant des dissensions entre Francs et Byzantins, l'atâbeg Zhengi avait repris trois ans plus tôt des places fortes d'Outre-Oronte comme Athâreb (Al-Atarib), Kafartâb et Bizâ'a. Raymond d'Antioche est décidé à les reprendre et envoie une chevauchée pour essayer de les conquérir.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Foi	Deniers	Prestige
Antiochais	A1	Renaud et son groupe, à 1 case de Hârim (Nord Ouest)	16		6	5	6
	A2	Pons et son groupe de combat, à 1 case de Jisr al-Shughur (Centre Ouest)	10		3	3	1
	A3	Amaury et son groupe de combat, à 1 case de Jisr al-Hadid (Nord Ouest)	12		4	6	3
	A4	Groupe de combat à moins de 2 cases d'Artâh (Nord)	8		3	3	
Hospitaliers	H1	Balian et son groupe de combat, à 1 case de Bassuet (Nord)	8		9	4	7
	H2	Raymond et son groupe de combat, à moins de 3 cases de Cursat (Nord Ouest)	10		7	5	4
	H3	Ernoul et son groupe de combat, à 1 case de Bourzet (Sud Ouest)	8		8	6	3
	H4	Groupe de combat à moins de 2 cases de Saint Siméon (Nord Ouest)	7		7	4	
Turcs	T1	Askin et son groupe de combat, à moins de 2 cases de Sarmin (Centre)	16		7	6	4
	T2	Mansur et son groupe de combat, à moins de 2 cases d'Al-Nayrab (Nord Est)	12		8	5	5
	T3	Hamza et son groupe de combat, à moins de 2 cases de Kafartâb (Sud)	10		9	7	6
	T4	Groupe de combat à moins de 2 cases d'Al-Bara (Sud)	8		7	4	
	T5	Groupe de combat à 1 case d'Idlib (Centre)	9		6	3	
Convois	C1	Un convoi à Apamée (Sud), faisant la navette avec Antioche (Nord Ouest)	5	4			
	C2	Un convoi à Alep (Nord Est), faisant la navette avec Maarat al-Numan (Sud)	4	3			
	C3	Un convoi à Jisr al-Hadid (Nord Ouest), faisant la navette avec Alep (Nord Est)	6	5			

Chaque camp dispose d'un espion, placé à une case d'une ville ou château lui appartenant.

La partie se joue en 15 jours.

Les Francs jouent les premiers.

Règles spéciales

Les châteaux suivants sont représentés par la carte Le Nid d'Aigle dans le jeu tactique : Apamée, Chastel Rouge, Sirmanyah, Sarmin et Termanin.

Conditions de victoire

Les Antiochais (aidés des Hospitaliers) doivent reprendre le plus grand nombre de forteresses aux Turcs. Ils marquent 1 point par château capturé.

Les Turcs peuvent contre-attaquer en ravageant les territoires appartenant à la principauté d'Antioche. Ils marquent 1 point pour 10 ressources prises aux Antiochais ou Hospitaliers (soit par exemple 3 points pour 34 ressources).

On fait alors la différence entre les points gagnés par chaque faction. La faction avec le plus grand nombre de points gagne. Victoire marginale si l'écart est d'1 point, superbe victoire si l'écart est de 2 points, victoire éclatante si l'écart est de 3 points ou plus.

Épilogue

Les Antiochins ne purent reprendre aucune forteresse et se contentèrent de ravager les terres d'Outre-Oronte. En guise de représailles, les Turcs lancèrent un rezzou jusqu'aux portes d'Antioche qui revint avec beaucoup de butin.

Sources

René Grousset – *Histoire des Croisades*, Tome II - p. 144-145

3 – Chevauchées de diversion

L'histoire

Printemps 1157 : Nûr al-Dîn était occupé à combattre Baudouin III en Galilée dans la région de Panéas. Mais pour maintenir la pression sur la Principauté d'Antioche et éviter qu'elle ne vienne renforcer l'armée royale, il lance des chevauchées au-delà de l'Oronte avec pour mission de tout détruire sur leur passage.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Foi	Deniers	Prestige
Antiochins	A1	Renaud et son groupe, à 1 case d'Antioche (Nord Ouest)	10		6	5	6
	A2	Pons et son groupe de combat, à 1 case de Jisr al-Shughur (Centre)	12		7	4	7
	A3	Groupe de combat à 1 case de Bourzet (Sud Ouest)	8		5	3	
	A4	Groupe de combat à 1 case de Jisr al-Hadid (Nord Ouest)	11		8	4	
Hospitaliers	H1	Raymond et son groupe de combat, à 1 case de Balatonos (Sud Ouest)	8		9	6	7
	H2	Rainier et son groupe de combat, à 1 case de Cursat (Nord Ouest)	7		8	5	3
Turcs	T1	Askin et son groupe de combat, à 1 case d'Apamée (Sud)	13		8	5	6
	T2	Hamza et son groupe de combat, à 1 case de Chastel Rouge (Centre)	11		9	4	8
	T3	Mansur et son groupe de combat, à 2 cases de Cursat (Nord Ouest)	10		7	4	5
	T4	Aïtekin et son groupe de combat, à 1 case d'Hârim (Nord)	8		5	5	4
	T5	Groupe de combat à 1 case d'Artâh (Nord)	9		6	3	
	T6	Groupe de combat à 1 case d'Idlib (Centre)	12		5	2	
Convois	C1	Un convoi à Antioche (Nord Ouest), faisant la navette avec Alep (Nord Est)	4	3			
	C2	Un convoi à Alep (Nord Est), faisant la navette avec Apamée (Sud)	4	3			
	C3	Un convoi à Antioche (Nord Ouest), faisant la navette avec Apamée (Sud)	6	5			
	C4	Un convoi à Laodicée (Sud Ouest), faisant la navette avec Antioche (Nord Ouest)	5	4			

Chaque camp dispose d'un espion, placé à une case d'une ville ou château lui appartenant.

La partie se joue en 15 jours.

Les Turcs jouent les premiers.

Conditions de victoire

Les Turcs marquent 1 point pour 10 ressources prises aux Antiochins ou Hospitaliers (soit par exemple 3 points pour 34 ressources).

La victoire dépend du nombre de ressources prises par les Turcs :

- > Moins de 5 - Victoire franque éclatante : Les tentatives des Turcs ont été contrées et les quelques ressources prises seront vite reconquises.
- > De 6 à 15 - Victoire franque marginale : Les villes et châteaux de la principauté ont bien résisté et ces nouvelles chevauchées n'ont pas été plus dommageables que les précédentes ou celles à venir.
- > De 16 à 25 - Victoire turque marginale : Antioche a souffert et son prince sera plus soucieux de panser ses plaies que de rejoindre l'armée de Baudouin III.

> 26 et plus - Victoire turque éclatante : Toute la contrée est ravagée et la principauté est durablement affaiblie. Dès son retour, Nûr al-Dîn pourra lancer une grande offensive pour effacer cet état infidèle de la carte.

4 – Tremblement de terre

L'histoire

Juillet/Août 1157 : 3 tremblements de terre d'une rare violence secouent la Syrie musulmane. Kafartâb, Apamée, Ma'arrat al-Numân entre autres sont gravement endommagés. Le roi Baudouin III veut profiter de la venue outremer du comte Thierry de Flandre avec un fort contingent pour reprendre des territoires perdus depuis plusieurs années. Nûr al-Dîn est de plus très malade et peu de réaction est à attendre de l'atabeg.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Foi	Deniers	Prestige
Antiochais	A1	Pons et son groupe, à 1 case de Jisr al-Shugur (Centre Ouest)	12		6	6	6
	A2	Groupe de combat à 1 case de Jisr al-Shughur (Centre Ouest)	8		4	2	
	A3	Aubry et son groupe de combat, à 1 case de Bikisrael (Sud Ouest)	15		7	5	4
	A4	Groupe de combat à 1 case de Sirmanyah (Centre Ouest)	7		3	3	
Croisés	C1	Miles et son groupe de combat, à 1 case de Jisr al-Hadid (Nord Ouest)	7		9	6	9
	C2	Groupe de combat à 1 case de Cursat (Nord Ouest)	6		7	6	
Arméniens	A1	Vasil et son groupe de combat, à moins de 2 cases d'Artah (Nord)	8		3	3	4
	A2	Roupen et son groupe de combat, à moins de 2 cases de Bassuet (Nord Est)	8		4	4	2
Hospitaliers	H1	Guérin et son groupe de combat, à 1 case de Bourzet (Sud Ouest)	6		9	7	5
	H2	Ancelin et son groupe de combat, à 1 case de Cursat (Nord Ouest)	7		8	5	4
Turcs	T1	Mansur et son groupe de combat, à 1 case de Hârim (Nord)	13		8	5	6
	T2	Razin et son groupe de combat, à 1 case de Kafartâb (Sud)	11		9	4	8
	T3	Aïtekin et son groupe de combat, à 1 case de Kafr Latah (Centre)	10		7	4	5
	T4	Ridwan et son groupe de combat, à 1 case d'Apamée (Sud)	8		5	5	4
	T5	Groupe de combat à 1 case d'Al-Atarib (Nord)	9		6	3	
	T6	Groupe de combat à 1 case de Maarat al-Numan (Sud)	12		5	2	
Convois	C1	Un convoi à Antioche (Nord Ouest), faisant la navette avec Alep (Nord Est)	5	4			
	C2	Un convoi à Alep (Nord Est), faisant la navette avec Apamée (Sud)	4	3			
	C3	Un convoi à Jisr al-Hadid (Nord Ouest), faisant la navette avec Apamée (Sud)	5	4			

Chaque camp dispose d'un espion, placé à une case d'une ville ou château lui appartenant.

La partie se joue en 15 jours.

Les Francs jouent les premiers.

Règles spéciales

Dommages liés aux tremblements de terre : Chaque ville ou château faisant l'objet d'une bataille tactique doit être testé pour leur résistance aux tremblements de terre. Lancez 1D10 et consultez les résultats suivants :

- > 1 : Placez 1 marqueur éboulis,
- > 2 : Placez 2 marqueurs éboulis,
- > ...

- > 7 : Placez 7 marqueurs éboulis,
- > 8 – 10 : Pas de dommages.

Les pions éboulis sont placés à tour de rôle par chaque joueur, le premier marqueur est placé par l'attaquant.

Conditions de victoire

Les Francs et leurs alliés Arméniens doivent reprendre le plus grand nombre de villes et de forteresses aux Turcs. Ils marquent 1 point par ville ou château capturé.

Les Turcs peuvent contre-attaquer en ravageant les territoires appartenant à la principauté d'Antioche. Ils marquent 1 point pour 10 ressources prises aux Antiochins ou Hospitaliers (soit par exemple 3 points pour 34 ressources).

On fait alors la différence entre les points gagnés par chaque faction. La faction avec le plus grand nombre de points gagne. Victoire marginale si l'écart est d'1 point, superbe victoire si l'écart est de 2 points, victoire éclatante si l'écart est de 3 points ou plus.

Épilogue

Les forces de Baudouin III, Thierry de Flandre, Renaud de Châtillon, régent d'Antioche et Thoros II d'Arménie mettent le siège devant Shaïzar, dont toute la famille régnante avait été tuée dans les tremblements de terre. La ville basse était tombée et le dernier assaut sur la citadelle se préparait quand une querelle éclata entre Thierry de Flandre et Renaud de Châtillon pour savoir à qui Shaïzar reviendrait. Aucune solution ne fut trouvée et le siège fut levé. L'armée se dirigea ensuite vers Harim qu'elle reprit après un mois de siège.

Sources

Pierre Aubé – *Un croisé contre Saladin, Renaud de Châtillon* - p. 78-84

Table d'achats

Cette table vous permet de concevoir vos propres scénarios en équilibrant les forces en présence. Un utilitaire Excel sur www.cryhavocfan.org vous aidera à calculer rapidement le coût total de votre armée.

Pour un siège, il est recommandé que les points donnés à l'assiégeant soit au moins 50% supérieurs à celui de l'assiégé, voire le double.

Coût de base d'un personnage	
Cavalier avec cotte de mailles	ATT + DEF
Cavalier léger	ATT + DEF
Archer à cheval avec cotte de mailles	2*ATT + DEF
Archer à cheval sans cotte de mailles	2*ATT + DEF
Chamelier	ATT + DEF
Personnage à pied avec cotte de mailles	ATT + DEF
Personnage à pied sans cotte de mailles	ATT + 1/2 DEF ⁽¹⁾
Archer (arc court)	2 ATT + DEF
Assassin	2 ATT + DEF
Arbalétrier avec armure	3 ATT + 2 DEF
Lanceur de naphte	3 ATT + 2 DEF
Lanceur de javelot	2 ATT
Clergé, Paysan, Civils	ATT

⁽¹⁾ Arrondir si nécessaire au chiffre inférieur.

Animaux	
Chameau de bât	12
Cheval	8

Engins de siège	
Echelle	10

N .B. ATT et DEF sont les abréviations de Points en Attaque et Points en Défense.



v.1.0
Imprimé en France
par Cloître - St-Thonan
pour HISTORIC'ONE Editions
www.historic-one.com





Ager Sanguinis

Les Normands en Syrie du Nord au XII^e siècle



Dessin de la couverture :
Massimo PREDONZANI

