



## **AU GUE, ... VIVE LES TEMPLIERS!**

*Quelque part en Terre Sainte... Au temps du reflux des Croisés! Encore une fois, l'Arabe triomphe...! Pour la colonne croisée, chargée de bagages, en pleine retraite et surprise en rase campagne par la cavalerie arabe et ses archers, ça a tout de suite été la déroute. Seul salut pour ces hommes désespérés, le gué tout proche et la forêt derrière, dense et surtout sous le contrôle des Templiers... On va venir à leur secours, c'est sûr! D'ailleurs les trompes ont retentit au loin! Geoffroy de Montsours, le chef de la colonne, lui, n'a pas perdu la tête ; il rassemble en hâte les quelques chevaliers et sergents à cheval qui lui reste et leur ordonne de foncer au gué pour s'en assurer le contrôle et permettre le passage aux fuyards en attendant les secours ("prenez les archers en croupe avec vous", ordonne-t-il aussi.). Quant à lui, il va rester au milieu des charrettes et baggages abandonnés et tenter de résister avec quelques hommes de pied et arbalétriers pour donner le temps de fuir aux autres... "Adieu, compagnons, faites que notre sacrifice ne soit pas vain!"*

**DEPLOIEMENT :** Le Croisé fera apparaître au tour 1 par le grand coté de la carte "l'oasis"; les chevaliers Raymond et Walter et les sergents à cheval Baldwin et Guy, ainsi que 2 autres chevaliers extraits de CRY-HAVOC OU SIEGE, ainsi que 4 archers courts de son choix placés en croupe. Ensuite, il fera entrer à partir du tour 3 et jusqu'au tour 7 par le même coté, autant de chevaliers

qu'il le veut (obligatoirement blessés ou à pieds) et au plus 2 hommes de troupes (aucun sergent, ni turcopole à cheval) par chevalier déjà entré. **ATTENTION**, l'Arabe aura le droit de faire entrer la phase qui suit immédiatement après celle du Croisé, l'équivalent en hommes à lui de 2 fois le coût d'achat de ce que le Croisé vient d'engager (pour chevaliers blessés, compter leur prix comme si intact). De surcroît, l'Arabe, au tour 1, fera pénétrer par le petit coté indiqué (à droite de l'arrivée des Croisés), 10 cavaliers légers (mamelouks légers et sous-officiers hormis Saladin) dont 2 archers à cheval (lesquels comme par hasard, ont ordre eux aussi de contrôler le gué, pour des motifs exactement inverses à ceux des fuyards...!)

**CONDITIONS SPECIALES :** Les cavaliers qui ont un archer en croupe payent double du prix du terrain normal pour chaque case traversée. Les archers en croupe ne peuvent tirer, mais ils peuvent descendre en cours de phase de mouvement, il leur restera alors une proportion égale de leur pot. de mvt à ce qu'il reste alors au cavalier qui les transportait (arrondi par défaut). Les Croisés qui fuyent ne peuvent pas attaquer (considérés comme démoralisés) d'eux-même, ou de concert avec leur parti d'avant-garde sauf s'ils n'ont pas d'autre issue pour se frayer un chemin vers le gué, ceci tant qu'ils n'ont pas été ralliés. Ils n'ont pas le droit de faire demi-tour et doivent se rapprocher à chaque phase de mouvement du maximum possible du gué (sans passer par des Z.D.C. adverses). Encerclés, ils combattront même à moins de 1/1 ou tenteront une bousculade (voir règles spéciales N°31). La présence à coté des fuyards, au début de la phase de mouvement, d'un ou de plusieurs des 6 cavaliers de l'avant-garde, permet de tenter un ralliement (on rallie ou on bouge pour le cavalier, les fuyards non ralliés feront leur phase de mvt normale). Les chances de réussite de chaque tentative seront de : 90% pour un chevalier non blessé (- de 91 sur 2 dé10), 70% pour un chevalier blessé et 50% pour chaque HDR. La présence d'un pion ennemi ou d'un mort allié à 4 cases ou moins d'un pion qui teste son moral fait baisser les chances de réussite de 5% par mort ou par ennemi. Chaque tentative de ralliement réussie à 2 cases de distance ou chaque mort ennemi au contact font augmenter ces chances de 5% également...

Les Arabes ne peuvent traverser le gué, les Croisés qui l'ont traversé testent leur moral automatiquement en comptabilisant tout ce qu'ils voient de l'autre coté de la rivière et peuvent ensuite revenir si le test est réussi.

Des chevaliers templiers surgissent au tour 7 par le coté indiqué de la carte et combattent pour leur propre compte, leur but est de sortir du terrain de jeu par le coté opposé au tour 10 ou 11 afin d'aller secourir Geoffroy de Montsours s'il en est encore temps (à chaque phase de combat passée sans combattre, ils obtiendront un bonus de 4 pt de mouvement pour la phase de mvt suivante), c'est une question d'honneur, et aussi, il y a beaucoup d'or et quelques reliques dans les bagages de la colonne Geoffroy... (ceci est d'ailleurs l'affaire d'un autre scénario qui devrait paraître dans le N°4 de la revue GRAAL de février et dans le N°35 ou 36 du JOURNAL DU STRATEGUE).