

## Pour Dieu et Jérusalem

### Temps de jeu et nombre de joueurs

3 heures – A partir de 2 joueurs

### L'histoire

La Terre d'Oultra Jourdain, 1182, une paix précaire règne. Renaud de Chatillon, désormais confiné dans ses nouvelles possessions du sud ne respecte aucun traité et les caravanes de la Mecque sont une proie facile.

### Disposition de la carte et positions de départ



- > La caravane vient juste de s'arrêter pour boire et se reposer. Tous les personnages doivent être dans une case eau ou adjacents à celle-ci (y compris les mules). Le cheval de trait doit être détaché du chariot.
- > Les pillards se cachent derrière la colline.
- > La garde de la caravane doit lancer 1D10 à chaque tour. Si le résultat est inférieur au nombre de tours effectués, la garde entre par le côté 3 (résultat du dé de 1 à 5) ou 5 (résultat du dé de 6 à 10).

### Forces en présence

Les pillards		La garde de la c.	La caravane	
 Chevaliers	Raymond	 Mamelouks Royaux	 Bédouins	 Chariot 1 chariot 1 cheval
 Templiers	Gerard Dreux Mathew Balian	 Mamelouks légers	 Mamelouks légers	 Mules 6 mules
 Turcoples	Kamal Reuben Mosul Arnulf Tamara	 Archers à cheval	 Infanterie syrienne	 Frondeurs Omar Mustaq Jalil
 Sergents à cheval	Baldwin Guy		 Assassin (Marchand)	Talat (blessé)

## **Livret II – Scénario 18 pour Cry Havoc et Croisades**

### ***Conditions de victoire***

Les pillards reçoivent des points de victoire comme suit:

- > Chariot capturé et pillé = 10 PV ;
- > Chaque mule capturée et conduite hors de la carte = 8 PV ;
- > Marchand musulman capturé = 10 PV.

Les musulmans reçoivent des points de victoire comme suit:

- > Chevalier capturé ou tué = 10 PV ;
- > Sergent ou Turcopole tué = 2 PV.

Les pillards doivent avoir au moins le double de points de victoire que les musulmans. S'ils ont moins, ils perdent immédiatement. Tout autre résultat est une victoire morale des musulmans.