

Montgisard



**HISTORIQUE, RÈGLES
& SCÉNARIOS**

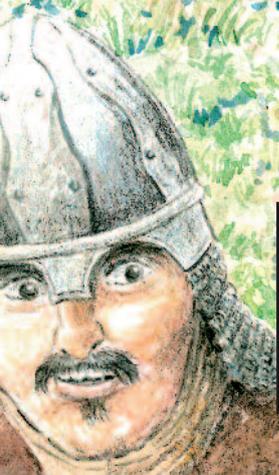


Table des matières

1 Historique	4
2 Les personnages	8
3 Le Crac des Chevaliers	9
4 Les règles tactiques	10
5 Le jeu de campagne	12
6 Les scénarios tactiques	13
Scénario 1 : La fontaine de Cresson	14
Scénario 2 : Hattin 1187 - La fuite de Raymond de Tripoli	15
Scénario 3 : Hattin 1187 - Sauvez la Vraie Croix !	16
Scénario 4 : Hattin 1187 - La tente de Gui	17
Scénario 5 : Le messager du Roi	19
Scénario 6 : Montgisard 1177 - La charge héroïque	20
Scénario 7 : Montgisard 1177 – Le dernier carré des Mamelouks	22
Scénario 8 : La colonne de renfort	23
Scénario 9 : L'oasis d'al-Usaila	24
Scénario 10 : La mort du connétable	26
Scénario 11 : Saladin doit mourir !	27
Scénario 12 : La chasse aux infidèles	28
Scénario 13 : La porte de Kérak	29
Scénario 14 : Le siège de Safed	31
Scénario 15 : La chute de Belvoir	32
7 Scénarios de campagne	
Scénario 1 : La course vers Jérusalem	34
Scénario 2 : Il faut sauver Kérak	35
Scénario 3 : La diversion du Roi Lépreux	36
Scénario 4 : Rejoindre l'armée du Roi	37
Scénario 5 : La reconquête de la Galilée	38
Table d'achats	39

L'épopée normande

Montgisard

Baudouin le Roi Lépreux et les Templiers contre Saladin au XII^e siècle

Montgisard est le cinquième et dernier volet de la série « L'Épopée Normande » commencée avec **Guiscard**. Le lien avec les autres jeux de la série est assez ténu et se contente de continuer l'histoire de Renaud de Châtillon, ancien régent d'Antioche et mari de la petite fille de Bohémond après sa captivité, couvrant les dix années entre la bataille de Montgisard (1177) et le désastre de Hattin (1187).

Car **Montgisard** est un jeu qui répond à plusieurs envies de ma part : proposer des pions Templiers, pour compléter les pions Hospitaliers fournis dans le jeu **Ager Sanguinis** ; réaliser une carte du gigantesque Crac des Chevaliers, pour offrir une alternative plus réaliste à l'extension Le Château des Templiers dans la série Cry Havoc originelle ; et enfin fournir des pions pour jouer ces personnages historiques si attachants que sont Baudouin IV, le roi lépreux ou Renaud de Châtillon, et que tout le monde a vu dans le film *Kingdom of Heaven* il y a quelques années.

Montgisard est une extension d'**Ager Sanguinis** et n'est pas un jeu complet. Vous n'y trouverez donc pas les règles détaillées de combat et de tir fournies avec **Ager Sanguinis** ou les règles de siège de **The Anarchy**. Mais ces règles sont disponibles en téléchargement gratuit sur www.cryhavocfan.org si vous ne les avez pas. **Montgisard** propose aussi des scénarios pour le jeu de campagne dont les règles sont similaires à celles d'**Ager Sanguinis**.

Un petit mot d'excuses concernant le Crac des Chevaliers : Ce château n'a joué aucun rôle pendant la période considérée et il est représenté dans son aspect du XIII^e siècle, ce qui est totalement anachronique. Plusieurs raisons à cela : Le grand château qui aurait fait sens pour ce jeu était celui de Kérak, mais son plan n'aurait pas présenté un grand intérêt ludique ; le Crac des Chevaliers dans son aspect de la fin du XII^e siècle n'était qu'un petit château sans caractéristiques particulières. J'ai donc préféré proposer une double carte attrayante, qui peut être utilisée pour représenter le siège de Kérak, en se passant du corridor vouté souterrain.

Remerciements :

Ce jeu m'a pris beaucoup plus de temps que prévu car mon temps disponible s'est fortement réduit ces trois dernières années, et je tenais à proposer un jeu de la qualité graphique et ludique que vous demandez. Mais je suis particulièrement satisfait du travail effectué par le groupe de bêta-testeurs et correcteurs qui ont apporté une autre dimension en phase finale. Qu'ils soient ici remerciés :

Giorgio Colonna, Vincent Comor, Philippe Gaillard, Jean-Paul Kirkbride, Martin Krauel, Stéphane Morel, Lutz Pietschker, Paul Summers Young.

Je remercie aussi l'ensemble de la communauté CRY HAVOC pour leurs encouragements et suggestions.

Buxeria

1. Historique

1.1 Le royaume de Jérusalem en 1176

1176. Voilà 16 ans que Renaud de Châtillon, prince consort d'Antioche ⁽¹⁾ croupi dans les geôles de Gümüshtekin, gouverneur d'Alep. Son épouse Constance, par laquelle il régnait sur Antioche, était morte en 1163 et il avait de ce fait perdu tous ses droits au Principat. Sa belle-fille Marie avait épousé le Basileus Manuel I^{er} Comnène et c'est sans doute à ce titre que l'Empereur accepte de payer une énorme rançon de 120 000 dinars d'or pour sa libération. Jocelin III d'Edesse, qui était détenu avec lui, est également libéré ainsi que tous les autres prisonniers chrétiens. Renaud est désormais âgé de 55 ans. Ce n'est plus un jeune homme, mais son prestige et ses qualités de meneur d'hommes en font une pièce maîtresse sur l'échiquier politique du royaume de Jérusalem.

En 16 ans, la situation avait bien changé au Moyen-Orient. Le roi Baudouin III était décédé en 1162 et avait été remplacé par son frère Amaury, qui consacra l'essentiel de ses 11 ans de règne à mener campagne en Égypte pour contrer l'influence grandissante de ce califat fatimide dirigé depuis 1169 par Shirkouh, un mercenaire kurde à la solde de Nur al-Din, l'atabeg zengide qui contrôlait l'essentiel de la Syrie musulmane. Shirkouh était aidé dans son entreprise par son neveu Saladin qui était devenu son héritier putatif et qui voyait en l'Égypte une excellente base arrière pour satisfaire ses ambitions. À la mort de Shirkouh en 1171, Saladin s'affirme comme un dirigeant rebelle à l'autorité de Nur al-Din et seule la mort de ce dernier en mai 1174 empêche une expédition punitive pour le mettre au pas. 2 mois plus tard, c'est au tour d'Amaury de décéder et de laisser le pouvoir à son fils Baudouin, âgé de 13 ans seulement. Baudouin était le petit fils du roi Foulques, précédemment comte d'Anjou et père d'un premier mariage de Geoffroy Plantagenêt ⁽²⁾. Il était donc le cousin germain du roi Henri II d'Angleterre, bien que de 28 ans son cadet.

Outre son jeune âge pour accéder au trône, Baudouin souffrait d'un handicap autrement plus grave : il avait contracté la lèpre et toute la cour savait que son règne serait bref et qu'il ne pouvait avoir d'héritier, ce qui laissait la porte ouverte aux ambitions des uns et des autres pour la succession du roi. Deux factions se créèrent rapidement : d'un côté le parti de la reine mère, Agnès de Courtenay, sœur de Jocelin III de Courtenay, le compagnon d'infortune de Renaud de Châtillon dans les geôles d'Alep et de l'autre, celui de Raymond III de Tripoli, qui représentait les barons dits poulains, car nés en Terre Sainte et beaucoup plus au fait de la culture musulmane et de la langue arabe que les croisés fraîchement débarqués d'Occident. La puissante famille d'Ibelin en faisait partie. Baudouin avait une sœur, Sybille, qui était la clé de la succession, son mari étant quasiment assuré de devenir rapidement roi de Jérusalem. Elle avait épousé en 1176 Guillaume de Montferrat, un proche parent du roi de France Louis VII et de l'Empereur d'Allemagne Frédéric Barberousse.

Arrivé à Jérusalem, Renaud de Châtillon fut envoyé rapidement à Constantinople pour négocier un soutien maritime au projet d'invasion de l'Égypte. Pour le récompenser, le roi l'autorisa en 1177 à épouser Étienne de Milly, qui était veuve et l'héritière de la Terre d'Outre-Jourdain. C'était une région fertile qui avait une importance stratégique, car elle faisait le lien à l'Est entre l'Égypte et la Syrie musulmanes. De nombreuses caravanes en route pour La Mecque la traversaient et devaient s'acquitter de péages. Deux forteresses assuraient la défense des possessions franques : Kérak au nord et Montréal plus au sud, en direction de Pétra. La région devait fournir 60 chevaliers au roi, signe de son importance et de sa richesse. Renaud par ses compétences était l'homme providentiel pour diriger ce comté exposé, même si son tempérament belliqueux devait conduire à des conséquences désastreuses pour le royaume.

La régence fut initialement assurée par Miles de Plancy, puis Raymond III de Tripoli pendant 2 ans jusqu'à ce que le roi atteigne ses 15 ans,

âge de la majorité à cette époque. Il fut remplacé brièvement par Guillaume de Montferrat mais ce dernier mourut de maladie en juin 1177, laissant Sybille enceinte de leur fils Baudouin. Renaud de Châtillon devint alors régent du royaume.

La situation en terres musulmanes était tout aussi confuse. Nur al-Din avait laissé son empire entre les mains de trois gouverneurs à Alep, Damas et Mossoul qui dirigeaient au nom des fils de Nur al-Din. Mais les querelles entre ces trois roitelets offrent une opportunité à Saladin qui occupe Damas, officiellement au nom de d'Al-Salih Malik, un des fils de Nur Al Din. Il se dirige ensuite vers le nord, prend Homs et Hama en décembre 1174 et vient camper devant Alep qui lui résiste. Il doit lever le siège pour secourir Homs assiégé entre temps par Raymond III de Tripoli. Le conflit avec les Zengides se solde par une bataille en avril 1175 à Qurûn Hamâ où Saladin, descendant d'Ayoub, bat ses adversaires et devient alors le seul maître de la Syrie et fonde officiellement la dynastie ayyoubide.

1.2 La bataille de Montgisard

Malgré la trêve négociée en 1175 par Raymond avec Saladin, Baudouin lance une série de raids autour de Damas et dans la plaine de la Bekaa. En 1177, le roi envoie l'essentiel de son armée au nord pour mettre le siège devant la ville de Hama. Informé que le royaume était pratiquement sans défenseurs, Saladin décide de lancer une offensive contre les terres de Baudouin depuis l'Égypte avec une armée de vingt-six mille hommes. Il évite la forteresse de Gaza tenue par les Templiers et se dirige vers Ascalon. À cette nouvelle, Baudouin quitte Jérusalem avec 375 chevaliers et convoque l'arrière-ban, mais cette troupe est capturée par Saladin avant d'atteindre Ascalon. Le roi est désormais assiégé dans la ville côtière. Réalisant que le pays est vide de défenseurs, le sultan d'Égypte décide de lever le siège et de partir conquérir la ville de Rames (Ramla) tout en laissant son armée libre de piller les environs. Pour ne pas s'embarasser de prisonniers, il fait égorger la plupart de ses captifs.

À Ascalon, Baudouin IV décide de riposter malgré son infériorité numérique. Il demande au maître de l'ordre du Temple, Eudes de Saint-Amand, retranché à Gaza avec quatre-vingts templiers de venir le rejoindre. Cette troupe renforce les quelques barons qui sont avec lui : Renaud de Châtillon, seigneur d'Outre-Jourdain et régent du royaume, Baudouin d'Ibelin, seigneur de Rames, son frère Balian d'Ibelin, seigneur de Mirabel, Renaud Grenier, comte de Sidon, et Josselin III de Courtenay, son oncle. L'armée franque compte cinq cent quatre-vingts chevaliers et environ trois mille fantassins, dont des arbalétriers. L'armée de Saladin est, elle, forte de vingt-six mille troupes montées, dont huit mille cavaliers lourds.

Baudouin quitte Ascalon et contourne l'armée de Saladin pour la rejoindre le 25 novembre 1177 en un lieu nommé Tell el-Jezer (Mons Gisardi), près de Ramla, alors que la troupe du sultan, environ un tiers de l'armée ayyoubide, est désorganisée et occupée à franchir une zone couverte d'oueds et de marécages alors qu'elle est encombrée d'une multitude de chariots et bêtes de somme transportant le butin amassé. La surprise est totale : alors que Saladin la croyait au sud-ouest, c'est par le nord que l'armée franque apparaît. Baudouin a fait venir la Vraie Croix de Jérusalem et il donne lui-même l'exemple en haranguant ses troupes, monté sur son cheval. Il tient son épée de la main gauche, car la lèpre a déjà attaqué son bras et sa main droite qui sont couverts de bandages. Puis il se fait aider pour descendre de cheval afin de se prosterner devant la Vraie Croix. L'armée, commandée par Renaud de Châtillon, est subjuguée par le courage et l'abnégation de ce frère adolescent, transcendée par la présence de la sainte relique et révoltée par le massacre des prisonniers, ce qui leur donne un moral d'acier face à des sarrasins amollis par la facilité de la campagne, enivrés par le butin amassé, dispersés dans la campagne, dont les chevaux étaient fourbus par la longue marche et pris complètement par surprise. L'armée de Saladin ne peut se mettre en formation, alors que certains

1. voir l'historique du jeu *Ager Sanguinis* dans la même collection.

2. voir l'historique du jeu *Chie Anarchy* dans la même collection.

matin. Saladin décide alors de contre-attaquer et lance d'abord sa cavalerie contre les chevaliers francs, qui sont facilement battus. Puis les Sarrasins se retournent contre l'infanterie franque qui est déjà en déroute. Baudouin IV échappe de peu à la capture à cause de son infirmité. Il est hissé en croupe à l'arrière d'un chevalier, car il ne pouvait pas monter à cheval par ses propres moyens. Le roi et sa garde réussissent à franchir les lignes ennemies et se réfugient au château de Beaufort, à environ huit kilomètres au sud du champ de bataille. Le seigneur du lieu, Renaud de Sidon, tente de venir en aide aux troupes en débandade, mais il en est dissuadé par les fuyards alors que la seule vue d'une troupe de secours aurait pu suffire à faire renoncer le sultan. Le Maître du Temple Eudes de Saint-Amand, qui est le responsable de la défaite, car il avait entraîné la cavalerie loin des fantassins, est fait prisonnier et meurt en captivité en octobre 1179.

Saladin est enhardi par sa victoire et décide d'assiéger en août le château du Gué de Jacob (aussi connu sous le nom de Chastelet). La construction de cette forteresse n'avait commencé que quelques mois auparavant. Elle devait protéger un gué sur le Jourdain et protéger Jérusalem des incursions ayyoubides. L'assaut décisif est lancé le 23 août 1179. Le château est pris et rasé alors que la moitié de la garnison templière est massacrée. Une trêve est signée en mai 1180, car la sécheresse avait vidé Damas de ses ressources.

Sybille, la sœur du roi, épouse Gui de Lusignan à l'été 1180. Gui était un vassal du cousin du roi d'Angleterre Henri II qui avait fait vœu de pèlerinage en Terre Sainte pour expier le meurtre de l'archevêque de Cantorbéry Thomas Beckett. Un tel appui ne pouvait pas être de trop pour la monarchie hiérosolimitaine qui avait besoin de l'aide des puissances occidentales.

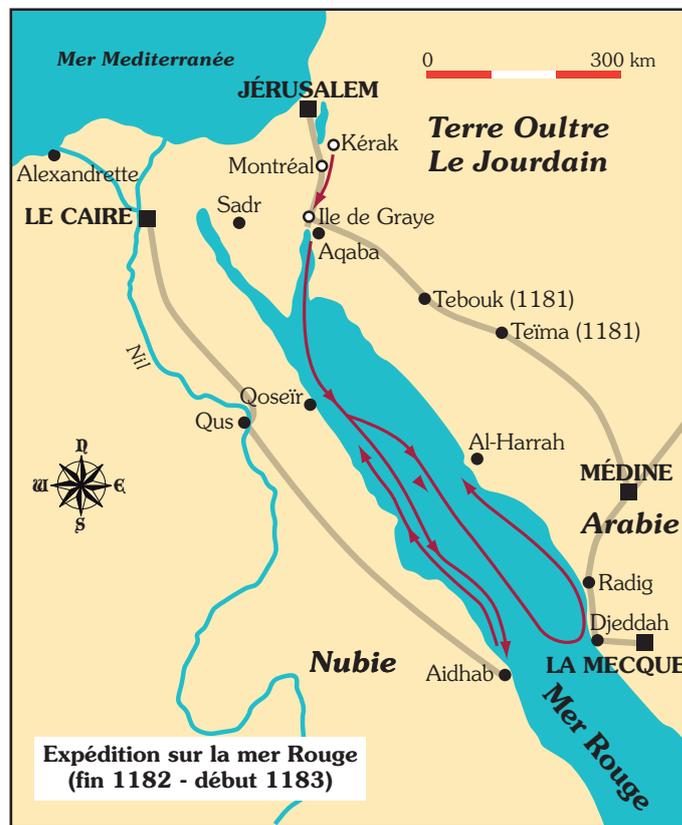
1.4 Le seigneur d'Outre-Jourdain

Renaud de Châtillon attaque en 1181 deux caravanes qui traversaient ses terres, rompant ainsi la trêve, au moment où Saladin essaye de reprendre Alep à la mort de son émir Zengide en novembre 1181. Était-ce une diversion de sa part ou un moyen de protéger Alep ? Toujours est-il que Renaud lance un raid en direction de La Mecque jusqu'à Teima. Il est forcé de rentrer sur sa terre d'Outre-Jourdain qui est attaquée par Farrukh Shah, le neveu de Saladin. Renaud saisit une nouvelle caravane qui campait au pied de son château de Kérak, ce qui conduit le Sultan à protester auprès du roi qui lui demande de la libérer. Le refus de Renaud lui fait perdre l'influence qu'il avait à la cour et permet au parti de Raymond III de Tripoli de revenir dans le jeu.

Renaud, toujours décidé à frapper l'Islam en son cœur, La Mecque, lance alors une expédition incroyable : il fait construire 5 bateaux à Kérak qui sont ensuite démontés et transportés à dos de chameaux sur 150 km pour être mis à flot dans le golfe d'Aqaba en février 1183. Il laisse une petite partie de sa flotte pour assiéger la forteresse égyptienne située sur l'île de Graye au large d'Aqaba, puis se dirigea au sud, traversant la Mer Rouge et arraisonnant et pillant les nombreux navires marchands qui ne s'attendaient pas à croiser une escadre chrétienne. Sa flottille mit à sac le port d'Aidhab sur la rive africaine de la Mer Rouge puis se dirigea vers les côtes de l'Arabie. La présence de navires chrétiens aux abords de lieux saints de l'Islam eut un retentissement énorme. Le gouverneur de l'Égypte envoya une flotte vers Aqaba pour surprendre et détruire les bateaux qui faisaient le blocus de l'île de Graye. Puis les Égyptiens se lancèrent à la poursuite de l'escadre de Renaud. Celle-ci avait débarqué à Al-Harrah, à moins de 100 km de La Mecque et se dirigeait vers la ville sainte à bride abattue quand la flotte égyptienne entra dans le port d'Al-Hawra et se jeta sur les galères à l'ancre. Les gardes des navires sont vite débordés et les navires coulés, laissant les hommes de Renaud sans possibilité de retraite. Les Égyptiens se lancèrent à la poursuite des Francs qu'ils rejoignirent dans une gorge où ils en tuèrent le plus grand nombre, ne gardant que 170 prisonniers. Une partie fut amenée à La Mecque pour y être égorgée à la fin du pèlerinage alors que l'autre fut conduite à Alexandrie pour y subir le même sort. Renaud de Châtillon, le commanditaire de ce désastre avait dû rester à Kérak car on le retrouve dans l'ost que le roi lève à l'été 1183 pour protéger la Galilée d'une incursion.

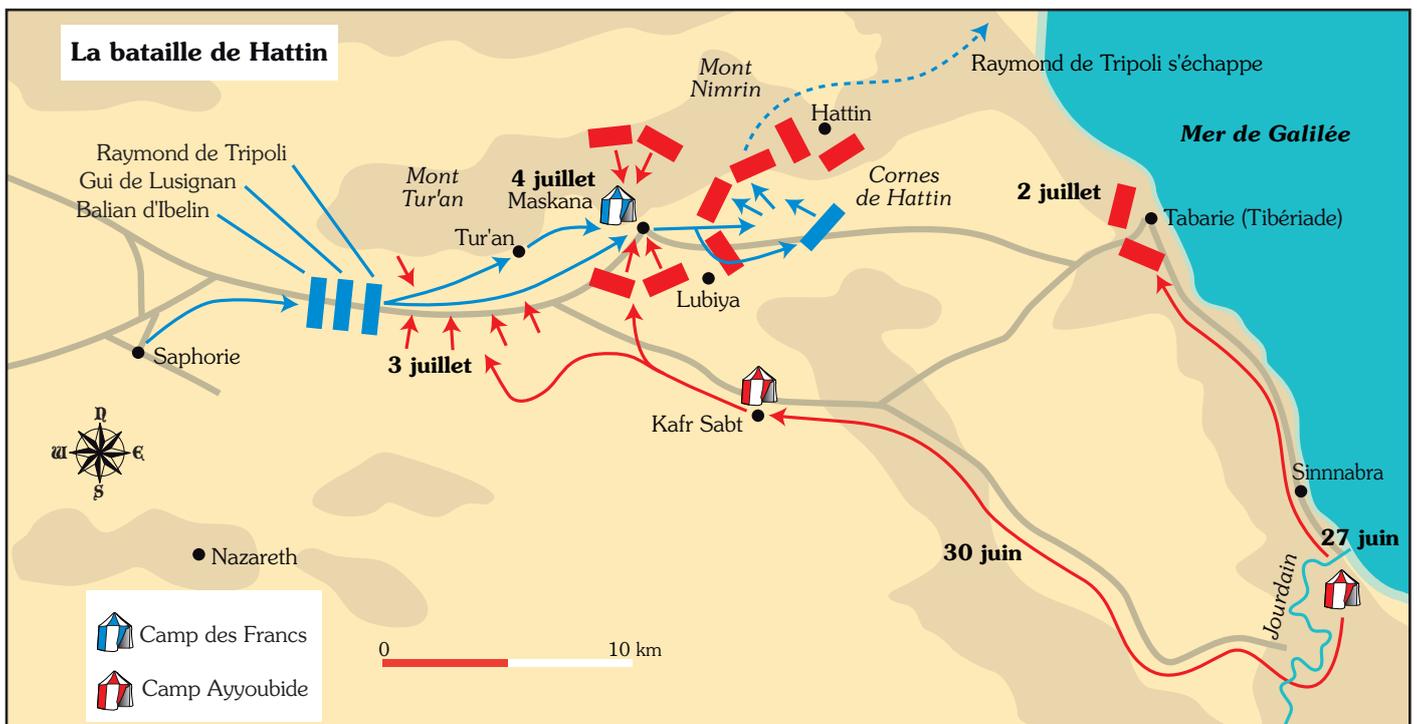
1.5 Gui de Lusignan, régent du royaume

La ville d'Alep s'était enfin soumise à la volonté de Saladin en juin 1183. Toute la Syrie et l'Égypte étaient désormais unies contre le Royaume de Jérusalem. Anticipant une action du Sultan, Baudouin IV rassemble son ost à la fontaine de Saphorie en Galilée. C'est là que sa maladie s'aggrave soudainement, le rendant incapable de mener l'armée. Il nomme alors Gui de Lusignan régent du royaume, malgré la désapprobation d'une partie des barons, menés par Raymond de Tripoli, qui jugeaient qu'il n'avait pas l'expérience nécessaire. Le régent, qui n'avait encore rien fait, n'avait aucune légitimité alors que Saladin réunissait à la fin septembre une immense armée au sud de Tabarie (Tibériade). Il détruisit sans coup férir la ville de Le Bessan puis se lança à travers la plaine d'Esdremon, ravageant tout sur son passage. L'ost royal se mit en marche et affronta l'armée ayyoubide entre La Fève et les fontaines de Tubanie. Malgré leur infériorité numérique, les Francs réussissent à forcer le passage et s'installent au pied du mont de Guelboé, au milieu de sources et de pâturages gras, creusant des tranchées autour de leur camp. Au bout de sept jours de blocus, le sultan lève le siège du camp. Alors que les Francs pourraient poursuivre les Sarrasins en retraite, de nombreuses dissensions se font jour, liées à la personnalité de Gui de Lusignan : certains l'accusent de lâcheté et d'indécision, d'autres ne voulant pas qu'une possible victoire lui soit reconnue et augmente son prestige. L'inaction du comte de Jaffa revient aux oreilles du roi qui lui retira la régence pour la donner à Raymond de Tripoli tout en désignant Baudouin, le fils de Sibille et de son premier mari Guillaume de Montferrat, comme son successeur.



1.6 Le siège de Kérak

Renaud de Châtillon avait arrangé un mariage prestigieux pour son beau-fils Onfroy IV de Toron, petit-fils du grand connétable mort en 1179. Il allait épouser Isabelle de Jérusalem, la demi-sœur du roi. La noce est organisée au château de Kérak fin novembre 1183. C'est à ce moment que Saladin décide de frapper celui qui avait mis les lieux saints de l'Islam en péril. Son armée venue d'Égypte et de Syrie avec de nombreuses machines de jet met le siège devant la forteresse et bloque tous les accès. Le château est à court de vivres et héberge tous les invités du mariage. Renaud refuse aux habitants du bourg la protection de la forteresse et ceux-ci sont massacrés par les mamelouks qui envahissent la ville basse. Le sultan avait amené huit mangonneaux qu'il met en place dans les faubourgs et qui commencent à bombarder la place forte. La mère du marié, Étienne de Milly, la Dame du Crac, avait connu Saladin dans sa jeunesse quand il avait été gardé en otage



à Kérak. Elle lui fit parvenir des restes du festin de noces et lui demanda de préserver les jeunes mariés, ce que le Sultan accepta en interdisant à ses machines de siège de viser la tour dans laquelle ils se trouvaient. Des émissaires avaient prévenu le roi à Jérusalem qui décida immédiatement de mener son ost pour venir en aide à son vassal. Informé, aveugle et incapable de marcher, c'est en civière qu'il prend la tête de son armée. L'ost contourne la Mer Morte par le sud et le Sultan, craignant une manœuvre de diversion vers l'Égypte, décide de lever le siège après douze jours d'assauts infructueux. Kérak était sauvé par un infirme !

Saladin décide de recommencer l'été suivant, et comme l'année précédente, deux armées en provenance d'Égypte et de Syrie se retrouvent sous les murs de la forteresse pour l'assiéger fin août 1184. Renaud laisse cette fois les habitants du bourg se mettre à l'abri dans la forteresse. Comme l'année précédente, un ost de secours, mené par Raymond de Tripoli, contourne cette fois la Mer Morte par le Nord et Jéricho. Les Turcs essaient de l'intercepter, mais échouent, ce qui permet à l'armée de secours d'entrer dans Kérak qui est sauvé. Une fois de plus, Saladin est vaincu. Il lance son armée vers le littoral qui est dégarni de défenseurs et ravage Naplouse puis remonte vers la Galilée en détruisant tout sur son passage avant de rentrer à Damas.

1.7 L'acte final

Raymond de Tripoli avait promis une seigneurie par mariage à un chevalier de Flandre à l'esprit aventurier, Gérard de Ridefort. Mais changeant d'avis, il donne l'héritière à un marchand pisan qui lui offrait une dot considérable. Gérard de Ridefort jura de se venger du comte de Tripoli tout en rejoignant l'ordre du Temple, où il ne tarde pas à gravir tous les échelons pour devenir Grand Maître en 1184.

Baudouin meurt à St-Jean d'Acre le 16 mars 1185. Son neveu Baudouin V meurt de maladie à l'été 1186. Dans ces temps troubles, Raymond remplit pleinement son rôle de régent et négocie même une trêve de quatre ans avec le Sultan. Mais ses efforts n'empêchent pas un groupe de barons, dont le patriarche Héraclius, Jocelin de Courteney, Renaud de Châtillon et le Grand Maître du Temple Gérard de Ridefort, de l'écarter pour faire couronner Gui de Lusignan roi du fait de son épouse Sibylle, sœur de Baudouin IV. Le comte de Tripoli et les barons poulains étaient joués. Tous rendirent cependant hommage à Gui à l'exception de Raymond qui, se sentant menacé, n'hésita pas à demander la protection de Saladin en personne !

Mais au début de 1187 Renaud de Châtillon, cédant à son penchant pillard, ne peut s'empêcher d'attaquer une grande caravane qui passait près de Kérak, mettant ainsi fin à la trêve. Saladin appela au djihad et

rassembla une grande armée à la fin du mois d'avril. Une délégation de barons, qui comprenait Roger des Moulins, Grand Maître de l'Hôpital et bizarrement le Grand Maître des Templiers, fut envoyée à Tabarie (Tibériade) pour essayer de rallier Raymond de Tripoli. Apprenant le 1^{er} mai qu'une troupe musulmane s'appêtait à mener une chevauchée en Galilée, Gérard de Ridefort appelle à la rescousse la garnison templière de Caco et la garnison royale de Nazareth pour les intercepter près de Saphorie. Les 150 chevaliers ne font pas le poids devant 7 000 mamelouks et seuls trois templiers, dont le Grand Maître, en réchappent. Comprenant son erreur, Raymond de Tripoli se rallie enfin au roi de Jérusalem.

Début juillet, la grande armée du Sultan, comptant au moins 12 000 cavaliers, contourne la mer de Galilée (Lac de Tibériade) par le sud et assiège la ville qui appartenait à Echive, l'épouse du comte de Tripoli. L'armée franque elle, campait à une trentaine de kilomètres près de la fontaine de Saphorie. Raymond défendait l'option d'attendre ici Saladin, comme ils l'avaient fait quelques années plus tôt, pour le laisser affronter la longue marche harassante en plein soleil. Mais Renaud de Châtillon et Gérard de Ridefort sont eux pressés d'en découdre. Gérard fait irruption dans la tente du roi à minuit pour le convaincre. Celui-ci, ne voulant pas être accusé de faiblesse comme il y a quatre ans, décide de mettre l'armée en marche dès le lendemain vendredi 3 juillet. Lorsque les premiers rayons du soleil brûlent les cottes de mailles des Francs, ils comprennent enfin leur erreur. Leur seule issue est de marcher vers les eaux du lac, mais l'armée de Saladin s'interpose. Les sarrasins les harcèlent de flèches alors qu'ils décident de camper près de deux monticules appelés les Cornes de Hattin. Mourant de soif et enfumés par les feux de camp des hommes du Sultan, les Francs n'ont aucun repos cette nuit-là. Au matin, le premier choc des musulmans bouscule l'armée franque. L'infanterie est séparée de la cavalerie et se fait tailler en pièces. Raymond de Tripoli, Balian d'Ibelin et quelques autres barons réussissent à desserrer l'étau et à s'enfuir. Les autres, regroupés au sommet des Cornes de Hattin ne peuvent que se rendre. Si Gui de Lusignan est épargné par Saladin, Renaud de Châtillon est lui décapité par le Sultan lui-même tout comme l'ensemble des Templiers et Hospitaliers. Hattin sonne le glas du royaume de Jérusalem, moins de cent ans après sa création. Les Occidentaux se maintiendront encore une centaine d'années dans certaines villes côtières et forteresses comme le Crac des Chevaliers avant de rembarquer à St-Jean d'Acre en 1291.

1.8. Bibliographie

Grousset (René), *Histoire des croisades et du royaume franc de Jérusalem – 2. 1131-1187. L'équilibre*, 1934, réédition Perrin 1991.

Runciman (Steven), *History of the Crusades 1095 – 1188*, 1951.
Heath (Ian), *Armies and Enemies of the Crusades 1096-1291*, Wargames Research Group Publication, 1978.

Maalouf (Amin), *Les croisades vues par les Arabes*, JC Lattès, 1983.

Paladilhe (Dominique), *Le Roi lépreux*, 1984.

Aubé (Pierre), *Baudouin IV de Jérusalem, le roi lépreux*, Tempus, 1996.

Aubé (Pierre), *Un croisé contre Saladin, Renaud de Châtillon*, Fayard, 2007.

Battles of the Crusades 1097-1444, Amber Books Ltd, 2007.

Zouache (Abbès), *Armées et combats en Syrie 1098-1174*, Presses de l'ifpo, 2008.

Medieval Warfare:

- Vol VI, Issue 1: *Reign of the Leper King – 2013*

- Vol VI, Issue 5: *Bernard's Chosen, The Knights Templar – 2016*

- Vol VII, Issue 4: *The Battle of Hattin – 2017*

- Vol IX, Issue 2: *Rise and fall of the Assassins - 2019*

Nicolle (David), *Saladin and the Saracens*, Osprey, 1986.

Nicholson (Helen), *Knight Templar 1120/1312*, Osprey, 2003.

2. Les personnages

2.1 Les Ayyoubides

2.1.1 Saladin (Salah ed-Din)



De nombreux récits du grand chef musulman le décrivent avec un casque jaune, un châle blanc, un haubert et un kazaghand doublé de cote de mailles. Ce vêtement civil le protégeait discrètement du coup de couteau d'un Assassin.

2.1.2 Les Ghilman (Açg, Aig)

Le ghulam (pluriel ghilman) formait l'ossature des forces musulmanes. Ils étaient recrutés parmi des esclaves ou des prisonniers de guerre achetés et ont formé l'armée permanente de tout dirigeant. Beaucoup d'entre eux étaient d'origine grecque après la bataille de Myriokephalon et leur nombre atteignait jusqu'à 10 000 à la fin du XII^e siècle.



2.1.3 Les Mamelouks (Ack, Aik)

Les Mamelouks étaient l'équivalent des Ghilman en Égypte fatimide. Ces soldats esclaves, pour la plupart d'origine chrétienne, étaient très appréciés et Saladin les a utilisés comme garde personnelle. Ils portaient soit une tunique soit une ceinture safran pour être reconnus. Leur armement était généralement constitué d'un arc, une masse, une lance ou une épée. Certains d'entre eux étaient équipés d'une armure plus lourde pour le corps à corps, et leurs chevaux portaient un caparaçon de feutre doublé pour se protéger des flèches.



2.1.4 Infanterie anatolienne (Aim)

Ces hommes du Sultanat de Rum en Turquie moderne sont loin de leur base, mais l'armée ayyoubide était très diversifiée. Ils portent une cote de mailles byzantine avec une extension pour protéger le bas du dos initialement conçue pour les cavaliers. Leur équipement comprend une lance à double extrémité de style iranien nommée *zhupin*.



2.1.5 Infanterie fatimide légère (Aij)

Le fantassin *Jarwajaraya* est un volontaire qui porte un costume civil et ne porte qu'un équipement simple fait de javalots conçus pour pénétrer une armure et un grand bouclier de type *januwariyah* avec une base plate. Ces volontaires ne portaient même pas d'épée.



2.1.6 Les autres personnages ayyoubides (Aim, Ail, Aia)

La description de l'infanterie moyenne, légère et les archers est identique à celle du livret d'Àger Sanguinis.



2.2 Les Templiers



2.2.1 Les chevaliers templiers (Ock)

Deux chevaliers français, Hugues de Payns et Geoffroy de St Omer ont fondé cet ordre en 1118 pour protéger les pèlerins sur la route entre Jaffa et Jérusalem avec sept autres frères. Le roi Baudouin II avait été impressionné par leur dévouement et leur avait accordé un logement dans une section de son palais qui était censée être le site du temple de Salomon, d'où le nom de l'Ordre. À la fin du XII^e siècle, les Templiers n'atteignirent jamais un grand nombre : 120 en 1152, 80 d'entre eux étaient présents à Montgisard en 1177 sur un total de 300 et probablement le même nombre à Hattin dix ans plus tard. Leur équipement était composé d'un haubert, d'une cote de mailles à manches longues avec une coiffe, sur une veste rembourrée appelée haubergeon, comme couche de protection supplémentaire. Le haubert était recouvert d'un surcot blanc, arborant la croix rouge de l'Ordre, pour empêcher le soleil de chauffer leur cote de mailles. Cette tunique monastique limitait leurs mouvements, mais permettait une identification facile sur le champ de bataille. Ils portaient un casque conique et étaient équipés des mêmes armes que les chevaliers occidentaux de l'époque : une épée longue, une lance de 4 mètres en frêne et un bouclier en forme de cerf-volant.

2.2.2 Les dignitaires (Oin)



La chaîne de commandement de l'ordre militaire comprenait plusieurs officiers sous les ordres du Grand Maître : le Maréchal ; le Commandant des Chevaliers, qui dirigeait la force lorsque le maréchal était absent ; le Gonfanonier, qui était le porte-étendard de l'Ordre ; le Maître Écuyer qui était un sergent-frère responsable de tous les écuyers et palefreniers ; le Turcopolier et d'autres.

2.2.3 Les frères-sergents (Oim)



Les sergents existaient dès 1147 et étaient sous le commandement du Turcopolier sur le champ de bataille - qui commandait également les turcopolos légèrement armés. La distinction avec les frères chevaliers était basée sur leur ascendance, car seul le fils d'un chevalier pouvait également devenir chevalier templier. Selon les statuts de l'Ordre, l'armure des sergents armés était plus simple que celle des chevaliers, avec un pourpoint matelassé à porter sous leur armure et un chapel de fer plutôt qu'un casque complet. Ils portaient des surcots noirs, avec une croix rouge sur le devant et le dos.

2.3 Les Francs

2.3.1 Le roi Baudouin IV de Jérusalem (Fcn)



Baudouin était le fils du roi Amaury de Jérusalem. Il avait contracté la lèpre à un jeune âge sous sa forme la plus débiliteuse. Il perdit rapidement l'usage de son bras droit, c'est pourquoi il brandissait son épée avec sa main gauche, puis devint aveugle et incapable de monter à cheval et dut ensuite être transporté sur une litière. Il a été couronné à l'âge de 13 ans en 1174. Il est décédé à Acre au printemps 1185. Son règne étonnamment long de 11 ans malgré sa maladie et beaucoup d'agitation politique entre deux factions à la cour pour contrôler sa succession a été une période faste, mais qui allait rapidement s'effondrer après sa mort et entraîner la catastrophe de Hattin et la chute du royaume de Jérusalem. Baudouin se cachait le visage avec des foulards et n'a jamais porté de masque de fer.

2.3.2 Renaud de Châtillon (Fcn)



Renaud était régent du royaume lors de la bataille de Montgisard. Il épousa ensuite Étienne de Milly, la dame d'Oultré-jourdain, tandis que Baudouin IV lui accorda également Hébron, faisant de lui l'un des seigneurs les plus puissants du royaume. Sa nature guerrière et la position de ses terres, au carrefour des pistes caravanières entre l'Égypte, la Syrie et la Mer Rouge, le transformèrent en un farouche opposant à la montée en puissance de Saladin. Son expédition navale près de La Mecque et les attaques contre les caravanes conduisirent Saladin à promettre

de le tuer. Il tint sa promesse à la fin de la bataille de Hattin, décapitant Renaud lui-même.



2.3.3 Raymond de Tripoli (Fcn)

Raymond III fut comte de Tripoli de 1152 à 1187. Il fut capturé lors de la bataille de Harim en 1164 et emprisonné à Alep pendant près de dix ans. Il devint prince de Galilée et l'un des seigneurs les plus riches du Royaume de Jérusalem grâce à son mariage avec Eschive de Bures. Il fut élu régent du royaume en 1174 pendant la minorité de Baudouin IV jusqu'en 1176, puis de nouveau en 1185 après la mort du roi lépreux. Il commanda l'avant-garde de l'armée du royaume lors de la bataille de Hattin et réussit à fuir avant la fin de la bataille pour retourner à Tripoli où il mourut de pleurésie plus tard cette année-là.



2.3.4 Balian d'Ibelin (Fcn)

Balian était le fils d'un chevalier du comte de Jaffa qui avait reçu la seigneurie d'Ibelin, entre Ascalon et Rames (Ramla). Il avait 35 ans à la bataille de Montgisard, quand lui et son frère Baudouin de Rames menèrent la première charge contre l'armée de Saladin. Plus tard, il rejoignit Raymond de Tripoli contre le parti de la mère de Baudouin IV, Agnès de Courteney. Il combattit à la bataille de Hattin mais réussit à s'échapper du champ de bataille pour mettre Jérusalem en état de défense contre les Sarrasins. Il négocia la cession de la ville avec Saladin et retourna à Tripoli. Il commanda l'arrière-garde de l'armée de Richard Cœur de Lion à la bataille de Jaffa et mourut en 1193.



2.3.5 Sibylle (Fic)

Sibylle était la sœur du roi Baudouin IV et est rapidement devenue l'objet de convoitise de tous les nobles ambitieux, car il était devenu évident que celui qui l'épouserait deviendrait bientôt le prochain roi de Jérusalem après la mort du roi lépreux. Elle fut mariée pour la première fois en 1176 à Guillaume de Montferrat qui décéda l'année suivante, après lui avoir donné un fils, qui deviendra plus tard le roi Baudouin V. Cinq ans plus tard, Baudouin IV la maria à un vassal du roi de France, Gui de Lusignan, pour favoriser la possibilité d'une aide militaire extérieure. À la mort de son fils en 1186, elle devint l'héritière du trône et fut couronnée, en tant que seule reine, mais elle annonça immédiatement qu'elle avait choisi Gui comme mari et roi et le couronna. Après la catastrophe de Hattin, elle retourna à Jérusalem où elle dirigea la défense avec le patriarche et Balian d'Ibelin. Sibylle décéda en 1190 lors du siège d'Acre d'une épidémie qui ravageait le camp militaire.



2.3.6 La Vraie Croix (Fic)

La Vraie Croix était une croix recouverte d'or et incrustée de perles et de pierres précieuses qui contenait un petit fragment de bois de la croix sur laquelle Jésus a été crucifié. C'était la relique la plus sacrée du Royaume latin de Jérusalem. Elle était logée dans l'église du Saint-Sépulcre sous la protection du patriarche latin, qui marchait avec elle devant l'armée avant chaque bataille. La Vraie Croix fut capturée par les Sarrasins pendant la bataille de Hattin en 1187 et fut perdue par la suite.



2.3.7 La Garde royale (Fck / Fim)

Le roi avait sa propre garde faite de mercenaires, comme tous les autres souverains de l'époque. La maladie du roi rendit leur rôle encore plus important, car il devint rapidement incapable de marcher. Il n'y a aucune preuve que les gardes portaient déjà la livrée bleue et jaune montrée dans le film *Kingdom of Heaven*.



2.3.8 Les bourgeois en armes (Fim)

En raison de l'état de guerre permanent dans le royaume, tous les hommes étaient potentiellement appelés à renforcer l'armée. Ils furent convoqués par Baudouin pour rejoindre l'ost royal à Ascalon avant la bataille de Montgisard. Ces riches marchands et bourgeois de la

classe supérieure pouvaient se permettre une tenue plus sophistiquée que les milices urbaines habituelles, avec une cotte de mailles, un casque et un bouclier en forme d'amande.



2.3.9 Les autres personnages francs (Fil, Fix, Fia, Fip)

Les descriptions d'hommes d'armes, arbalétriers, archers et paysans sont similaires à celles contenues dans le livret d'*Ager Sanguinis*.

Note : D'*Ager Sanguinis* à *Montgisard*, les dénominations des factions ont évolué : Les Normands (N) sont devenus des Francs (F) et les Turcs (T) des Ayyoubides (A), mais leurs pions peuvent être utilisés de manière interchangeable dans les scénarios.

3 Le Crac des Chevaliers

3.1 Historique

Le Crac des Chevaliers, ou Crac de l'Hospital, était une des plus grandes forteresses des États Latins d'Orient. Appelé à l'origine Hisn al-Akrād (le château des Kurdes), le terme « Crac », qui sera orthographié Krak à partir du XIX^e



siècle dérive du syriaque karak signifiant « forteresse ». Il est situé dans l'ouest de la Syrie, sur les derniers contreforts du Jebel Ansariya et contrôle la trouée d'Homs, point stratégique au carrefour des routes reliant Homs, à l'est, à la ville côtière de Tortose, à l'ouest, et Antioche, au nord, à Tripoli puis Beyrouth, au sud.

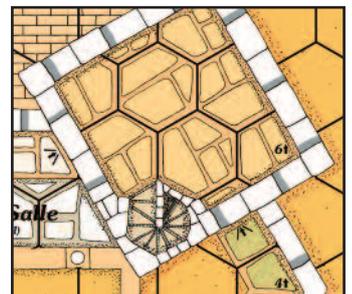
Tancrede, le régent d'Antioche⁽³⁾, s'en empara en 1110 et y installa une garnison franque sous l'autorité du comte Bertrand de Tripoli, l'arrière-grand-père de Raymond III de Tripoli. Le comte Raymond II le cède aux Hospitaliers en 1142, car il ne pouvait plus faire face aux dépenses d'entretien du château. En 1157, un important tremblement de terre ébranla le château et Raymond du Puy, le Grand Maître des Hospitaliers, le fit restaurer et agrandir. En 1163, Nur al-Din tenta de s'emparer du Crac, mais son armée fut mise en déroute au pied même de la forteresse par une attaque-surprise de la cavalerie franque qui poursuivit et décima les fuyards. Un second siège échoua aussi en 1167. À la suite d'un second tremblement de terre aux effets dévastateurs en 1170, la forteresse est reconstruite et consolidée.

Après Hattin, Saladin essaya de s'emparer du Crac sans succès. C'est après sa mort et la décomposition du pouvoir musulman que le château se développa le plus, avec une surface totale de 2,5 hectares protégée par deux enceintes concentriques entièrement indépendantes. Le Crac hébergeait alors une garnison de 2 000 hommes et possédait des vivres pour cinq ans. La garnison dans la seconde moitié du XIII^e siècle fut réduite à moins de 300 hommes. Baybars, sultan des Mamelouks vint mettre le siège devant la forteresse en 1271 et s'en empara par la ruse.

3.2 Description de la carte

3.2.1 Les différents niveaux

La double carte représente fidèlement la forteresse dans son état final de la seconde moitié du XIII^e siècle, soit bien après les événements décrits dans *Montgisard*. Le château utilise 7 niveaux différents, qui sont identifiés par leur couleur. Des indicateurs de niveau (un chiffre avec une flèche verticale à côté)

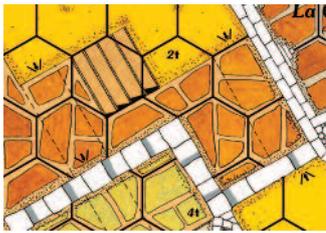


3. voir l'historique d'*Ager Sanguinis*.

permettent de savoir facilement à quel niveau chaque personnage se trouve pour calculer les lignes de tir.

3.2.2 Les portes

Des indicateurs de porte (une flèche entre deux battants de porte entre-ouverts) indiquent où sont les portes permettant d'entrer dans



les bâtiments, tours ou murs, car les pointillés ne peuvent pas tout prendre en compte.

La porte d'entrée principale, la rampe voûtée, la porte d'accès à la cour supérieure et les portes sous la tour parallélépipédique permettant d'accéder aux écuries sont accessibles aux

cavaliers (mais pas aux chameliers). Les autres ne peuvent être franchies que par des personnages à pied.

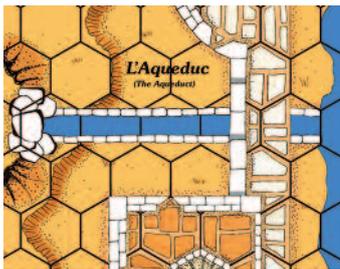
3.2.3 Cases intérieures et cases extérieures

Le ciment entre les dalles est ocre s'il est à l'extérieur et gris s'il est à l'intérieur (les écuries le long du mur en bas à gauche, la chapelle ou la grande salle tout comme les escaliers). Ceci permet de mieux différencier les éléments contigus.

3.2.4 Passages inférieurs

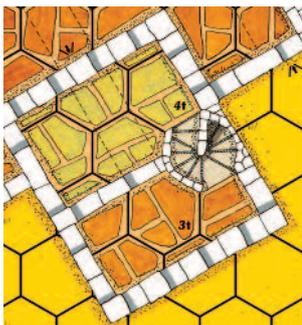
Les passages en dessous des niveaux dessinés sont représentés par des traits pointillés : sous la tour oblongue centrale, sous l'autre tour pour accéder au souterrain ou sous la tour parallélépipédique à gauche pour accéder aux écuries et au grand berquill.

3.2.5 L'aqueduc



Un aqueduc permettait d'acheminer l'eau d'une source souterraine jusque dans le grand berquill. Ce fossé rempli d'eau ne peut pas être franchi. Des grilles impassables sous la première enceinte empêchent tout passage par l'aqueduc. De l'autre côté, l'aqueduc devient souterrain en passant sous des pierres et un talus.

3.2.6 Les tours et les escaliers



Entrer dans une tour doit permettre d'accéder à toutes les cases d'un même niveau et l'escalier devient donc le moyen de passer entre plusieurs niveaux. Compter 2MP par niveau soit 8MP pour monter du niveau 2 au niveau 6 d'une même tour par exemple. Un personnage peut se déplacer dans toutes les cases de chaque niveau d'une tour même si un seul niveau est représenté sur la carte.

Les escaliers en colimaçon servent à franchir un ou deux étages, comme l'escalier entre les deux tours de niveau 3 et 4 en arrière de la rampe voûtée qui permet de passer d'une tour à l'autre.

PS : Pour les puristes, je sais qu'un escalier devrait être accolé à un mur porteur, mais compte tenu de l'emplacement des archères, ce n'était pas possible.



3.2.7 La rampe voûtée

Une des caractéristiques du Crac était sa rampe voûtée souterraine qui permettait d'accéder à la haute cour depuis l'extérieur. De nombreuses archères le long de l'itinéraire empêchaient un assaillant de pénétrer trop

facilement dans le château par cette rampe.

Cette rampe souterraine est fournie sur une carte séparée. L'espace entre les deux cours intérieures sur la double carte étant occupé par du terrain plat. Ceci permet deux choses :

- > déplacer en même temps des personnages dans le souterrain et à l'air libre au-dessus de leur tête sans avoir besoin de passer par des pions de superposition, ce qui est toujours fastidieux ;

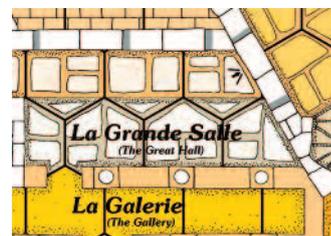
- > pouvoir utiliser la carte du Crac pour d'autres châteaux comme Kérak, tout en affaiblissant un peu les défenses : on entrera alors directement dans la cour basse depuis la grande porte.

Pour sortir de la rampe voûtée dans la cour supérieure, un personnage doit passer sous la tour à deux niveaux et prendre le passage souterrain comme indiqué sur l'illustration ci-contre.



3.2.8 La Grande Salle et sa galerie

La Grande Salle du château est large de 2 cases et s'étend donc sous le mur d'enceinte. Elle est précédée d'une galerie avec des murets munis de colonnades similaires à ceux du cloître du prieuré de The Anarchy.



3.2.9 Le glacis

Cet appareillage de pierres de taille qui renforce les flancs sud et ouest de la forteresse apporte une protection contre les tremblements de terre et abrite une galerie percée d'archères (non représentée sur la carte). Nous vous invitons à regarder des photos du château sur internet pour vous rendre compte de l'aspect de ce glacis. Dans le jeu, ce glacis est impassable.



4 Les règles tactiques

4.1 Moral des troupes

Montgisard est une bataille où les Occidentaux affrontaient un ennemi vingt fois supérieur en nombre et pourtant ils ont gagné, grâce à leur moral d'acier, galvanisés par la présence du Roi Lépreux et de la Vraie Croix et l'envie de venger leurs morts de la veille, alors que les troupes de Saladin étaient plus motivées par le pillage facile que par la volonté de se battre. Il fallait donc créer des règles permettant de contrebalancer leur grande infériorité numérique. Mais les règles de moral qui sont expliquées ici ne sont pas absolument nécessaires pour jouer les autres scénarios du jeu. Elles apportent toutefois un réalisme certain aux affrontements tactiques en interdisant les manoeuvres par trop fantaisistes ou suicidaires. Elles valorisent également le facteur humain dans le déroulement d'une bataille.

4.1.1 Table de moral

Les personnages suivants des jeux *Ager Sanguinis*, *Montgisard* et *Guiscard* (pour les Byzantins) font partie des classes suivantes :

- > Le Roi Baudouin, le Sultan Saladin et le Basileus Isaac sont considérés comme des chefs suprêmes.
- > Raymond de Tripoli, Balian d'Ibelin et Renaud de Châtillon sont considérés comme des Barons
- > Qudamah, Hisham, Munqidh et Bakkar sont considérés comme des Emirs.

Niveau de moral	Occidentaux	Byzantins et chrétiens orientaux	Sarrazins
15	Ordres religieux*		
12	Barons Roi	Garde varangienne Basileus	Emirs Sultan
10	Chevaliers Sergents Clergé et dignitaires	Katafractoi Koursôres Cavalier lourd arménien Pope	Mamelouks à cheval Ghilman à cheval Assassins
6	Turcoples Cavalerie légère Infanterie lourde Infanterie moyenne Infanterie légère Archers Arbalétriers	Hoplitai Skutatoi Archers à cheval Trapezitoi Peltastoi Psiloi	Cavaliers turcs et syriens en armure Bédouins Cavalerie légère Archers à cheval Infanterie lourde Infanterie moyenne Infanterie légère Archers à pied Arbalétriers Frondeurs Lanceurs de naphte
2	Ingénieurs Paysans en armes Civils	Ingénieurs Paysans en armes Civils	Ingénieurs Paysans en armes Civils

* Chevaliers seulement

4.1.2 Test de moral

Un personnage doit subir un test de moral à chaque fois qu'il se trouve dans l'une des situations suivantes :

- > Un personnage à pied se fait charger par de la cavalerie sans être protégé par une contre-charge. Le test a lieu après que tous les déplacements aient été effectués et avant le combat en question ;
- > Un personnage du même camp et de niveau de moral supérieur est tué dans un rayon de 3 cases. Le test a lieu au moment de la mort du personnage en question ;
- > Le chef suprême du même camp est tué sur le champ de bataille ;
- > Un personnage du même camp d'un niveau de moral équivalent ou supérieur part en débandade dans un rayon de 3 cases. Le test est effectué avant que le personnage en débandade ait effectué son mouvement.
- > Le personnage a dû être déplacé pour faire de la place à un personnage pris de panique ou en débandade. Le test a lieu après que le personnage pris de panique ou en débandade ait terminé son mouvement. Seuls les personnages d'un niveau de moral égal ou inférieur au personnage pris de panique ou en débandade sont soumis à un test de moral.
- > Le personnage n'a pas d'autres personnages amis avec un niveau de moral de 10 ou plus dans son rayon de mouvement à la fin de son déplacement, alors que l'ennemi est à 5 cases ou moins.

(N.B. : Si plusieurs personnages doivent subir un test de moral, on commence toujours par ceux qui ont le niveau de moral le plus élevé (voir table de moral § 4.1.1).

Un test de moral consiste d'abord à modifier le niveau de moral habituel du personnage en consultant le tableau ci-contre.

4.1.3 Effets de la perte de moral

Si, après modifications, le niveau de moral d'un personnage atteint la valeur zéro ou moins, le personnage est automatiquement atteint par la débandade. On pose alors un pion DÉBANDE (ROUT en anglais) sur le personnage concerné.

Rout

Le joueur qui représente le personnage doit suivre les indications expliquées au § 4.3.

Si, après modifications, le niveau de moral du personnage est supérieur à zéro, le joueur concerné lance un D10. S'il obtient un chiffre inférieur ou égal au niveau de moral après modifications, le personnage garde le moral et continue de bouger et de combattre normalement. Si le chiffre obtenu est supérieur au niveau de moral modifié, le personnage est pris de panique. On pose alors un pion PANIQUE (PANIC en anglais) sur le personnage concerné. Le joueur qui représente le personnage doit suivre les indications expliquées au § 4.2.

Panic

Tous ces tests et leurs conséquences éventuelles sont mis en oeuvre avant la poursuite des tirs, des mouvements ou des combats non encore résolus.

Important : Le moral d'un personnage ne peut être testé qu'une seule fois à chaque séquence du tour de jeu (tirs, mouvements, combats) lorsqu'une situation particulière se présente (voir § 4.1.2). Si, dans la même séquence, d'autres situations interviennent, on n'en tient pas compte. Par contre, le même personnage peut subir plusieurs tests de moral par tour, répartis sur plusieurs séquences.

Présence du chef suprême sur le champ de bataille	+2
Présence de la Vraie Croix sur le champ de bataille (Occidentaux seulement)	+2
Personnage dans un terrain (+)	+2
Personnage avec un moral de 10 ou plus dans un rayon de 3 cases	+2
Personnage ami atteint de panique ou débandade dans un rayon de 3 cases	-2
Chef suprême tué dans cette bataille	-2
Personnage blessé	-2
Personnage déjà paniqué	-2
Perte de la Vraie Croix (Occidentaux seulement)	-2

4.2 Effets de la panique

Un personnage qui panique doit reculer immédiatement d'une distance égale à la moitié de son potentiel de mouvement - on arrondit si nécessaire au chiffre supérieur - en respectant les limitations dues à la nature du terrain et en s'éloignant si possible de l'ennemi à chaque case traversée. Il ne doit pas repasser deux fois par la même case. Les cavaliers qui paniquent commencent leur recul par un demi-tour sur place s'ils sont face à l'ennemi. Les points nécessaires à cette manoeuvre sont décomptés du total de points qu'ils ont à reculer.

Le recul peut se faire à travers des cases occupées par des personnages amis. Il est possible également de déplacer un ou plusieurs personnages amis pour permettre au personnage paniqué de se trouver à la distance requise de son point de départ. Mais, dans ce cas, le ou les personnages déplacés de moral égal ou inférieur au personnage paniqué doivent subir également un test de moral. Les conséquences éventuelles de ces nouveaux tests sont applicables immédiatement. On peut obtenir ainsi un effet en chaîne réaliste entraînant la panique de plusieurs personnages. En cas de réaction en chaîne, la retraite du premier personnage est traitée complètement avant de passer au suivant.

Un personnage peut déplacer des animaux pour retraiter sans qu'il soit nécessaire de les soumettre à un test de panique.

Si, au cours de son recul, le personnage pris de panique est obligé de passer ou de s'arrêter sur une case adjacente à un ennemi, il doit subir à chaque fois les conséquences de la règle d'infiltration des lignes ennemies en s'ajoutant 1 point au résultat du dé. De plus, sa panique se transforme en débandade et il doit continuer son déplacement jusqu'à dépenser la totalité de ses points de mouvement (voir §4.3).

Lors des tours de jeu suivants, un personnage paniqué n'a pas le droit d'entrer en contact avec des personnages ennemis. S'il est attaqué, ses atouts bénéficiant des avantages suivants dans le combat : le différentiel de force obtenu est décalé d'une colonne sur la droite et

les résultats affectant éventuellement les attaquants ne sont pas pris en considération.

Un personnage reste paniqué jusqu'au moment où l'une des deux situations suivantes se présente à la fin de la séquence de mouvement :

- > un personnage avec un niveau de moral supérieur d'au moins 2 se trouve sur l'une des cases adjacentes à celle du personnage paniqué sans que ce dernier soit au contact de l'ennemi.
- > le personnage se trouve distant d'au moins 6 cases du personnage ennemi le plus proche.

Dès qu'une de ces deux situations se produit, on retire le pion PANIQUE du personnage et celui-ci récupère ses caractéristiques habituelles.

N.B. Le recul dû à la panique n'entame pas le potentiel de mouvement d'un personnage lors du tour qui suit.

4.3 Effets de la débandade

Un personnage en débandade se conduit exactement comme un personnage pris de panique sauf qu'il doit reculer immédiatement d'une distance égale à la totalité de son potentiel de mouvement et répéter la même procédure à chacune de ses séquences de mouvement. Si, au cours de l'un de ses déplacements, il est obligé de passer ou de s'arrêter sur une case adjacente à l'ennemi, il doit subir les conséquences de la règle d'infiltration des lignes ennemies en s'ajoutant 2 points au résultat du dé.

Un personnage en débandade continue de s'enfuir ainsi tant qu'un personnage de niveau de moral supérieur de 2 points ne se trouve pas sur une case adjacente à la sienne à la fin de la séquence de mouvement (le personnage en débandade ne doit pas être en contact avec l'ennemi). Si le cas se produit, on retire le pion DÉBANDE (ROUT) et le personnage récupère ses caractéristiques habituelles.

N.B. Lorsqu'un personnage est atteint par la débandade à la suite d'une panique, il ne fait que compléter son déplacement jusqu'à ce que le trajet parcouru (panique+débandade) lui ait fait dépenser la totalité de ses points de mouvement.

Les personnages dans un château ou une ville fortifiée peuvent paniquer, mais pas se débander.

4.4 Avance de l'ennemi après une panique ou une débandade

Au moment des combats, lorsqu'un personnage au contact de l'ennemi est atteint de panique ou de débandade, les personnages ennemis qui lui sont adjacents ont la possibilité d'avancer de la moitié de leur potentiel de mouvement habituel. Cette avance n'entame pas le potentiel de mouvement des personnages au tour suivant. Elle a lieu après le recul du personnage paniqué ou en débandade. Dans le cas où le personnage qui s'enfuit entraîne la panique ou la débandade d'autres personnages, l'avance n'a lieu qu'après que tous les reculs aient été effectués.

Quand la victime d'une charge panique ou est en déroute avant le choc, le cavalier chargeant peut utiliser tout PM lui restant dans sa phase de mouvement et mener une attaque normale.

Les personnages qui avancent doivent tenir compte de la règle d'infiltration des lignes ennemies sauf quand il s'agit d'un personnage atteint de panique ou de débandade.

4.5 Sortie de la carte à la suite d'une panique ou d'une débandade

Le joueur dont un personnage sort de la carte paniqué ou en débandade doit lancer un D10 et consulter la Table de Désertion ci-dessous dans la colonne appropriée (pour le jeu de campagne).

4.5.1 Table de désertion

	Personnage paniqué	Personnage en débandade
Le personnage déserte et est éliminé s'il fait	1 à 3 avec 1D10	1 à 6 avec 1D10
Le personnage rejoint un groupe ami après la bataille s'il fait	4 à 10 avec 1D10	7 à 10 avec 1D10

N.B. Un personnage quittant la carte d'une manière pas explicitement permise par le scénario est considéré en déroute.

4.6 Cas particuliers

Panique, débandade et infiltration des lignes ennemies. Un personnage paniqué ou en débandade n'a plus aucune influence sur les cases qui l'entourent. En conséquence, un personnage ennemi qui passerait à proximité de personnages paniqués ou en débandade ne risque plus d'être blessé. Ceci est valable même si le personnage ennemi est lui-même paniqué ou en débandade.

Panique et débandade dans un château ou une ville fortifiée. Les personnages qui combattent à l'intérieur d'un château ou d'une ville fortifiée, qu'ils soient assaillants ou défenseurs, sont sujets à la panique, mais pas à la débandade.

Personnages encerclés. Un personnage pris de panique ou en débandade, qui ne peut pas effectuer la totalité de son recul parce qu'il se verrait obligé de passer sur une case occupée par l'ennemi, est automatiquement blessé. S'il était déjà blessé, il est mort.

4.7 La Vraie Croix

La relique commence toujours un scénario entre les mains d'Albert. Si Albert est assommé ou tué, on place le pion Vraie Croix sur le pion assommé ou tué d'Albert. Il est possible de prendre la Vraie Croix si un personnage reste un tour complet dans une case adjacente à la Vraie Croix sans combattre.



5 Le jeu de campagne

Les scénarios de campagne reprennent les règles d'Àger Sanguinis.

5.1 Les cartes

Le jeu propose deux cartes de campagne :

- > **La Judée**, de Gaza au sud à Jaffa (Tel Aviv de nos jours) au nord, et d'Ascalon à l'ouest à Kérak à l'est en passant par Jérusalem. C'est dans cette partie du royaume que se trouvent le site de la bataille de Montgisard et le château de Kérak, appartenant à Renaud de Châtillon.



- > **La Galilée**, de la plaine d'Esdrélon au sud à Beyrouth au nord, et de Tyr à l'ouest à Damas à l'est. C'est dans cette partie du royaume que se trouvent les sites des batailles de Hattin et de Marj Ayoun.

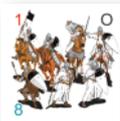




Les châteaux sont divisés en trois catégories : les châteaux standards, les grands châteaux (qui se jouent avec une carte double comme celle du Crac des Chevaliers) et les caves-forteresses. Une future carte tactique permettra de jouer ce type de fortification. Lorsque le château appartient à un ordre militaire, une croix rouge (templier) ou noire (hospitalier) indique à qui il appartient.

Chaque case représente environ 3 km de terrain.

5.2 Les pions



Ils représentent soit des marqueurs de siège, des groupes de combat, des convois de ravitaillement ou des chefs de groupe (typiquement des chevaliers pour les Francs, Croisés ou Ordres militaires, des Mamelouks ou Ghilman pour les Ayyoubides). Les chefs de groupe sont appelés des nobles.

> Le chiffre **bleu** en bas à gauche représente le potentiel de mouvement du pion, autrement dit le nombre de points de mouvement qu'il peut

dépenser à chaque tour de jeu.

> Le chiffre **rouge** en haut à gauche est simplement un numéro d'ordre

> La lettre à droite indique le type de troupes (F pour les Francs, O pour les ordres militaires, C pour les Croisés, A pour les Ayyoubides).

> La couleur de fond indique l'appartenance du noble ou groupe à l'une ou l'autre des factions : bleue pour les Francs, noire pour les Hospitaliers, blanche pour les Templiers et verte pour les Ayyoubides.



5.3 Cartes tactiques pour cases de la carte de campagne

Cases de la carte de campagne	Terrain dégagé	Forêt	Colline	Marécage	Rivière	Bord de mer	Ville/Cité	Château
Cartes publiées par Historic'One	Le Plateau Le Désert La Prairie Le Chemin des Croisés L'Oued	Le Bois	Le Plateau Le Fossé Le Tertre La Colline La Bergerie La Corne	Le Lagon Le Fossé	La Rivière Le Pont de Bois Le Lagon Le Ruisseau	La Plage La Crique	Le Village Syrien Le Caravansérail Le Hameau Le Port Fortifié	Le Château Croisé Le Donjon Normand Le Nid d'Aigle Le Crac des Chevaliers
Cartes Cry Havoc originelles	Le Point d'Eau La Croisée des Chemins La Plaine	L'Oliveraie La Forêt	-	-	Le Moulin Le Gué	La Tour de Guet L'Abbaye La Côte 1 La Côte 2	Le Village La Ville Médiévale Fortifiée	Le château (Siège) Le Château des Templiers

6 Les scénarios tactiques

Nous vous proposons 15 scénarios de difficulté croissante utilisant le matériel d'Ager Sanguinis et Montgisard. La plupart des scénarios font appel à des cartes additionnelles comme Le Désert, Le Caravansérail, La Prairie, Le Fossé (du jeu Diex Aie), Le Tertre et Le Chemin des Croisés. Les scénarios de siège utilisent des éléments de jeu disponibles dans The Anarchy.

Des scénarios additionnels pour simuler des sièges comme ceux de Beyrouth, du Crac des Chevaliers ou de Jérusalem seront

proposés ultérieurement, avec une double carte combinable avec le Port Saxon Fortifié pour représenter la ville de Jérusalem et remplacer la carte de la Cité Médiévale Fortifiée.

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.

Scénario 1 : La fontaine de Cresson

L'histoire

1^{er} mai 1187 : Raymond de Tripoli avait fait alliance avec Saladin pour se protéger des agissements de l'entourage du roi Gui de Lusignan. Il avait accordé le droit de passage à une armée musulmane qui devait traverser la Galilée. Apprenant cela, le Grand Maître du Temple Gérard de Ridefort décide de rassembler une petite troupe constituée de quelques Templiers et Hospitaliers et renforcée de la garnison templière de Caco pour les intercepter près de La Fève, à un endroit appelé la Fontaine de Cresson. Ils étaient 150 contre environ 7 000 mamelouks !

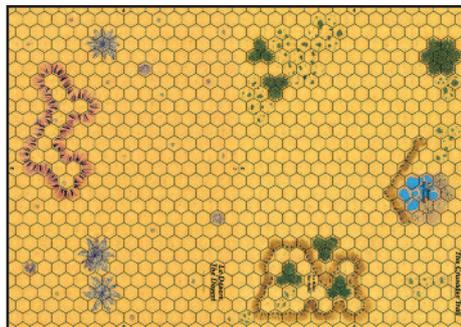
Assemblage des cartes & positions de départ

On utilisera les cartes Le Désert et Le Chemin des Croisés.

Les Ayyoubides se déploient sur la carte Le Chemin des Croisés à moins de 2 cases de part et d'autre de la piste et font face au côté 4 de la carte.

Les Francs jouent en premier et entrent par le côté 3 de la carte Le Désert.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Francs



Hospitaliers

Rémi
Balian
Benoît
Ancelin
Guérin
Raymond



Templiers

Roger
Amédée
Martin
Amaury
Raoul
Eudes

Les Ayyoubides



Émirs
mamelouks

Qudamah
Hisham
Munqidh
Bakkar



Mamelouks

Umayyah
Jibril
Malik



Ghilman

Shihab
Abbad
Marwan
Hamzah



Ghilman

Askin
Sulayman
Mansur
Hamza
Ziyad
Razin



Faris

Taqi al-Din
Al-Djahiz
Qizil
Zahir



Cavaliers
turcomans

Aitekin
Kutchuk
Sandjar



Archers à
cheval

Yusuf
Korham
Nasr
Tzakhas



Cavaliers
syriens

Ergun
Odul

Conditions de victoire

Les Francs doivent tuer le plus grand nombre d'Ayyoubides. Les Ayyoubides eux ne peuvent pas quitter le terrain de jeu et doivent donc attaquer à leur tour. À l'issue des 12 tours, on compte le nombre d'Ayyoubides tués :

- > 15 et plus - Victoire franque éclatante : La chevauchée des Ayyoubides est arrêtée et Gérard de Ridefort a gagné son pari fou.
- > De 10 à 14 - Victoire franque marginale : Les Ayyoubides ont perdu suffisamment d'hommes pour que la chevauchée ne puisse plus faire de gros dégâts.
- > De 5 à 9 - Victoire ayyoubide marginale : Les Francs n'ont pas arrêté la chevauchée et celle-ci se dirige déjà vers le prochain village à piller.
- > 4 et moins - Victoire ayyoubide éclatante : Les Francs sont défaits et la perte de nombreux chevaliers des deux ordres sera irremplaçable pour la suite des opérations.

Épilogue

L'attaque est un désastre. Seuls trois templiers, dont Gérard de Ridefort, en réchappent. Son maréchal lui avait prédit qu'il fuirait sans gloire alors que lui se battit jusqu'au bout avec une extrême vaillance avant de succomber. Roger des Moulins, Grand Maître des Hospitaliers eut lui la tête tranchée.

Sources

Aubé (Pierre), *Baudouin IV, le roi lépreux*, p. 467-468

Scénario 2 : Hattin 1187 - La fuite de Raymond de Tripoli

L'histoire

4 juillet 1187 : La bataille de Hattin est engagée. L'armée franque est assoiffée et le Roi Gui veut tenter une charge désespérée pour traverser les lignes ennemies et atteindre la mer de Galilée. Le Roi demande à Raymond de Tripoli de mener la première bataille comme le veut l'usage, car le combat se passe sur ses terres. Raymond se lance contre les troupes de Taki-ed-Din qui s'écartent pour laisser passer la charge et mieux se refermer derrière elle.

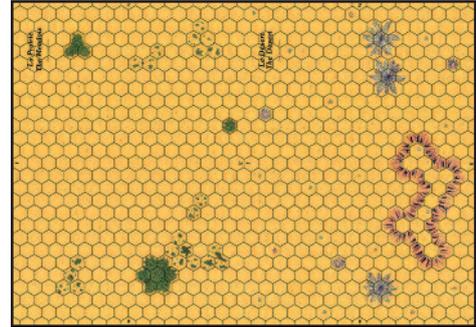
Assemblage des cartes & positions de départ

Les cavaliers francs se déploient sur la moitié gauche de la carte La Prairie (près du côté 1).

Les Ayyoubides se déploient sur la carte Le Désert.

Les Francs jouent en premier.

La partie se joue en 8 tours.



Les pions

Les Francs					
 Nobles	Raymond	 Chevaliers	Miles Pons Josselin Aubry Eudon Foulque	 Turcoples	Hagop Avak Hovan
Les Ayyoubides					
 Mamelouks	Uthman Dirar Karan Sawwar	 Ghilman	Muzahim Bundar Zakaria Alqamah	 Infanterie moyenne 1	Yacoub Nasser Farid Sadr
 Infanterie moyenne syrienne	Humayd Razin Safwan Bilal	 Infanterie moyenne anatolienne	Dabbah Ammar Thabit Yazid	 Javelots fatimides	Fudayl Anas Khalaf Sandi
				 Archers	Iskander Hamid Murad Kutbeddin Farras Nusayr Talib Maymun

Conditions de victoire

Les Francs doivent sortir du terrain de jeu par le côté 3 de la carte Le Désert. Les Ayyoubides doivent les en empêcher.

À l'issue des 12 tours, on compte le nombre de Francs ayant quitté le terrain de jeu pour déterminer la victoire, chaque Franc valant un point.

Raymond de Tripoli vaut 2 points s'il parvient à s'enfuir, mais on retranche un point aux Francs s'il n'y parvient pas :

- > 8 et plus - Victoire franque éclatante : La percée est réussie et ces hommes ne connaîtront pas le sort de leurs compagnons d'infortune bloqués sur les Cornes de Hattin. Mais c'est également un ensemble de valeur qui aurait pu modifier l'issue de la bataille s'ils avaient continué le combat !
- > 6 ou 7 - Victoire franque marginale : Le gros de la troupe a échappé à l'étau.
- > 4 ou 5 - Victoire ayyoubide marginale : Moins de la moitié des Francs ont pu s'échapper.
- > 3 ou moins - Victoire ayyoubide éclatante : Les Francs n'ont pas réussi à franchir les lignes sarrasines et les survivants connaîtront le même sort que les autres infidèles sur la colline.

Épilogue

Plutôt que de revenir pour se battre, Raymond de Tripoli préféra quitter le champ de bataille pour se diriger vers Tyr, puis Tripoli où il meurt de pleurésie deux mois plus tard.

Sources

Paladilhe (Dominique), *Le Roi lépreux*, p. 264-265.

Scénario 3 : Hattin 1187 - Sauvez la Vraie Croix !

L'histoire

4 juillet 1187. Un groupe de croisés veut protéger la Vraie Croix, mais les Ayyoubides les entourent et il ne semble pas y avoir de possibilité de fuite. La Vraie Croix est la relique la plus sacrée du Royaume et elle ne peut pas tomber aux mains des infidèles.

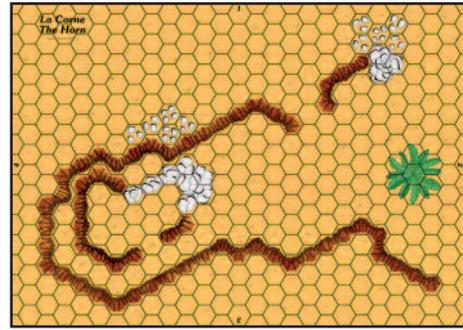
Assemblage des cartes & positions de départ

Les Francs se déploient dans le secteur central délimité par les talus.

Les Ayyoubides entrent au premier tour par tous les côtés.

La partie se joue en 10 tours.

Les Ayyoubides jouent en premier.



Les pions

Les Francs



Martin
Dreux
Raoul

Templiers



Milon

Noble



Aubert
Bertrand

Garde du Roi



Béranger
Robin

Bourgeois



Rouard
Guichard
Justin
Vincent

Infanterie
légère



Grégoire
Wadard
Urbain

Arbalétriers



Albert

Clergé

Les Ayyoubides



Bakkar

Émir
mamelouk



Umayyah
Ghassan
Jibril

Mamelouks



Shihab
Abbad
Marwan

Ghilman



Humayd
Razin
Safwan

Infanterie
moyenne
syrienne



Dabbah
Ammar
Yazid

Infanterie
moyenne
anatolienne



Fudayl
Anas
Khalaf

Javelots
fatimides



Salim
Daffafah
Wahb

Infanterie
légère fatimide



Farras
Bashar
Talib

Archers

Règles spéciales

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

Les règles de moral doivent être utilisées dans ce scénario.

Conditions de victoire

Les Francs doivent éviter à tout prix que la Vraie Croix tombe entre les mains des Ayyoubides qui, eux, doivent s'en emparer et la mettre à l'abri.

À la fin des 10 tours de jeu, ou plus tôt :

- > Les Ayyoubides s'emparent de la Vraie Croix et lui font quitter le terrain de jeu - Victoire ayyoubide éclatante : Le moral des Francs est gravement atteint et l'effondrement de leur armée est imminent.
- > Les Ayyoubides se sont emparés de la Vraie Croix mais elle est encore sur le terrain de jeu - Victoire ayyoubide marginale : Les Francs vont essayer de la reprendre mais leur perte de moral va rendre l'entreprise quasi-impossible.
- > Les Francs détiennent toujours la Vraie Croix, mais il reste au moins 12 Ayyoubides sur la carte - Victoire franque marginale : Le danger est écarté à court terme, mais une nouvelle vague d'assaillants pourrait facilement déborder les quelques survivants.

> Les Francs détiennent toujours la Vraie Croix, et il reste moins de 12 Ayyoubides sur la carte - Victoire franque éclatante : Lorsque l'armée verra la sainte relique agitée au-dessus du champ de bataille, son courage redoublera et il sera possible de desserrer l'étau ayyoubide.

Épilogue

La Vraie Croix qui se dressait au-dessus des Cornes de Hattin, fut perdue dans la mêlée. À cette vue, les chevaliers francs perdirent courage et, épuisés et assoiffés, descendirent de cheval et s'assirent, attendant d'être faits prisonniers. La croix fut emportée à Damas où elle ne sera jamais retrouvée.

Sources

Paladilhe (Dominique), *Le Roi lépreux*, p. 266.

Scénario 4 : La tente de Gui

L'histoire

4 juillet 1187 : Après le départ de Raymond de Tripoli, Gui de Lusignan se replie sur les Cornes de Hattin et les chevaliers descendent de leurs montures pour continuer le combat. Il fait dresser sa tente comme point de ralliement. Que celle-ci s'effondre et le sort de la bataille sera joué.

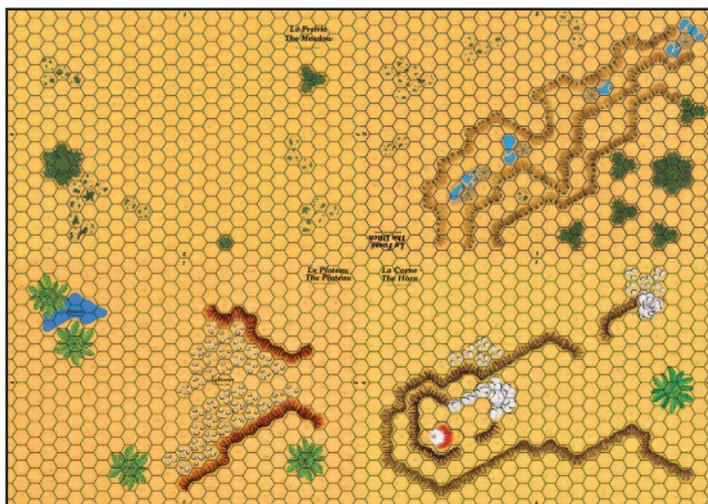
Assemblage des cartes & positions de départ

On utilise les cartes La Corne, Le Fossé (*Diex Aie*), Le Plateau (*Ager Sanguinis*) et La Prairie, ainsi que la tente rouge fournie dans *Ager Sanguinis*. Les cartes et overlays sont placés comme indiqué ci-contre.

Les Francs se déploient sur la carte La Corne.

Les Ayyoubides se déploient sur les trois autres cartes. Ils jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Francs

 Hospitaliers démontés	Benoît Ernoul	 Hospitaliers à pied	Pierre Adhémar	 Templiers démontés	Roger Amédée Martin Raoul Michel Eudes	 Chevaliers démontés	Pons Josselin
 Sergents Templiers	Turold Osbern	 Garde royale	Milon Foucher Aubert Jobert	 Infanterie moyenne	Aymeri Ogier	 Bourgeois	Joce Robin
 Infanterie légère	Amelin Charles Raimbaud	 Arbalétriers	Colomban Urbain	 Archers	Tanguy Germain		

Les Ayyoubides

 Émirs mamelouks	Hisham Bakkar	 Mamelouks	Malik Jibril	 Ghilman	Sulayman Ziyad	 Ghilman	Abbad Marwan
----------------------------	------------------	----------------------	-----------------	--------------------	-------------------	--------------------	-----------------

	Aïtekin Sandjar		Yusuf Nasr		Yagmur Sunduk Umar		Humayd Safwan Bilal
	Sabur Ammar		Abdulaziz Muharrem Dilman Yazid		Salim Tawbah Daffafah Wahb		Fudayl Anas Khalaf Sandi
	Mansur Borsok Güksün		Farras Bashar				

Règles spéciales

Abattre la tente : deux personnages doivent être adjacents à la tente pendant un tour complet sans être impliqué dans un combat ni bouger pour pouvoir abattre la tente.

Conditions de victoire

Les Ayyoubides doivent abattre la tente du Roi alors que les Francs doivent les en empêcher. Les Ayyoubides remportent une victoire éclatante dès que la tente est abattue. Si à l'issue des 12 tours, la tente est toujours debout, la victoire dépend du nombre de Francs restant sur la carte. Comptez 2 points par chevalier et 1 point pour les autres personnages :

- > 30 et plus - Victoire éclatante des Francs : Malgré les assauts, la défense franque a parfaitement résisté et Saladin décide de sonner la retraite. Le nom de Hattin ne rentrera pas dans les livres d'histoire !
- > De 22 à 29 - Victoire marginale des Francs : Malgré de nombreuses pertes, la résistance des Francs a ébranlé le moral des Ayyoubides. Ils décident d'arrêter le combat pour la journée.
- > De 15 à 21 - Victoire marginale des Ayyoubides : Les Francs ont subi de lourdes pertes et le prochain assaut devrait être décisif.
- > 14 et moins - Victoire éclatante des Ayyoubides : L'armée franque est anéantie et ses hommes commencent à se rendre.

Sources

Aubé (Pierre), *Un croisé contre Saladin*, page 247.

Scénario 5 : Le messager du Roi

L'histoire

Novembre 1177. Le roi Baudouin, assiégé à Ascalon, veut quitter la ville avec son armée et couper la route de Saladin qui se dirige vers Jérusalem. Il a besoin de l'aide de la garnison templière de Gaza et envoie Thibaud comme messager pour leur demander d'avancer à marches forcées pour rejoindre l'armée royale. Les troupes de Saladin sillonnent la campagne et les Templiers ne laissent entrer personne dans le château, pas même des chrétiens de peur des espions et traîtres. Thibaud quitte Ascalon à la nuit tombée avec une petite escorte. En arrivant à Gaza, seuls quelques gardes sont éveillés alors que le Grand Maître devise encore des derniers événements avec ses conseillers dans la grande salle du château. Les compagnons de Thibaud réussissent à ouvrir la porte sans faire de bruit, mais il va falloir encore remonter la longue rampe voûtée et tromper la surveillance des gardes. Thibaud est un ami du Grand Maître Armand et il sait qu'il le croira, encore faut-il arriver jusqu'à lui !

Assemblage des cartes & positions de départ

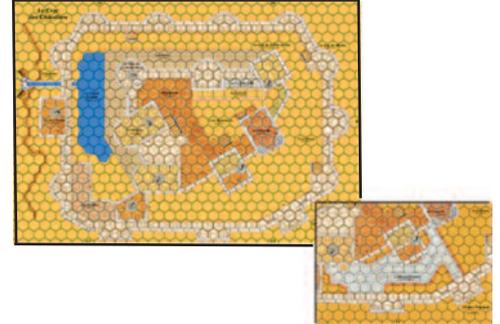
Placez Armand et Burchard dans le donjon.

Les chevaliers et turcoples sont placés dans le château central.

Les arbalétriers sont dans les niches de tir protégeant l'accès à la rampe voûtée.

Thibaud et sa troupe sont placés hors carte. Ils entrent en jeu au premier tour par la porte principale. Thibaud et Blanchot sont les derniers à entrer dans le château. Ils jouent les premiers.

La partie se joue en 10 tours.



Les pions

Les Templiers



Armand
Burchard

Dignitaires



Hagop
Avak
Arshavir

Turcoples
à pied



Adrien
Gaspard
Wadard
Urbain

Arbalétriers



Martin
Raoul

Chevaliers
à pied

La troupe de Thibaud



Thibaud

Chevalier
à pied



Blanchot

Cavalier
léger à pied



Pons
Aubry

Chevaliers
à pied



Ogier
Augustin

Infanterie
moyenne 1



Milon
Daimbert

Infanterie
moyenne 2



Evrard
Manassé

Arbalétriers

Règles spéciales

Une fois sortis de la rampe voûtée, les hommes de Thibaud peuvent négocier avec tout personnage qu'ils rencontrent pendant leur phase de mouvement en lançant 1D10. Le membre de la garnison les laisse passer sur un jet entre 1 et 6 et ne les combat plus ultérieurement. Armand ne peut pas quitter le donjon.

Conditions de victoire

Thibaud doit atteindre le donjon et entrer en contact avec Armand pour délivrer son message. La garnison templière doit essayer de les en empêcher. Thibaud gagne s'il y réussit avant la fin des 10 tours.

Si Thibaud est tué, son groupe peut quand même décrocher une victoire marginale si un autre membre parvient à approcher Armand et le convaincre après un jet de négociation réussi.

Les Templiers gagnent dans tous les autres cas – mais c'est une victoire amère, car le roi comptait sur eux pour renforcer sa petite armée à la veille de Montgisard.

Note

C'est un scénario purement hypothétique et assez peu crédible, mais c'était le moyen de jouer dans la rampe voûtée. Dans la réalité, personne n'a jamais essayé de s'infiltrer dans le Crac des Chevaliers en passant par là !

Scénario 6 : Montgisard 1177 - La charge héroïque

L'histoire

25 novembre 1177 : La petite troupe du Roi Baudouin est face à l'immense armée sarrasine près de la butte de Montgisard. Les émirs conseillent à Saladin d'inverser les ailes de son dispositif, les faisant passer de droite à gauche, mais ceci crée une grande confusion dans le camp musulman alors que deux batailles franques s'appêtent à charger, la première commandée par Baudouin de Rames et son frère Balian d'Ibelin, la seconde par le régent Renaud de Châtillon avec les Ordres militaires alors que le Roi observe depuis une colline, avec la Vraie Croix à ses côtés.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Francs de la première bataille (ainsi qu'on appelait les corps d'armée au Moyen Âge) se déploient en profondeur à moins de 6 hexagones du côté 3 de la carte La Prairie.

Renaud de Châtillon et les Ordres militaires se déploient en profondeur à moins de 8 hexagones du côté 3 de la carte Le Désert. Ils ne peuvent se déplacer qu'à partir du troisième tour.

Le Roi Baudouin, sa garde et la Vraie Croix se déploient sur le monticule de la carte Le Désert, y compris les cases de talus.

Les Ayyoubides à cheval sont placés sur la moitié de la carte Le Plateau faisant face au côté 1.

Le train des bagages est placé au centre de la carte L'Oued, sur les cases de sable.

Les Ayyoubides à cheval sont placés sur la moitié nord de la carte Le Plateau faisant face au côté 1. Pendant les deux premiers tours, ils doivent se déplacer vers la gauche en ligne droite et en dépensant tous leurs PMs.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

La première bataille des Francs



Balian d'Ibelin

Baron



Miles
Pons
Josselin
Aubry
Foulque

Chevaliers

La seconde bataille des Francs



Renaud de Châtillon

Baron



Amédée
Martin
Amaury
Eudes
Michel

Chevaliers
Templiers



Rémi
Benoît

Chevaliers
Hospitaliers

L'arrière-garde des Francs



Baudouin IV

Roi



Albert

Clergé



Milon
Foucher
Aubert
Jobert
Bertrand

Garde du Roi



Grégoire
Colomban
Urbain

Arbalétriers

L'aile gauche des Ayyoubides



Qudamah
Munqidh
Bakkar

Émirs
mamelouks



Umayyah
Jibril
Malik
Ghassan

Mamelouks



Shihab
Abbad
Marwan
Hamzah

Ghilman



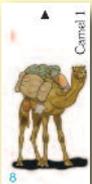
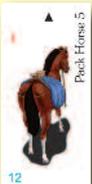
Askin
Sulayman
Mansur
Razin

Ghilman

L'aile droite des Ayyoubides

	Uthman Dirar Karan Sawwar		Muzahim Bundar Zakaria Alqamah		Basak Ferhat Abbas Sinan		Yagmur Sunduk Umar Ertas
Mamelouks		Ghilman		Infanterie moyenne 1		Infanterie moyenne 2	
	Yacoub Nasser Farid Sadr		Bakr Hamid Murad Kutbeddin		Humayd Razin Shahin Arubah		Sabur Thabit Ammar Yazid
Infanterie moyenne 3		Infanterie moyenne 4		Infanterie moyenne syrienne		Infanterie moyenne anatolienne	
	Abdulaziz Muharrem Dilman Yazid		Kismet Sezgin Aykut Marwan		Zahir Kamaal Qadir Salih		Jawhar Haroun Rachid Ahmad
Infanterie légère 1		Infanterie légère 2		Infanterie légère 3		Infanterie légère 4	
	Salim Tawbah Daffafah Wahb		Ishaq Asim Qurrah		Imran Faruq Anouar Yani		Muqatil Rafi Firouz Moudjir
Infanterie légère fatimide		Milice fatimide		Lanceurs de javelots 1		Lanceurs de javelots 2	
	Fudayl Anas Khalaf Sandi						
Javelots fatimides							

Le train des bagages

	Sinan Balak		3 chameaux		4 chevaux
Bédouins		Chameaux de bât		Chevaux de bât	

Règles spéciales

Désorganisation : Pour tenir compte de la surprise totale des Ayyoubides, déplacer d'une colonne le résultat de tout combat en faveur des Francs, soit vers la droite si l'attaquant est Franc et vers la gauche si l'attaquant est Ayyoubide.

Conditions de victoire

Les Francs doivent mettre en déroute le plus grand nombre d'Ayyoubides.

Au bout des 12 tours, on compte le nombre d'Ayyoubides et animaux de bât morts, ayant quitté la carte ou en déroute :

- > 60 et plus - Victoire éclatante des Francs : L'armée de Saladin est en déroute et le Royaume est sauvé !
- > Entre 45 et 59 - Victoire marginale des Francs : Les Musulmans doivent reculer, mais il reste encore beaucoup de troupes ayyoubides en train de piller les villages des environs. Un autre combat sera nécessaire pour les repousser en Egypte.
- > Entre 30 et 44 - Victoire marginale des Ayyoubides : Saladin a eu chaud ! Les Francs n'ont pas réussi leur percée et le train de bagages est sauvé. Les renforts sont en route et la petite armée de Baudouin sera rapidement anéantie.
- > Moins de 30 - Victoire éclatante des Ayyoubides : Les Francs n'avaient aucune chance. La route de Jérusalem est maintenant complètement ouverte.

Épilogue

Dans la confusion, les Ayyoubides perdent rapidement pied. L'escadron de Taqi al-Din, le neveu de Saladin, essaye de contenir la charge, mais se désagrège et reflue vers le train des bagages, ce qui ajoute encore à la déroute. Il ne reste bientôt plus que les 1 000 mamelouks de la garde de Saladin pour résister.

Sources

Welsh (William E.), A Day of Terrible Slaughter, *Medieval Warfare*, Vol VI, Issue 1.

Scénario 7 : Montgisard 1177 – Le dernier carré des Mamelouks

L'histoire

25 novembre 1177 en fin d'après-midi : L'armée de Saladin s'est désintégrée sous la violente poussée des charges franques. Seuls les mille mamelouks de la garde personnelle du sultan résistent encore. Ils ont juré de se faire tuer sur place plutôt que de permettre la capture de leur maître. Les Francs accourent de toute part pour l'hallali.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Ayyoubides sont disposés sur la carte Le Tertre. Saladin est placé sur le sommet du tertre.

La première bataille des Francs se déploie sur la carte Le Plateau alors que la seconde est placée sur la carte Le Chemin des Croisés. Les Ordres religieux occupent la carte L'Oued.

La partie se joue en 10 tours.

Les Francs jouent en premier.



Les pions

La première bataille des Francs



Balian d'Ibelin

Baron



Miles
Pons
Josselin
Foulque

Chevaliers



Augustin
Aymeri
Ogier

Infanterie
moyenne



Gaspard
Urbain
Grégoire

Arbalétriers

La seconde bataille des Francs



Renaud de
Châtillon

Baron



Firmin
Joce
Maurice
Rigord

Bourgeois



Rouard
Guichard
Justin
Vincent

Infanterie
légère



Tanguy
Germain
Crépin

Archers

Les Ordres religieux



Amédée
Amaury
Dreux
Raoul

Chevaliers
Templiers



Ernoul
Raymond
Rainier

Chevaliers
Hospitaliers

Les Ayyoubides



Qudamah
Hisham
Bakkar

Émirs
mamelouks



Umayyah
Jibril
Malik
Ghassan

Mamelouks



Shihab
Abbad
Marwan
Hamzah

Ghilman



Sulayman
Mansur
Hamza
Razin

Ghilman



Ergun
Odul

Cavalerie
syrienne



Uthman
Idrisi
Hilal
Sawwar

Mamelouks



Muzahim
Bundar
Zakaria
Alqamah

Ghilman



Salah ed-Din

Sultan

Règles spéciales

Les Mamelouks ne peuvent pas quitter le champ de bataille.
Saladin ne peut pas être tué

Conditions de victoire

Les Francs doivent tuer le plus grand nombre de Mamelouks ou capturer Saladin. La partie s'arrête par une victoire totale des Francs dès que ce dernier est capturé en utilisant la règle 7.4 d'*Ager Sanguinis*. Si Saladin parvient à fuir, on compte à l'issue des 10 tours le nombre de mamelouks morts :

- > 20 et plus - Victoire marginale des Francs : Les quelques Mamelouks restants vont devoir se rendre, fuir ou se laisser massacrer sur place dans la soirée. Dans tous les cas, la victoire est pour les Francs.
- > De 15 à 19 - Egalité : La nuit va bientôt tomber sans qu'un vainqueur se détache. Chaque camp se replie et va soigner ses blessés.
- > De 10 à 14 - Victoire marginale des Ayyoubides : Les Mamelouks ont arrêté la charge furieuse des Francs. S'ils ne peuvent plus gagner la bataille, les Francs sont maintenant trop peu nombreux pour continuer le combat.
- > Moins de 9 - Victoire éclatante des Ayyoubides : Les Mamelouks par leur résistance ont renversé la situation et c'est l'armée de Baudouin qui est maintenant en fuite.

Épilogue

Les mamelouks se font tuer jusqu'au dernier pour protéger Saladin. Ce dernier s'enfuit à dos de chameau.

Sources

Welsh (William E.), A Day of Terrible Slaughter, *Medieval Warfare*, Vol VI, Issue 1.

Scénario 8 : La colonne de renfort

L'histoire

30 septembre 1183. Saladin avait traversé le Jourdain au sud du Lac de Tibériade avec une grande armée et campait dans la région de la Fontaine de Tubanie. Il avait envoyé un parti d'éclaireurs pour découvrir les positions ennemies. L'escadron découvre bientôt par hasard une colonne de renfort envoyée par Renaud de Châtillon depuis la Terre d'Outre-Jourdain pour répondre à la mobilisation générale demandée par le Roi. Les cavaliers ayyoubides décident de passer à l'attaque.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Francs se déploient sur la carte Le Fossé, au pied de la colline et en marche vers le sud.
Les Ayyoubides sont placés à gauche de l'oued, sur la carte du même nom.
Ils jouent en premier.
La partie se joue en 10 tours.

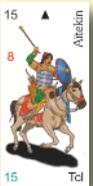


Les pions

Les Francs

	Miles Aubry Eudon		Hagop Avak Hovan		Ghoukas Diran		Milon Daimbert Aubré
	Enguerrand Alphonse Dudon		Aubin Albéric Ulric		Evrard Geldemar Manassé		Colin Eloi Raoul

Les Ayyoubides

 <p>21 ▲ 12 (12) Bakkar Ack</p>	Munqidh Bakkar	 <p>22 ▲ 12 (13) Jibril Ack</p>	Jibril Malik Ghassan	 <p>26 ▲ 12 (15) Shihab Ack</p>	Shihab Abbad Hamzah	 <p>24 ▲ 12 (13) Mansour Tcg</p>	Hamza Mansur Razin
<p>Émirs mamelouks</p>		<p>Mamelouks</p>		<p>Ghilman</p>		<p>Ghilman</p>	
 <p>15 ▲ 8 Aitekin Tcl</p>	Kütchük Aitekin Sandjar	 <p>11 ▲ 7 Nasir Tca</p>	Nasir Korham Tzakhas				
<p>Cavaliers turcomans</p>		<p>Archers à cheval</p>					

Conditions de victoire

Les Ayyoubides doivent tuer ou faire prisonnier le plus grand nombre de Francs. À l'issue des 10 tours, comptez un point par personnage franc survivant et libre, puis consultez la table ci-dessous :

- > 16 et plus - Victoire éclatante des Francs : L'attaque a été repoussée et la colonne rejoindra ce soir le camp du Roi où ces renforts seront les bienvenus.
- > De 12 à 15 - Victoire marginale des Francs : Les Francs restent maître du terrain, même si les pertes ont été importantes.
- > De 8 à 11 - Égalité : Les cavaliers musulmans ont battu en retraite mais les survivants sont trop affaiblis pour rejoindre le camp du Roi dès ce soir.
- > De 4 à 7 - Victoire marginale des Ayyoubides : L'attaque des mamelouks a fait beaucoup de dommages. Les survivants ne devraient pas pouvoir résister à un autre assaut.
- > 6 et moins - Victoire éclatante des Ayyoubides : Les infidèles sont vaincus et les prisonniers se vendront à bon prix sur les marchés aux esclaves de Damas.

Épilogue

Les mamelouks tuèrent beaucoup de monde et firent cent prisonniers alors que les autres s'enfuyaient sur les pentes d'une montagne voisine. Les Ayyoubides ne perdirent pas un homme à part un sergent qui s'égara et revint au camp le soir même.

Sources

Pierre Aubé (Pierre), *Le Roi Lépreux*, pages 390-391.

Scénario 9 : L'oasis d'al-Usaila

L'histoire

Mai 1183 : Les garnisons franques du sud du Royaume, épaulées par des Templiers se dirigent vers le Sinaï pour couper la route entre l'Égypte et la Syrie afin d'éviter une nouvelle attaque sur plusieurs fronts. Le gouverneur de l'Égypte orientale envoie alors un corps d'armée pour les intercepter. Les musulmans repèrent les chrétiens près de l'oasis d'al-Usaila.

Assemblage des cartes & positions de départ

Le joueur franc place ses pions sur la carte Le Plateau. Tous les cavaliers sont démontés. Les chevaux et bêtes de bât sont placés sur les cases de champ de pierres avec les 2 paysans qui les gardent. Les autres personnages à pied sont placés sur l'autre moitié de la carte, vers l'oasis et à au moins 4 cases de distance d'un champ de pierres.

Le joueur égyptien déploie ses pions sur la carte Le Désert, à au moins 4 cases de la jonction avec la carte Le Plateau. Il joue en premier.

La partie se joue en 10 tours.



Les pions

 <p>15 ▲ 8 Eudes Ock</p>	Dreux Raoul Michel Eudes	 <p>8 ▲ 7 Avak Oci</p>	Hagop Avak	 <p>6 ▲ 4 Chroubas Oca</p>	Sarkis Ghoukas	 <p>15 ▲ 10 Josselin Nck</p>	Pons Josselin Aubry Eudon
<p>Chevaliers Templiers</p>		<p>Turcopolite avec lance</p>		<p>Turcopolite archers</p>		<p>Chevaliers</p>	



Osbern
Rioulf
Eudon

Sergents
Templiers



Paul
Audouin

Paysans



3 chameaux

Chameaux
de bât



4 chevaux

Chevaux
de bât

Les Ayyoubides



Bakkar

Émir
mamelouk



Askin
Hamza
Mansur

Ghilman



Shihab
Abbad
Marwan

Ghilman



Ergun
Odul

Cavaliers
syriens



Taqi al-Dîn
Al-Djahiz

Faris



Yusuf
Korham
Tzakhas

Archers à
cheval

Règle spéciale :

Les Francs ne peuvent pas tuer volontairement leurs animaux de bât.

Conditions de victoire

Le but des Égyptiens est de tuer le plus grand nombre de Francs et de s'emparer des bêtes de somme. Comptez 1 point par Franc tué ou animal de bât capturé. À la fin des 10 tours, on fait le total qui décide du résultat de l'escarmouche :

- > 20 et plus - Victoire éclatante des Égyptiens : Les Francs ne se risqueront plus dans le Sinaï de sitôt.
- > De 15 à 19 - Victoire marginale des Égyptiens : Les Francs ne peuvent plus continuer leur progression et devront faire retraite dès le lendemain.
- > De 10 à 14 - Égalité : Les Égyptiens doivent renoncer mais les Francs sont trop affaiblis pour continuer leur marche vers l'Égypte.
- > De 5 à 9 - Victoire marginale des Francs : Les Égyptiens ont été repoussés mais il va falloir attendre des renforts avant de poursuivre la progression dans le Sinaï.
- > Moins de 5 - Victoire éclatante des Francs : Dès demain, les Francs reprendront leur progression pour bloquer la route de Syrie aux forces égyptiennes.

Épilogue

Les Égyptiens tuèrent la plupart des Francs à l'exception de deux hommes, s'emparèrent des bêtes de somme et s'en retournèrent chez eux.

Sources

Aubé (Pierre), *Baudouin IV de Jérusalem, le roi lépreux*, pages 371-372.

Scénario 10 : La mort du connétable

L'histoire

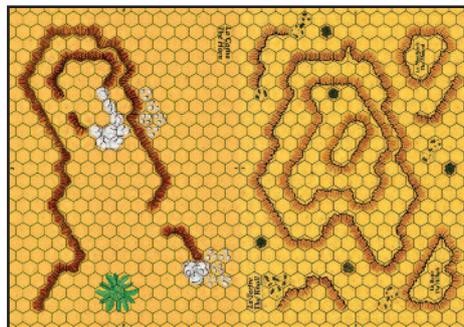
10 avril 1179 : Apprenant que des bédouins venaient faire paître leur bétail dans la forêt de Panéas en Galilée, le connétable Onfroy de Toron, accompagné du Roi Baudouin IV lui-même, décide de conduire une chevauchée pour s'emparer de ce butin facile. Mais la nouvelle parvint à Saladin qui envoya un détachement conduit par son neveu Farrukh Shah pour reconnaître où ils étaient et permettre au Sultan d'intervenir. Mais lorsqu'il voit la petite troupe franque dans un défilé entouré de collines, il passe à l'attaque et les surprend.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Francs sont placés en premier sur le côté droit de la carte La Corne, à droite du talus. Ils se déplacent vers le sud.

Les Ayyoubides se déploient sur la carte Le Tertre et sur les hauteurs de la carte La Corne. Ils doivent être à au moins 5 cases du Franc le plus proche. Ils jouent en premier.

La partie se joue en 10 tours.



Les pions

Les Francs

<p>Roi</p>	Baudouin IV	<p>Chevaliers</p>	Miles Josselin (Onfroy) Aubry Eudon	<p>Turcoples</p>	Hagop Hovan Arshavir	<p>Gardes du Roi</p>	Milon Foucher Aubert Jobert Bertrand Yvain
<p>Infanterie moyenne</p>	Milon Daimbert Payen Aubré	<p>Arbalétriers</p>	Grégoire Colomban Gaspard Urbain				

Les Ayyoubides

<p>Émirs mamelouks</p>	Qudama Munqidh Bakkar	<p>Ghilman</p>	Shihab Abbad Marwan Hamzah	<p>Cavalerie syrienne</p>	Ergun Odul	<p>Cavaliers turcomans</p>	Aïtekin Kütchük Sandjar
<p>Archers à cheval</p>	Yusuf Nasr Tzakhas	<p>Archers</p>	Borsok Güksün Sabawa	<p>Archers en armure</p>	Nusayr Talib Maymun		

Règles spéciales

Le Roi Baudouin ne peut pas être tué.

Conditions de victoire

Les Ayyoubides doivent tuer le plus grand nombre de Francs et capturer le Roi si possible. Les Francs doivent les en empêcher. La capture du Roi est une victoire éclatante pour les Ayyoubides. S'il n'a pas été capturé à l'issue des 10 tours, on compte le nombre de Francs morts :

- > 15 et plus - Victoire marginale des Ayyoubides : Bien que leurs instructions étaient d'attendre les renforts de Saladin, l'embuscade a réussi et les Francs sont sérieusement affaiblis.
- > De 10 à 14 - Victoire marginale des Francs : Malgré des pertes importantes, les Francs restent maîtres du champ de bataille.
- > Moins de 9 - Victoire éclatante des Francs : Le connétable a su contrer l'embuscade et s'est sorti du piège sans trop de dommages.

Épilogue

Les Francs furent rapidement submergés par la masse des Ayyoubides. Le cheval de Baudouin s'emballa et il quitta le champ de bataille pendant que son escorte le défendait. Onfroy de Toron, qui était responsable du désastre s'interposa aussi pour protéger la fuite du Roi, mais il succomba sous le nombre.

Sources

Aubé (Pierre), *Baudouin IV, le roi lépreux*, pages 219-222

Scénario 11 : Saladin doit mourir !

L'histoire

1176 – Saladin assiège Azaz en Syrie. Il avait réuni dans sa tente quelques soldats pour les haranguer et leur remonter le moral. Ce qu'il ignore, c'est que parmi eux se trouvent quelques Nizaris, ces adeptes de Sinan, le Vieux de la Montagne, plus connus sous le nom d'Assassins.

Assemblage des cartes & positions de départ

Placez la tente sur la carte La Corne comme indiqué sur l'illustration.

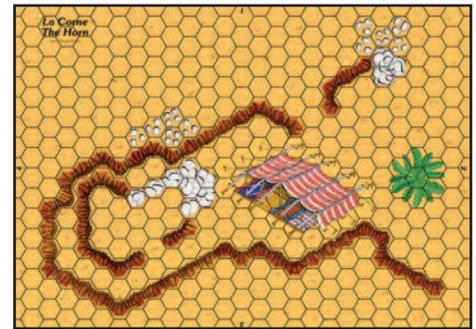
L'infanterie moyenne représente la garde de Saladin et est en position à l'extérieur de la tente sur des cases adjacentes.

Les deux Assassins sont placés sur la carte hors de la tente, avec une case de rocher, talus, arbre ou tente entre eux et les gardes.

Le joueur Assassin note secrètement le nom de 2 personnages restants (Mamelouk ou Gulham). Ce sont les 2 assassins déguisés.

Les autres personnages sont placés à l'intérieur de la tente sur une rangée, avec Saladin devant eux et adjacent à un seul personnage.

La partie se joue en 8 tours.



Les pions

Les Ayyoubides						
 Sultan	Saladin	 Émirs mamelouks	Munqidh	 Mamelouks	Uthman Sawwar	
 Infanterie moyenne	Hamid Iskander Murad Kutbeddin	 Assassins	Ak Sonqor Dahak		 Ghilman	Shihab Hamzah

Règles spéciales

Pendant le premier tour, seul Saladin se déplace et il doit se déplacer devant ses troupes dans la tente. Une fois qu'il est dans une case (y compris sa case de départ) adjacente à l'un des assassins déguisés, celui-ci est révélé, Saladin s'arrête et le joueur Assassins obtient une seule possibilité d'attaque sur Saladin. Compte tenu de l'effet de surprise, déplacez le résultat du dé de 2 colonnes vers la droite pour cette attaque.

Pendant le deuxième tour, le joueur Ayyoubide peut se déplacer et attaquer avec Saladin et les gardes normalement. Les autres Mamelouks et Ghilman sont encore sidérés et ne peuvent mener aucune action. Le joueur des Assassins révèle son deuxième personnage déguisé. Ensuite, il peut utiliser tous ses personnages, y compris les assassins à l'extérieur selon les règles normales.

À partir du tour 3, les deux joueurs peuvent utiliser tous leurs personnages survivants selon les règles normales.

Conditions de victoire

Les Assassins gagnent s'ils parviennent à tuer Saladin. Ils remportent une victoire éclatante si l'un des assassins parvient à quitter la carte après la mort de Saladin. Les Ayyoubides gagnent si Saladin survit. Ils remportent une victoire éclatante s'ils peuvent également capturer l'un des Assassins.

Épilogue

Un premier assassin sortit des rangs et se jeta sur le sultan et le toucha à la tête avec son couteau. Sans son casque, Saladin aurait été tué. Il le frappa ensuite plusieurs fois au cou qui était protégé par sa cote de mailles avant d'être tué par un mamelouk. Un second assassin tua un des émirs de l'assistance avant d'être abattu à son tour. Deux autres assassins se dévoilèrent. L'un d'eux fut tué par le frère de Saladin alors que le quatrième fut mis en pièce par la foule alors qu'il essayait de s'enfuir.

Sources

Medieval Warfare, Vol IX, Issue 2: Rise and fall of the Assassins – 2019

Scénario 12 : La chasse aux infidèles

L'histoire

Février 1183 : L'épopée des marins de Renaud de Châtillon en Mer Rouge se termine. Pourchassée par l'amiral Lulu, la flotte franque est battue au large d'al-Harrah et les vaincus s'éparpillent sur terre, espérant profiter du terrain escarpé pour échapper à leurs poursuivants. Mais Lulu s'empare des montures de Bédouins qui campaient près de la côte et commence une chasse sans merci.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Francs sont placés sur tout hexagone en hauteur (soit de niveau 1 au moins).

Les Ayyoubides entrent au premier tour par le côté 4 de la carte La Corne.

Les Ayyoubides jouent en premier.

La partie se joue en 10 tours.



Les pions

Les Francs

	Milon Payen Aubré		Béranger Joce Robin		Galeran Edgard Joël		Justin Vincent Garin
Infanterie moyenne		Bourgeois		Infanterie légère 1		Infanterie légère 2	
	Amelin Raimbaud Boniface		Enguerrand Herriot Dudon		Albéric Ulric Ebremar		Adrien Wadard Gaspard
Infanterie légère 3		Infanterie légère 4		Sergents		Arbalétriers	
	Colin André Eloï		Tanguy Germain Brice				
Archers en armure		Archers					

Les Ayyoubides

	Mansur Ziyad		Shihab Abbad Marwan Hamzah		Taqî al-Dîn Al-Djahiz Qizil Zâhir		Sinan Ridwan Balak
Ghilman		Ghilman		Faris		Bédouins	
	Yusuf Korham Nasr Tzakhas		Zahir Kamaal Qadir Salih		Abdulaziz Muharrem Dilman Yazid		
Archers à cheval		Infanterie légère 1		Infanterie légère 2			

Règles spéciales

Mouvements hors carte : Les Francs ne peuvent pas quitter le terrain de jeu (sauf s'ils sont faits prisonniers).

Conditions de victoire

Les Ayyoubides doivent tuer ou faire prisonnier le plus grand nombre de Francs. À l'issue des dix tours, on compte le nombre de Francs tués ou prisonniers :

- > 23 et + : Victoire Ayyoubide éclatante : Ces chiens d'infidèles ont reçu le juste châtiement pour leurs crimes.
- > De 16 à 22 : Victoire Ayyoubide marginale : Les survivants de l'attaque d'aujourd'hui n'ont plus rien à manger ou boire et seront rattrapés dans les jours qui viennent.

> De 8 à 15 : Victoire franque marginale : À la nuit tombée, nous pourrions nous échapper et ils auront beaucoup de mal à nous rattraper.

> 7 et moins : Victoire franque éclatante : Nous sommes assez nombreux pour leur résister et nous les attendrons de pied ferme la prochaine fois.

Épilogue

Lulu et ses hommes pourchassent les Francs pendant cinq jours, en tuant un grand nombre et en faisant cent soixante-dix prisonniers. Leurs crimes contre l'Islam les condamnaient à un sort bien pire que l'esclavage : ils sont conduits à Mina, à cinq kilomètres de La Mecque où ils sont égorgés un par un, afin qu'aucun ne puisse raconter ce qu'il avait vu pendant cette expédition folle qui avait terrorisé les Musulmans.

Sources

Aubé (Pierre), *Un croisé contre Saladin*, pages 194-196.

Scénario 13 : La porte de Kérak

L'histoire

Novembre 1183. Saladin est décidé à punir Renaud de Châtillon pour son raid en Mer Rouge. Il quitte Damas avec une forte armée et équipée de machines de siège en direction de Kérak, tout en demandant à son frère al-Malik al-Adil de le rallier à marches forcées avec une troupe puissante depuis le Caire en Égypte. Renaud, trop confiant, demande à la population de défendre le bourg plutôt que de se réfugier dans la forteresse et leur en interdit l'accès alors que les Ayyoubides arrivent, innombrables ! Seul le chevalier Yvain, barrant la porte du château peut empêcher les assaillants d'entrer alors que les habitants de Kérak refluent vers la forteresse.

Assemblage des cartes & positions de départ

Renaud de Châtillon, ses chevaliers et les arbalétriers sont placés dans le château près de l'entrée principale :

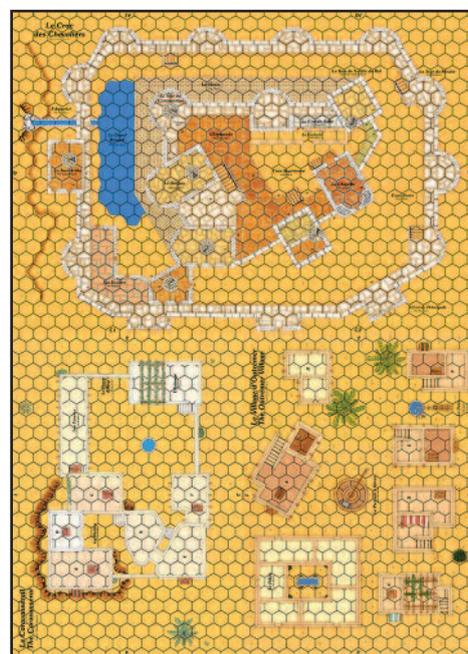
- > Miles, qui représente Yvain, doit être sur la case extérieure avec l'icône de porte, défendant l'entrée.
- > Les arbalétriers sont sur les remparts du château de la section C2 faisant face au village.
- > Renaud et les autres chevaliers sont dans la cour basse du château.

Les autres Francs sont placés sur les cartes Village et Caravansérail. Chaque bâtiment ou partie du caravansérail doit être occupé, avec au moins un personnage par bâtiment désigné par une lettre et deux personnages par bâtiment portant un nom, à au moins un hexagone de toute case de porte. Tous les civils, pèlerins et paysans doivent se trouver à l'intérieur des bâtiments.

Les Ayyoubides entrent par le bord 4 de la carte Village et 4 de la carte Caravansérail, 10 personnages au tour 1, puis 3 personnages par tour additionnel.

Ils jouent les premiers.

La partie se joue en 10 tours.



Les pions

Les Francs

<p>Nobles</p>	Renaud	<p>Chevaliers</p>	Miles (Yvain) Josselin Foulque	<p>Infanterie moyenne</p>	Aymeri Ogier Rollin I	<p>Bourgeois</p>	Béranger Joce Robin Maurice Rigord
<p>Infanterie légère</p>	Guichard Justin Vincent Garin	<p>Sergents</p>	Denys Aubin Albéric Ulric	<p>Arbalétriers</p>	Colomban Gaspard	<p>Archers en armure</p>	Colin Bérolde Eloi Guimard
<p>Paysans</p>	Serlon Gérald Renaud Paul Norbert Audouin Toutain	<p>Civils</p>	Sibille Mélisende Constance	<p>Pèlerins</p>	Hubert Yvon		

Les Ayyoubides



Hisham
Munqidh

Émirs
mamelouks



Archers à
cheval



Jibril
Malik

Mamelouks



Ergun
Odul

Cavalerie
syrienne



Askin
Sulayman
Hamza
Ziyad
Razin

Ghilman



Shihab
Abbad
Marwan
Hamzah

Ghilman

Règles spéciales

Il n'est pas possible de fermer la porte principale du château.

Conditions de victoire

Les habitants du bourg doivent essayer de se réfugier dans le château sans qu'aucun Ayyoubide ne puisse entrer dans le château dont la porte est ouverte et défendue par un seul chevalier.

À l'issue des 10 tours, les Ayyoubides gagnent la partie si au moins un des leurs a réussi à entrer dans la cour basse du château et est toujours en vie. Si aucun Ayyoubide n'a réussi à entrer dans le château, le nombre d'habitants du bourg (qui ont commencé la partie sur les cartes du village et du caravansérail) et qui ont réussi à se protéger dans le château détermine la victoire :

- > Plus de 16 : Victoire franque éclatante – Malgré l'inconséquence de sa décision de faire défendre le bourg, Renaud a pu sauver un grand nombre de vies.
- > De 11 à 15 : Victoire franque marginale – Un nombre suffisant de villageois ayant échappé aux Ayyoubides va renforcer les défenses du château.
- > De 7 à 10 : Egalité – Seul un faible nombre de bourgeois a pu survivre à l'attaque, mais ils vont pouvoir désormais aider à la défense du château.
- > De 4 à 6 : Victoire ayyoubide marginale – La plupart des habitants sont massacrés et le pillage du bourg peut commencer.
- > Moins de 4 ou entrée dans le château réussie : Victoire ayyoubide éclatante – L'échec de la stratégie de Renaud de Châtillon porte un coup considérable au moral des assiégés. Kérak sera bientôt entre les mains de Saladin.

Épilogue

Les troupes de Saladin investissent rapidement le bourg et massacrent la population. Un petit nombre d'hommes réussit à s'échapper en direction de la poterne du château qui est défendue par un chevalier nommé Yvain et qui se bat pour protéger la retraite des habitants jusqu'à ce que le dernier soit à l'abri.

Sources

Aubé (Pierre), *Un croisé contre Saladin*, pages 205-210.

Scénario 14 : Le siège de Safed

L'histoire

Décembre 1187 : Après le désastre de Hattin en juillet, Saladin se lance dans une reconquête méthodique des places franques. Il met en fin d'année le siège devant la puissante forteresse de Safed, tenue par les Templiers. Le château est très bien ravitaillé et la garnison est importante, ce qui augure d'un siège assez long. C'est avec une tour de siège que les Ayyoubides espèrent venir à bout de la résistance du château.

Assemblage des cartes & positions de départ

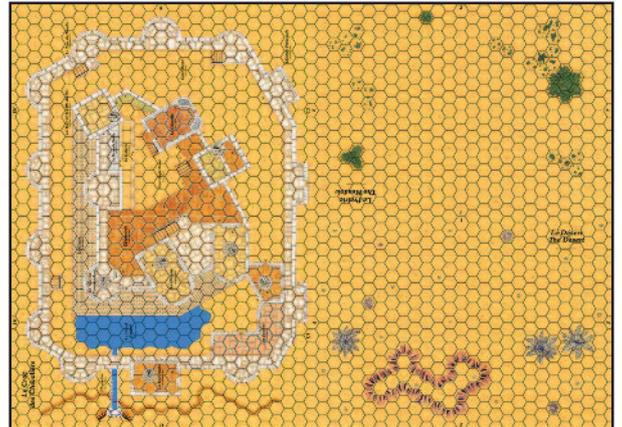
Le beffroi est placé sur la partie droite de la carte Le Désert.

Les Ayyoubides sont installés sur la moitié droite des cartes Le Désert et La Prairie.

Les Templiers se déploient ensuite dans le château.

Les Ayyoubides jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours



Les pions

Les Templiers



Chevaliers

Roger
Amédée
Amaury
Raoul
Michel



Turcoples

Hagop
Avak
Arshavir



Sergents

Riouf
Turold
Osbern
Eudon



Dignitaires

Armand
Burchard



Arbalétriers

Grégoire
Colomban
Wardard
Urbain



Tas
de pierres

4



Bassines
d'huile

3

Les Ayyoubides



Émir
mamelouk

Munqidh



Mamelouks

Idrisi
Dirar
Karan
Sawwar



Ghilman

Shihab
Abbad
Marwan
Hamzah



Ghilman

Muzahim
Bundar
Zakaria
Alqamah



Infanterie
moyenne 1

Basak
Ferhat



Infanterie
moyenne 2

Yagmur
Sunduk
Ertas



Infanterie
moyenne 3

Evhad
Iskander
Murad
Kutbeddin
Bakr
Hamid



Infanterie
moyenne
syrienne

Humayd
Razin
Shahin
Arubah



Infanterie
moyenne
anatolienne

Sabur
Ammar
Thabit
Yazid



Infanterie
légère 1

Kismet
Sezgin
Aykut
Marwan



Infanterie
légère 2

Abdulaziz
Muharrem
Dilman
Yazid



Infanterie
légère
fatimide

Salim
Tawbah
Daffafah
Wahb



Archers

Djawali
Mansur
Güksün
Sabawa



Archers
en armure

Farras
Nusayr
Talib
Maymun



Mantelets

4



Échelles

4



Beffroi

1

Conditions de victoire

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

- > 15 et plus - Victoire éclatante des Ayyoubides : Le château est enfin pris après des mois de siège ! Saladin sera satisfait.
- > De 10 à 14 - Victoire marginale des Ayyoubides : Le château n'est pas encore tombé, mais il reste tellement peu de défenseurs que le prochain assaut sera le bon.
- > De 5 à 9 - Victoire marginale des Templiers : Beaucoup de pertes, mais le château tient toujours !
- > 4 et moins - Victoire éclatante des Templiers : Après une telle défaite, les Ayyoubides n'auront pas d'autre choix que de lever le siège.

Épilogue

Il faudra près d'un an pour que la forteresse tombe, entre le 30 novembre et le 6 décembre 1188. Saladin laissera les défenseurs rejoindre Tyr.

Sources

Grousset (René), *Histoire des Croisades*, Tome II, p. 778.

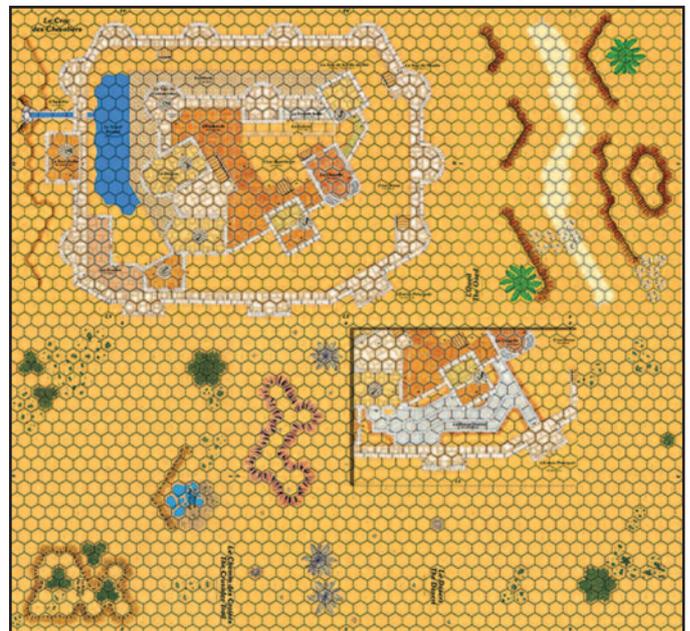
Scénario 15 : La chute de Belvoir

L'histoire

Janvier 1188. Au même moment où les troupes de Saladin assiégeaient Safed, la forteresse plus au sud de Belvoir, tenue par les Hospitaliers, subissait le même sort. Le siège durait depuis un an également et la garnison s'était illustrée auparavant en faisant une sortie nocturne qui avait permis de tuer l'émir commandant les troupes. Peu de temps après la chute de Safed, Saladin lui-même vient superviser le siège et ordonne de saper un pan de mur sous une pluie battante et un vent violent. La muraille externe du château sur le front sud s'effondre enfin et l'assaut décisif est lancé. Une autre troupe essaie, elle, de forcer le passage par la rampe voûtée.

Assemblage des cartes & positions de départ

Placez 3 pions Eboulis sur le rempart au sud de la Tour du moulin.
Les Ayyoubides se placent en premier. Ils commencent la partie sur les cartes contigües au château. Le groupe essayant de passer par la rampe voûtée est constitué de 4 pions d'infanterie moyenne et 4 pions d'infanterie légère.
Les Hospitaliers se déploient à l'intérieur du château.
La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Les Hospitaliers

<p>Chevaliers</p>	<p>Rémi Balian Benoît Guérin Rainier Arnould Adhémar</p>	<p>Turcoples</p>	<p>Ghoukas Avak Arshavir</p>	<p>Infanterie moyenne</p>	<p>Edouard Vauquelin Mathieu Arnaud</p>	<p>Infanterie légère</p>	<p>Guichard Justin Garin</p>
<p>Arbalétriers</p>	<p>Geldemar Evrard Manassé Achard</p>	<p>Archers en armure</p>	<p>André Bérolde Eloi Raoul</p>	<p>Bassines d'huile</p>	<p>3</p>	<p>Tas de pierres</p>	<p>4</p>

Les Ayyoubides

	Qudamah		Uthman Idrisi Hilal Sawwar		Sulayman Mansur Hamza Ziyad		Shihab Abbad Marwan Hamzah
Émir mamelouk		Mamelouks		Ghilman 1		Ghilman 2	
	Muzahim Bundar Zakaria Alqamah		Ergun Odul		Bakr Evhad Hamid Iskander Murad Kutbeddin		Yagmur Sunduk Umar Ertas
Ghilman 3		Cavalerie syrienne		Infanterie moyenne 1		Infanterie moyenne 2	
	Humayd Razin Shahin Arubah Safwan Bilal		Sabur Thabit Yazid Ammar		Jawhar Haroun Rachid Ahmad		Abdulaziz Muharrem Dilman Yazid
Infanterie moyenne syrienne		Infanterie moyenne anatolienne		Infanterie légère 1		Infanterie légère 2	
	Sezgin Kismet Aykut Marwan		Ishaq Asim Qurrah		Djawali Mansur Borsok Güksün Sabawa		Farras Bashar Maymun
Infanterie légère 3		Milice fatimide		Archers		Archers en armure	
	Imran Faruq Anouar Yani		Muqatil Rafi Firouz Moudjir		Fudayl Anas Khalaf Sandi		4
Lanceurs de javelots 1		Lanceurs de javelots 2		Lanceurs de javelots fatimides		Échelles	

Règles spéciales

La porte d'entrée principale a été enfoncée au préalable et les assaillants peuvent d'engager librement dans la rampe voûtée. Toutes les autres portes ont été détruites et sont franchissables sans difficulté.

Conditions de victoire

Les Ayyoubides doivent atteindre la cour supérieure du château, que ce soit par la rampe voûtée, en escaladant la deuxième enceinte avec des échelles ou en enfonçant la poterne située près de la chapelle. À l'issue des 15 tours, on compte le nombre d'Ayyoubides encore en vie et présents à l'intérieur de la deuxième enceinte. On ne compte pas les personnages encore dans la rampe voûtée ou sous les parties couvertes permettant d'accéder à la deuxième enceinte :

- > 20 et plus - Victoire ayyoubide éclatante : Il y a suffisamment d'attaquants dans le château pour déborder les survivants de la garnison et d'autres troupes sont en train de les rejoindre. Le château est enfin à Saladin après un an de siège !
- > De 10 à 19 - Victoire ayyoubide marginale : Cette tête de pont devrait être suffisante pour tenir en attendant l'arrivée des renforts. La chute du château n'est plus qu'une question d'heures.
- > De 1 à 9 - Victoire franque marginale : Les assaillants ne sont pas assez nombreux pour résister à la contre-attaque des Hospitaliers. Ils seront repoussés facilement.
- > Aucun - Victoire franque éclatante : Le château est toujours aux mains des Hospitaliers et l'échec de l'assaut devrait durement affecter le moral des Ayyoubides.

Épilogue

Belvoir tomba le 5 janvier 1189 après un intense bombardement de pierres et mangonneaux. Comme à Safed, Saladin accepta de laisser la garnison se replier sur Tyr.

Sources

Grousset (René), *Histoire des Croisades*, Tome II – p. 779.

7 Les scénarios de campagne

1 - La course vers Jérusalem

L'histoire

Novembre 1177 : Saladin assiège le Roi Baudouin dans Ascalon. Il décide de partir avec le plus gros de son armée en direction de Jérusalem qui est désormais sans défense, ne laissant qu'un petit contingent pour le surveiller. Le sultan lance des escadrons à travers les campagnes environnantes pour piller et tuer à volonté. Baudouin décide de forcer le blocus et de partir à la poursuite de Saladin, tout en faisant appel aux Templiers qui tiennent le château de Gaza.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Foi	Deniers	Prestige
Francs		Le Roi Baudouin, sa garde et la Vraie Croix, à 1 case d'Ascalon	8		7	8	9
		Renaud de Châtillon et son groupe de combat, à 1 case d'Ascalon	10		4	5	7
		Balian d'Ibelin et son groupe de combat, dans Ascalon	10		6	5	6
	F1	Miles et son groupe de combat, à Ibelin	6		5	3	4
	F2	Aubry et son groupe de combat à Rames	7		6	4	3
	F3	Groupe de combat (Infanterie moyenne) à 1 case du Toron des Chevaliers	6		4	3	2
Templiers	O1	Amédée et son groupe de cavalerie, à Gaza	6		10	7	5
	O2	Roger et son groupe de cavalerie, à 1 case de Gaza	6		9	6	4
Hospitaliers	O3	Rémi et son groupe de cavalerie, au Toron des Chevaliers	5		9	5	4
Ayyoubides		Saladin et son groupe de combat, à 2 cases à l'est de Blanche Garde	12		8	7	9
	A1	Hisham et son groupe de combat à 2 cases à l'est de Gibelin	10		7	4	6
	A2	Suleyman et son groupe de combat à 1 case au sud-est d'Ascalon	9		8	3	5
	A3	Groupe de combat à 1 case au nord de Lydda	7		9	4	3
	A4	Marwan et son groupe de combat à 1 case au nord du Toron des Chevaliers	8		8	3	4
	A5	Groupe de combat à 2 cases d'Ibelin	10		7	4	2
	A6	Shihab et son groupe de combat à 1 case de Rames	8		6	3	3
Convois	C1	Un convoi à Ibelin (ouest), faisant la navette avec Jérusalem	4	3			
	C2	Un convoi à Jaffa (Nord Ouest), faisant la navette avec Gaza (sud ouest)	6	5			
	C3	Un convoi à Gibelin (sud ouest), faisant la navette avec le Toron des Chevaliers	5	4			

La partie se joue en 15 jours sur la carte de la Judée.

Le terrain de jeu est délimité par les cases situées à l'ouest de Jérusalem.

Les Francs jouent les premiers.

Règles spéciales

Les châteaux de Blanche Garde, Gibelin et La Grande Mahomerie sont représentés par la carte Le Crac des Chevaliers dans le jeu tactique. Les autres châteaux sont représentés au choix par le Château Croisé ou le Donjon Normand.

Conditions de victoire

Les Ayyoubides doivent razzier le pays et détruire ou prendre le plus grand nombre de ressources. Ils marquent 1 point pour 10 ressources prises aux Francs ou aux Ordres militaires (soit par exemple 3 points pour 34 ressources).

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

- > Moins de 5 - Victoire franque éclatante : Les tentatives des Ayyoubides ont été contrées et les quelques ressources prises seront vite reconquises.
- > De 6 à 15 - Victoire franque marginale : Les villes et châteaux du royaume 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 ayyoubide marginale : Le royaume a souffert et le roi aura du mal à résister à un prochain assaut.
- > 26 et plus - Victoire ayyoubide éclatante : Toute la contrée est ravagée et le royaume est durablement affaibli. Il ne reste plus à Saladin qu'à prendre Jérusalem.

Épilogue

Ce scénario reprend la trame de la campagne qui mena à la bataille de Montgisard.

2 – Il faut sauver Kérak

L'histoire

Novembre 1183 : Saladin approche de Kérak, la forteresse de Renaud de Châtillon, avec deux armées, une venant de Damas et l'autre d'Égypte qu'il veut assiéger pour faire payer au baron franc son expédition insensée en Mer Rouge. Une petite troupe est envoyée pour prévenir le roi à Jérusalem afin qu'il vienne au plus vite avec une armée de secours pour délivrer son vassal.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Foi	Deniers	Prestige
Francs	F1	Renaud de Châtillon et son groupe de combat, à Kérak	16		4	5	6
	F2	Aubry et son groupe de cavalerie, à Kérak	5		6	2	2
	F3	Le Roi Baudouin et son armée, à Jérusalem	30		7	9	9
Templiers	O1	Roger et son groupe de combat, à Jérusalem	8		9	8	5
Hospitaliers	O2	Benoît et son groupe de combat à Béthanie	8		8	7	3
Ayyoubides	A1	Saladin et son groupe de combat, à 3 cases au nord de Kérak	20		8	5	9
	A2	Hisham et son groupe de combat, à 4 cases au nord de Kérak	16		9	7	6
	A3	Suleyman et son groupe de combat, à 5 cases au nord de Kérak	12		7	4	4
	A4	Mansur et son groupe de combat à 4 cases au sud ouest de Kérak	18		6	6	3
	A5	Umayyah et son groupe de combat, à 5 cases au sud ouest de Kérak	14		5	4	5
	A6	Qudamah et son groupe de combat à 6 cases au sud ouest de Kérak	12		4	2	4
Convois	C1	Un convoi à Jéricho (Nord), faisant la navette avec Sebbé (Sud)	5	4			
	C2	Un convoi à Kérak (Sud Est), faisant la navette avec Jérusalem	4	3			
	C3	Un convoi à Rames (Ouest), faisant la navette avec Hisban (Nord Est)	6	5			

Hisham doit amener au moins deux machines de siège.

La partie se joue en 15 jours sur la carte de la Judée.

Les Francs jouent les premiers.

Règles spéciales

Utilisez la disposition des cartes du scénario tactique 13 pour représenter Kérak et son bourg attenant.

Le Roi Baudouin a besoin de deux jours pour rassembler son armée.

Lorsque Kérak est assiégé, le convoi C2 s'arrête au sud de la rivière située 5 cases au nord de Kérak et continue sa navette avec Jérusalem depuis ce point.

Conditions de victoire

Saladin doit prendre Kérak. Les Francs doivent l'en empêcher.

Si Kérak n'est pas tombé à l'issue des 15 jours, les Ayyoubides peuvent quand même gagner la partie s'ils ont défait l'armée de secours.

Épilogue

Saladin préféra lever le siège après 12 jours, lorsque Baudouin et son armée de secours arrivèrent à 40 km de Kérak, car il craignait que les Francs ne lui coupent la route vers l'Égypte.

Sources

Aubé (Pierre), *Baudouin IV de Jérusalem*, p. 414-423.

3 – La diversion du Roi lépreux

L'histoire

Automne 1182 : Saladin assiège Mossoul tenue par les Zengides. Ceux-ci font appel au roi Baudouin pour créer une diversion afin d'inciter le sultan à lever le siège. Le roi se dirige d'abord vers Bosra dans le Hauran dont il ravage les environs. Au retour, il dévaste la Terre de Suète et prend la cave forteresse d'Habis Jaldak, construite à flanc de falaise. Il ne lui restait plus maintenant qu'à avancer vers Damas.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Foi	Deniers	Prestige
Francs	F1	Le Roi Baudouin, sa garde et la Vraie Croix, au Gué de Jacob (centre)	8		7	9	9
	F2	Balian d'Ibelin et son groupe de combat, à une case du Gué de Jacob (centre)	15		7	4	7
	F3	Raymond de Tripoli et son groupe de combat, à une case de Safed (centre)	18		5	5	8
	F4	Groupe de combat, à une case du Gué de Jacob (centre)	12		4	3	2
Templiers	O1	Amédée et son groupe de combat, à 2 cases au nord du Gué de Jacob (centre)	12		9	6	4
Hospitaliers	O2	Rémi et son groupe de combat, à 1 case de Belvoir (sud)	10		8	5	5
	O3	Groupe de combat, à 1 case du Bessan (sud)	15		5	3	2
Ayyoubides	A1	Ziyad et son groupe de combat, à 1 case de Panéas (centre)	14		7	5	3
	A2	Qudamah et son groupe de cavalerie, à 2 cases de Khisfin (sud est)	12		8	6	4
	A3	Shihab et son groupe de cavalerie, à 2 cases de Al Kiswah	8		6	4	2
	A4	Abbad et son groupe de combat, à 2 cases de Sheikh Saad	10		7	3	3
	A5	Umayyah et son groupe de combat, à 1 case d'Irbid (sud est)	15		9	6	5
Convois	C1	Un convoi à Beitjan (nord est), faisant la navette entre Panéas et Damas	5	3			
	C2	Un convoi à Khisfin (centre), faisant la navette entre Irbid et Damas par la Terre de Suète	8	6			
	C3	Un convoi à Al Sheikh Maskin (est), faisant la navette avec Panéas	5	4			
	C4	Un convoi à Al (centre), faisant la navette entre Damas et Qusair (sud)	6	5			

Un convoi démarrant entre 2 villes commence sa navette en direction de la première ville citée.

La partie se joue en 15 jours sur la carte de la Galilée.

Les Francs jouent les premiers.

Conditions de victoire

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

- > Moins de 20 - Victoire ayyoubide éclatante : Les Francs s'en retournent piteusement alors que la nouvelle de la prise de Mossoul remplit les Damascènes de joie.
- > De 21 à 30 - Victoire ayyoubide marginale : Malgré quelques dommages, la résistance de Damas a suffi pour inciter les infidèles à rebrousser chemin. Saladin peut reprendre le siège de Mossoul.
- > De 31 à 40 - Victoire franque marginale : Damas a souffert et Saladin a dû interrompre son assaut sur Mossoul pour venir défendre sa capitale. La diversion du roi a réussi.
- > 41 et plus - Victoire franque éclatante : Toute la Syrie entre le Jourdain et Damas est en ruine. Les chameaux chargés de butin forment un long cortège et se dirigent vers Jérusalem avec le Roi triomphant.

Épilogue

Partant du Gué de Jacob sur le Jourdain, Baudouin avança sur le flanc occidental de la chaîne de l'Anti-Liban, en laissant la forteresse ayyoubide de Panéas sur sa gauche. Il ravagea le bourg de Beitjan avant de poursuivre vers Damas. Plutôt que de refaire l'erreur de la Seconde Croisade de 1148 et d'engager le combat dans les jardins entourant la ville, il négocia une trêve et s'en retourna à Jérusalem.

Sources

Grousset (René), *Histoire des Croisades*, tome II, p. 679

4 – Rejoindre l'armée du Roi

L'histoire

Fin juin 1187 : Saladin prépare une grande offensive en Galilée. Le Roi Gui a ordonné à l'armée de se rassembler au camp de Saphorie avant de marcher vers Tabarie (la moderne Tibériade). Pons, seigneur de Tyr et Renaud, seigneur de Beaufort quittent leurs fiefs avec leurs hommes d'arme pour rejoindre le Roi et rassembler les garnisons des châteaux sur leur route alors que les campagnes sont infestées de bandes de pillards sarrazins.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Foi	Deniers	Prestige
Francs	F1	Pons et son groupe de combat, dans Tyr (nord ouest)	20		6	5	7
	F2	Renaud et son groupe de combat, dans Beaufort (nord est)	18		7	4	6
Ayyoubides	A1	Jibril et son groupe de combat, à 1 case de Scandelion (ouest)	16		8	5	6
	A2	Ghassan et son groupe de combat, à 1 case de Le Toron (ouest)	14		9	4	5
	A3	Marwan et son groupe de combat, à 1 case de Rame (centre)	15		7	4	4
	A4	Munqidh et son groupe de combat, à 2 cases de Tabarie (sud)	14		6	5	3
Convois	C1	Un convoi à Dareya (nord est), faisant la navette avec Tyr (ouest)	4	4			
	C2	Un convoi à Saint Jean d'Acre (ouest), faisant la navette avec le Gué de Jacob (est)	4	3			
	C3	Un convoi à Beyrouth (nord ouest), faisant la navette avec Caïphas (sud ouest)	6	5			
	C4	Un convoi à Tabarie (sud), faisant la navette avec Château Pélerin (sud ouest)	5	4			

La partie se joue en 15 tours sur la carte de la Galilée.

Les Francs jouent les premiers.

Règles spéciales

Les châteaux de Safed et Le Toron sont représentés par la carte Le Crac des Chevaliers dans le jeu tactique. Les autres châteaux sont représentés au choix par le Château Croisé ou le Château Normand.

Conditions de victoire

La victoire dépend du nombre de soldats rejoignant le camp de Saphorie à l'issue des 15 tours :

- > Moins de 40 - Victoire ayyoubide éclatante : La faiblesse des effectifs ayant rejoint le Roi assure la victoire de Saladin dans les prochains jours car son armée est innombrable.
- > De 41 à 70 - Victoire ayyoubide marginale : Malgré l'arrivée de ces renforts, l'armée franque ne devrait pas être assez nombreuse pour résister à l'offensive du Sultan.
- > De 71 à 100 - Victoire franque marginale : Le roi Gui a été content de voir arriver ces renforts. Il appréhende moins la prochaine bataille avec Saladin
- > 101 et plus - Victoire franque éclatante : Toutes les forces de la Galilée ont rejoint l'armée royale. Le sultan est attendu de pied ferme.

5 – La reconquête de la Galilée

L'histoire

Juillet 1187 : L'armée franque a été anéantie à Hattin. Saladin est maintenant décidé à reprendre au plus vite toutes les places fortes tenues par les Francs car il sait que plus rien ne peut l'en empêcher : Pour constituer son armée, le roi Gui n'avait laissé que très peu de soldats pour tenir les différentes forteresses de la Galilée.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Foi	Deniers	Prestige
Ayyoubides	A1	Qudamah et son groupe, à 1 case de Tabarie (sud est)	20		6	6	5
	A2	Bakkar et son groupe de combat à 1 case de Hattin (sud est)	20		4	4	6
	A3	Shihab et son groupe de combat, à 1 case au sud de Safed (centre)	20		7	7	3
	A4	Jibril et son groupe de combat à 1 case de Saphorie (sud ouest)	20		3	5	4
Francs	F1	Raymond de Tripoli et son groupe de combat, à 1 case de Tyr (ouest)	15		5	7	9
	F2	Groupe de combat (Conrad de Montferrat) à 1 case de Tyr (ouest)	20		9	8	8
	F3	Groupe de combat à 1 case de Tyr (ouest)	10		6	3	3
	F4	Groupe de combat à Tyr (ouest)	10		5	2	2
Convois	C1	Un convoi à Le Toron (centre est), faisant la navette avec Beyrouth (nord ouest)	4	5			
	C2	Un convoi à Caiphaz (ouest), faisant la navette avec le Gué de Jacob (est)	4	4			
	C3	Un convoi à Irbid (sud est), faisant la navette avec Saint Jean d'Acre (sud ouest)	6	4			
	C4	Un convoi à Dareya (nord est), faisant la navette avec La Fève (sud ouest)	5	5			

Chaque groupe de combat ayyoubide commandé par un officier doit contenir au moins un engin de siège.

La partie se joue en 20 tours sur la carte de la Galilée.

Les Ayyoubides jouent les premiers.

Règles spéciales

Les châteaux croisés et des Ordres ne contiennent pas plus de 5 personnages.

On ne peut lever que 5 hommes par village et 10 par cité, qui ne peuvent être que des paysans, civils, fantassins légers ou archers sans armure.

On ne peut plus lever de troupes dans un village ou cité si les habitants ont fui.

Conditions de victoire

Les Ayyoubides doivent prendre le plus grand nombre de châteaux et capturer le plus grand nombre de Francs pour les vendre comme esclaves.

Les Francs habitant dans les villages et cités doivent eux fuir et se réfugier à Tyr.

À l'issue des 20 tours, on compte le nombre de châteaux pris et de prisonniers francs. Si les Ayyoubides ont capturé :

- > 8 châteaux ou 60 prisonniers : Victoire ayyoubide éclatante – La colonisation franque est terminée et le prix des esclaves sur les marchés de Damas et Alep s'effondre.
- > 6 châteaux ou 40 prisonniers : Victoire ayyoubide marginale – La Galilée est revenue dans le giron de l'Islam, même si Tyr résiste encore.
- > 4 châteaux ou 20 prisonniers : Victoire franque marginale – La Galilée résiste encore. Les renforts qui arrivent à Tyr redonnent espoir aux réfugiés. Si un autre contingent arrive bientôt, la reconquête est possible.
- > Moins de 4 châteaux ou moins de 20 prisonniers : Victoire franque éclatante – La Galilée reste franque et sera la tête de pont de la reconquête.

Note : Les conditions ci-dessus ne peuvent pas être mélangées (comme 4 châteaux et 30 prisonniers).

Épilogue

Saladin lança ses lieutenants à la conquête de la Galilée alors qu'il se reposait à Acre. Les colons francs quittèrent précipitamment leurs casaux en masse pour se rendre à Tyr où s'était aussi réfugié Raymond de Tripoli et où était arrivé le marquis Conrad de Montferrat le 14 juillet. Le puissant château du Toron se rendit le 27 juillet après une farouche résistance. Si Tyr ne fut pas pris et put ainsi servir de base pour les futures opérations des croisés, toute la Galilée tomba aux mains de Saladin. Raymond de Tripoli lui mourra de pleurésie à l'automne.

Sources

Grousset (René), *Histoire des Croisades*, tome II, p. 760-778

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 + ½ 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	
Échelle de siège	10
Fascine	10
Mantelet	10
Tas de pierres	15
Bassine d'huile	20
Galerie	20
Baliste	25
Pierrière	30
Mangonneau	40
Bélier	40
Beffroi	50

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

Montgisard

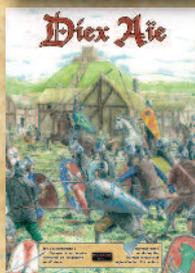
Baudouin le Roi Lépreux et les Templiers contre Saladin au XII^e siècle

L'épopée normande

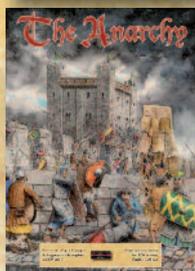
Cette série de jeux retrace l'aventure des Normands à partir du XI^e siècle, que ce soit en France, en Angleterre, en Italie du Sud, en Sicile ou au Proche-Orient.



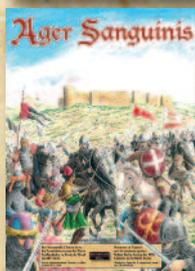
GUISCARD : Ce jeu de simulation retrace l'épopée des Normands, conduits par Robert Guiscard (le rusé), en Italie du Sud et en Sicile au XI^e siècle. Le jeu oppose les différentes factions de l'époque comme les Byzantins, les Arabes de Sicile, les Allemands, les Lombards et bien sûr les Normands, arrivés comme simples mercenaires au milieu de cet imbroglio d'intérêts divergents et qui prirent le pouvoir par les armes.



DIEX AIE ! ("Dieu nous aide !", le cri de guerre des ducs de Normandie) : Ce jeu retrace la résistance des Saxons à l'établissement du "joug normand" dans les décennies ayant suivi Hastings. Outre les Normands et les Saxons, le jeu permet aussi de jouer les Écossais. DIEX AÏE propose un jeu de campagne permettant de générer des scénarios tactiques qui sont joués sur les cartes de la série.



THE ANARCHY est le nom sous lequel est connue la guerre civile de 1135 à 1154 pour la succession d'Henri I^{er} Beauclerc, roi d'Angleterre et duc de Normandie. Cette guerre fut une succession de sièges et est l'occasion de remettre à niveau toutes les règles de siège des jeux de la série. Un jeu de campagne complète le jeu tactique.



AGER SANGUINIS (le Champ du Sang, du nom de la dernière bataille de Roger de Salerne, régent d'Antioche en 1119) : ce jeu complet met en scène la lutte des Normands de la principauté d'Antioche, de leurs alliés arméniens et des premiers contingents de chevaliers hospitaliers contre les Turcs au XII^e siècle en Terre Sainte.

À paraître :

FORTERESSES D'OUTREMER : outre une carte de la cave fortifiée de Suète, cette extension pour MONTGISARD et AGER SANGUINIS proposera une double carte, qui combinée avec deux cartes du PORT FORTIFIÉ permettra de simuler une cité médiévale fortifiée. L'extension proposera aussi des scénarios pour revivre entre autres les sièges de Jérusalem ou de Beyrouth, ainsi qu'une carte de campagne du Comté de Tripoli.

PLANTAGENÊTS : ce jeu complet avec module de campagne retracera les combats acharnés entre Plantagenêts et Capétiens en France dans la seconde moitié du XII^e siècle.

Dessin de la couverture :
Massimo PREDONZANI