

SECTION 4 : LES SCENARIOS

Les scénarios présentés ici correspondent aux trois sections des règles. On y trouve donc des scénarios tactiques, des scénarios stratégiques et des scénarios de jeu de rôles. Certains scénarios tactiques font intervenir des personnages précis, comme dans les scénarios pour Cry Havoc, Siège ou Samourai. Les autres scénarios attribuent à chaque camp en présence un certain nombre de points qui permettent aux joueurs de constituer leur propre armée. Pour ce faire, les joueurs utilisent la Table d'Achat présentée dans la page qui suit. On la trouve également sur deux des trois fiches du jeu.

Les joueurs qui connaissent bien les personnages de Cry Havoc, Siège ou Samourai, remarqueront que les potentiels de mouvement des personnages de Croisades sont différents. Ils ont été modifiés pour rendre le jeu plus flexible et les mouvements de cavaliers plus intéressants. Afin de pouvoir utiliser tous ces personnages ensemble, nous présentons ci-après une adaptation rapide des pions des autres jeux aux standards de Croisades. Nous indiquons aussi les personnages qui possèdent une armure et dont le potentiel de défense doit être entouré d'un rond. Un stylo rouge à pointe fine fera parfaitement l'affaire.

Adaptation des pions des autres jeux pour Croisades

CRY HAVOC

Les personnages suivants possèdent une armure:

- les chevaliers
- les sergents
- les haliebardiens
- les arbalétriers dessinés vus de dos

Les chevaliers ont un potentiel de mouvement de 12 à cheval et de 4 à pied. Les autres personnages en armure ont un potentiel de 6 à pied. Les personnages sans armure et les mules ont un potentiel de 8.

SIEGE

Les personnages suivants possèdent une armure:

- les chevaliers
- les sergents
- les haliebardiens
- les vougiers

Les modifications de potentiels de mouvement sont les mêmes que pour le jeu Cry Havoc.

SAMOURAI

Les personnages de ce jeu représentent ici des guerriers mongols. Les moines bouddhistes, les ninjas et les paysans sont laissés de côté. Aucun personnage ne possède d'armure. Tous les cavaliers ont un potentiel de mouvement de 16 points; les hommes à pied, un potentiel de 8. Les archers à cheval et à pied sont équipés d'arcs courts.

TABLE D'ACHAT

Coût de base d'un personnage

Cavalier lourd	ATT+2DEF
Cavalier léger	ATT+DEF
Archer à cheval	2ATT+2DEF
Archer mongol à cheval	2ATT+DEF
Personnage à pied avec armure	ATT+DEF
Personnage à pied sans armure	ATT+1/2DEF(1)
Lanceur de javelot	2ATT
Archer à arc court sans armure	2ATT-iDEF
Archer à arc court avec armure	2ATT+2DEF
Assassin	
Archer à arc long	3ATT+DEF
Arbalétrier sans armure	
Frondeur	
Arbalétrier avec armure	3ATT+2DEF
Ingénieur	4ATT+2DEF
Clergé, Paysans, Civils	ATT

(1) Arrondir si nécessaire au chiffre inférieur.

Animaux, matériel et ravitaillement

Cheval de monte équipé	12
Cheval de trait	8
Mule et boeuf	6
Chariot	12
Cotte de mailles	3
Équipement cavalier lourd (sans cotte de mailles)	3
5 rations de ravitaillement	1

Engins de siège

Fascine	1
Echelle de siège	2
Ecran	2
Mangonneau	12
Trébuchet	30
Baliste	30
Bélier	30
Tour de siège	35

Navires et châteaux

Navire de transport	100
Navire de combat	150
Château frontalier	300
Château seigneurial	500

N.B. ATT et DEF sont les abréviations de Points en Attaque et Points en Défense. Il n'est pas possible de sélectionner un cavalier à pied sauf en ce qui concerne les sous-officiers d'une garnison fixe.

SCENARIOS TACTIQUES

Les scénarios sont présentés dans un ordre de complexité croissante. Les deux premiers sont conçus pour être joués uniquement avec le matériel de Croisades. Les scénarios 3 à 6 font intervenir des cartes supplémentaires et pour les deux derniers vous aurez besoin également des personnages de Cry Havoc. Tous ces scénarios mettent deux camps en présence. Ils sont donc prévus pour deux joueurs ou deux groupes de joueurs-coalisés.

Entrée des personnages sur la carte: les personnages qui rentrent sur la carte au cours d'un scénario commencent à dépenser des points de mouvement dès la première case rencontrée. Ils bougent normalement en respectant les limitations dues à la nature du terrain traversé. Les demi-cases en bord de tapis de jeu sont utilisables. Elles comptent comme des cases entières.

Sortie des personnages de la carte: tout personnage qui sort volontairement de la carte ne peut plus y rentrer jusqu'à la fin de la partie. Un personnage devant reculer à la suite d'un tir ou d'un combat et qui se verrait obligé de sortir de la carte à un moment quelconque de son recul, reste au contraire sur place et reçoit une blessure. Au cas où il est déjà blessé, il est considéré mort.

Petit lexique des termes inscrits sur les cartes:

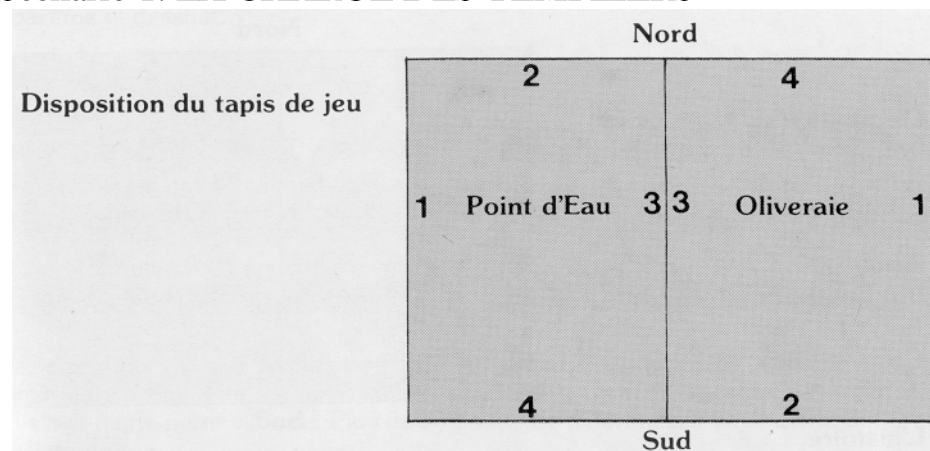
Side: Côté

The Watering Hole: Le Point d'Eau

The Olive Grove: L'Oliveraie

* * * *

Scénario 1: LA CHARGE DES TEMPLIERS



L'histoire

Bataille d'Hattin, 1187. L'armée croisée se fait tailler en pièces sous une chaleur écrasante. Un groupe de chevaliers templiers tente désespérément de fuir le champ de bataille par un mouvement tournant. Entre le salut et la mort: une unité de réserve de l'infanterie sarrazine.

Les camps en présence

Les Templiers:

les 8 chevaliers templiers

Les Sarrazins:

les 10 piquiers fatimides

les 6 lanceurs de javelot soudanais

les 6 piquiers syriens

les 3 frondeurs

les 4 soldats d'infanterie seldjoukide

Positions de départ et début de l'action

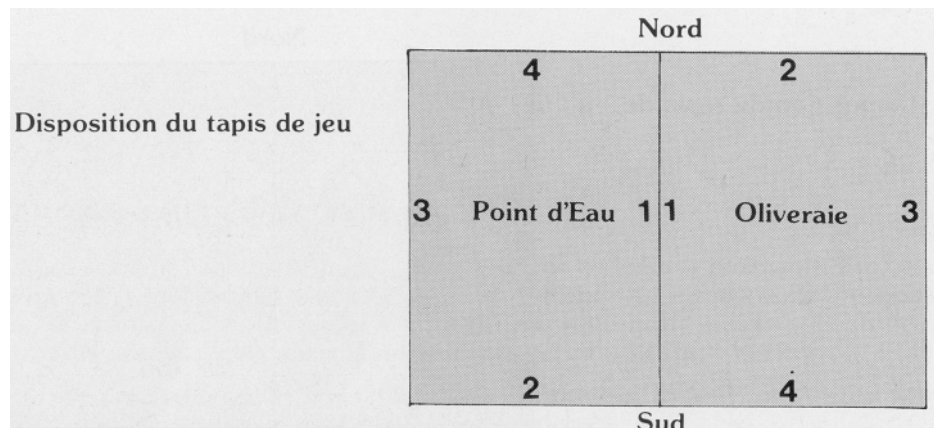
Le joueur sarrazin place ses hommes n'importe où sur le tapis de jeu mais pas à moins de 6 cases du bord sud (côté 4 du Point d'Eau et côté 2 de l'Oliveraie). Le joueur templier commence la partie en faisant rentrer tous ses chevaliers par le côté sud. Ils peuvent éventuellement charger dès le premier tour.

Conditions de victoire

Le joueur templier doit tenter de faire sortir le plus grand nombre de chevaliers par le côté nord du tapis de jeu, même blessés. Le joueur sarrazin doit essayer de l'en empêcher. S'il y a plus de chevaliers qui arrivent à s'enfuir que de chevaliers morts, c'est une victoire des Templiers. Dans le cas contraire, les Sarrazins sont déclarés vainqueurs. Dans le cas où 4 chevaliers se sont enfuis et 4 sont morts, il y a match nul.

N.B. Tous chevalier qui s'enfuit par un autre côté que le côté nord, est considéré éliminé.

Scénario 2: LES CAVALIERS D'ALLAH



L'histoire

Bataille de Jaffa, 1192. Saladin tente d'enforcer l'aile gauche de l'armée croisée avec le meilleur de sa cavalerie. Richard Coeur de Lion vole au secours de son aile menacée avec une compagnie d'archers.

Les camps en présence

Les Sarrazins: Saladin

- + les 5 mamelouks royaux
- + les 6 mamelouks légers
- + les 7 archers à cheval
- + les 6 cavaliers lourds syriens
- + les 4 cavaliers légers seldjoukides (archers)
- + les 2 cavaliers lourds seldjoukides.

Les Croisés: Richard Ier + les 6 turcoples

- + les 10 archers en armure
- + Sir Walter
- + Murda
- + les sergents Baldwin et Guy
- + les arbalétriers Alric, Roger et Emlyn
- + les piquiers Aki, Arnold, Stori, Hayden, Gareth et Bryn.
- + les vougiers Shawn et Cliff
- + le hallebardier Fursa
- + les sergents à pied Llewellyn et Pugh
- + les paysans en armes David, Geoffry, Gawain, Dylan, Jasper, Ivor, Morris et Will'm.

Positions de départ et début de l'action

Les croisés sont placés n'importe où sur le tapis de jeu, à l'exception de ceux qui forment le groupe de renfort (voir plus loin). Le joueur sarrazin commence la partie en faisant rentrer sa cavalerie par le côté sud. Au premier tour du joueur croisé, Richard Coeur de Lion, Sir Walter et les 10 archers commandés par le sergent Pugh rentrent sur la carte par le côté nord.

Conditions de victoire

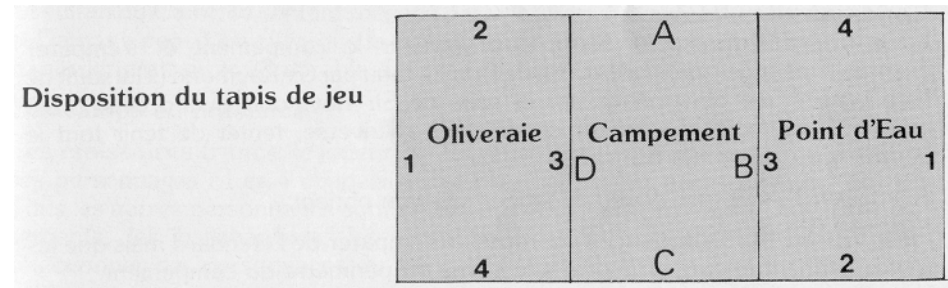
Chaque camp marque des points en éliminant des personnages adverses (voir barème ci-dessous).

Barème

Pour chaque chevalier ou mamelouk royal éliminé	6 points
Pour chaque cavalier lourd éliminé	4 points
Pour chaque cavalier léger éliminé	3 points
Pour chaque soldat en armure éliminé	2 points
Pour chaque homme sans armure éliminé	1 point

Le camp qui marque le plus de points est déclaré vainqueur. Si la différence est inférieure à 15 points, il s'agit d'une courte victoire. De 15 à 30 points de différence, il s'agit d'une nette victoire. Plus de 30 points de différence, il s'agit d'une victoire éclatante.

Scénario 3: LETENDARD DU ROY



L'histoire

Acre, 1191. Le siège de la ville tenue par les Sarrazins dure depuis près de 2 ans. Mais l'arrivée des rois de France et d'Angleterre accompagnés de forts contingents croisés vient relancer l'ardeur des assiégeants. Saladin tente de briser leur moral par des attaques-éclaircies contre les campements croisés. Le campement franc, situé un peu à l'écart, semble être une cible de choix.

Les camps en présence

Les Croisés francs: Philippe II + Sir Raymond * Sir Gérard Sir Raoul

- +sergent Guy
- +les 6 turcoples
- +8 archers en armure
- +8 arbalétriers en armure
- +les piquiers Aki, Arnold, Stori, Hayden, Gareth et Bryn
- +les vougiers Shawn et Cliff
- +le Hallebardier Fursa
- +les sergents à pied Llewellyn et Pugh

Les Sarrazins: Saladin + les 11 archers à cheval (7+4 Seldjoukides)

- + les 6 mamelouks légers
- + les 6 cavaliers lourds syriens
- + les 10 piquiers fatimides
- + les 6 piquiers syriens
- + les 4 soldats d'infanterie seldjoukide
- + les 6 lanceurs de javelot soudanais
- + les 3 frondeurs
- + les 4 archers soudanais
- + les 2 arbalétriers en armure

Positions de départ et début de l'action

Tous les personnages croisés sont placés sur la carte campement. Les chevaliers et le sergent sont à pied mais leurs chevaux sont placés également sur la carte. Le joueur Sarrazin commence alors la partie en faisant rentrer ses personnages par les côtés 1 des cartes Le Point d'Eau et L'Oliveraie.

Cas particulier: quand un tireur situé dans la tranchée vise un ennemi dans la même tranchée sans qu'il y ait un coude entre eux, ce dernier ne bénéficie que d'une couverture légère.

Conditions de victoire

Le joueur sarrazin a 12 tours pour investir le campement et s'emparer éventuellement de l'étendard du roi de France tenu par Sir Raymond (il lui suffit de faire passer un personnage par la case de Sir Raymond quand celui-ci est assommé ou mort). Le joueur croisé doit, à l'inverse, tenter de tenir tout le périmètre du camp. (la tranchée).

A la fin du 12ème tour de jeu, le joueur sarrazin obtient:

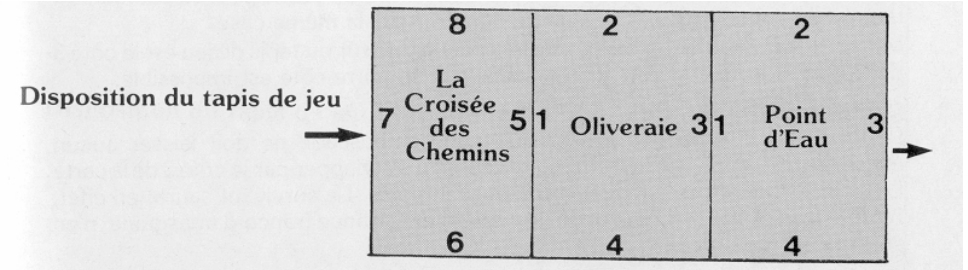
- une victoire psychologique, s'il a réussi à s'emparer de l'étendard mais que les francs tiennent encore au moins une partie du périmètre du campement.
- une victoire importante, s'il a réussi à s'emparer de toutes les cases tranchée mais que l'étendard du Roy flotte toujours sur le camp.
- une victoire décisive, s'il a réussi à s'emparer de toutes les cases tranchée et de l'étendard.

Le joueur croisé, quant à lui, remporte:

- une victoire importante s'il tient encore une partie du périmètre du camp et que l'étendard du Roy flotte toujours.
- une victoire décisive s'il tient encore tout le périmètre du camp et que l'étendard n'est pas aux mains de l'ennemi.

Si l'un ou l'autre joueur réussit, à un moment donné de la partie, à faire prisonnier ou à tuer en corps-à-corps le souverain adverse, il est immédiatement déclaré vainqueur.

Scénario 4: EMBUSCADE SOUS LES OLIVIERS



L'histoire

Palestine, 1234. De retour d'une ambassade auprès du sultan de Damas, un groupe de chevaliers et d'hommes d'Eglise fait route vers Jérusalem à travers le plateau aride de la Galilée. Point de passage obligé: un point d'eau situé à une journée de marche de la ville de Tibériade. Mais une mauvaise surprise attend nos braves émissaires à l'entrée de l'oliveraie ...

Le sultan du Caire, se sentant menacé par une alliance éventuelle entre Jérusalem et Damas a pensé, en effet, que la disparition brutale et inexplicable des émissaires francs jetterait un froid durable dans les relations franco-damasquines.

Les camps en présence

Les émissaires francs: le joueur qui les représente a 700 points pour constituer ses personnages. Les 4 chapelains templiers en feront nécessairement partie. Tous les autres personnages sont en armure et à choisir parmi les chevaliers, les sergents, les hallebardiers, les archers et les arbalétriers. Le joueur peut sélectionner des personnages du jeu CRY HAVOC.

Le groupe des tueurs: le joueur qui les représente a 800 points pour constituer son groupe parmi les personnages sarrazins. Il peut désigner secrètement jusqu'à 5 Assassins parmi les personnages d'infanterie. Leurs noms doivent être notés par écrit. Leur coût est basé sur celui d'un Assassin.

Positions de départ et début de l'action

Aucun pion sarrazin n'est placé au départ sur le tapis de jeu car le positionnement du groupe des tueurs est effectué secrètement. Les personnages qui le composent peuvent se trouver sur la carte l'Oliveraie et/ou le Point d'Eau. Aussi, le joueur qui tend le guet-apens doit faire la liste secrète de tous ses personnages et indiquer après chaque nom le numéro de la case sur laquelle il se trouve en précisant de quelle carte il s'agit (pour la numérotation des cases voir livret de règles p.21).

Le joueur franc commence ensuite la partie en faisant rentrer tous les personnages de son groupe par le côté 7 de la carte La Croisée des Chemins. Le joueur qui tend l'embuscade peut tout de suite effectuer un tir défensif, s'il le désire.

Règles spéciales

a) Un tueur doit être positionné sur la carte dès qu'il bouge ou qu'il rentre dans la ligne de vue de l'un des émissaires francs. La ligne de vue est équivalente à la ligne

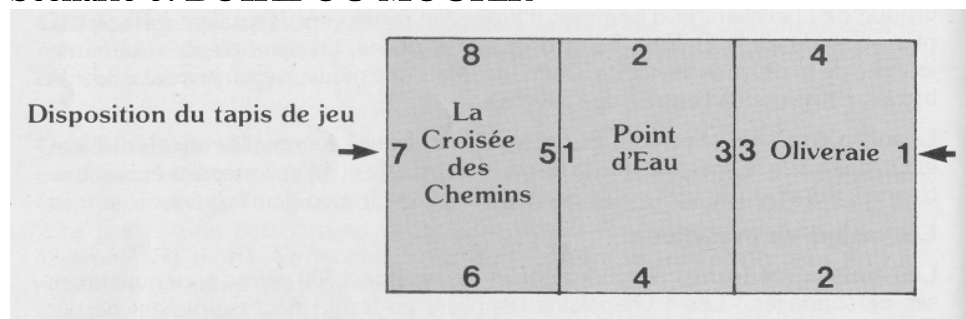
de tir, sauf qu'un personnage ne peut pas en masquer un autre. Un tueur dans une case arbre reste caché tant qu'il n'a pas bougé, tiré ou participé à un combat, ou tant qu'un ennemi n'a pas essayé de pénétrer sur la même case.

b) Le seul côté par lequel les émissaires peuvent sortir du tapis de jeu est le côté 3 de la carte Le Point d'Eau. Toute sortie par un autre côté est impossible.

Conditions de victoire

Pour gagner la partie, le joueur qui tend l'embuscade ne doit laisser aucun émissaire en vie. Si un seul émissaire réussit à s'échapper par le côté 3 de la carte Le Point d'Eau, c'est le joueur franc qui l'emporte. Le survivant saura, en effet, rétablir la vérité auprès du roi de Jérusalem et l'alliance franco-damasquine n'en sortira que renforcée.

Scénario 5: BOIRE OU MOURIR



L'histoire

Gaza, 1244. Une grande bataille se prépare en bordure du désert. Les deux camps tiennent à s'assurer le contrôle d'un point d'eau névralgique. Pour ce faire, chaque armée envoie un fort contingent avec le même ordre impératif: tenir le point d'eau coûte que coûte.

Les camps en présence

Les Croisés: Le joueur croisé dispose de 1000 points pour constituer les personnages de sa troupe.

Les Sarrazins: Le joueur sarrazin dispose de 1000 points pour constituer les personnages de sa troupe.

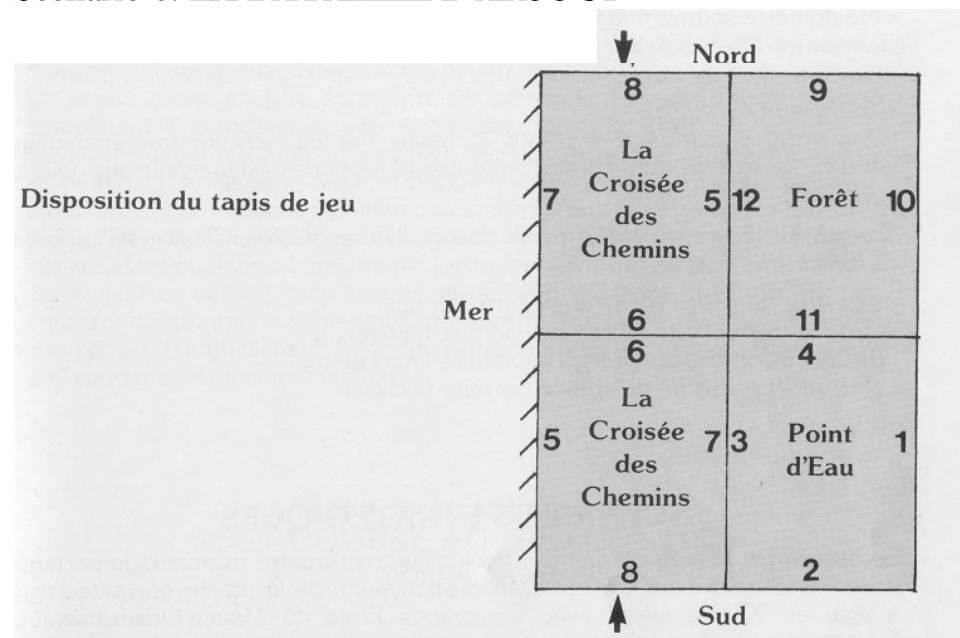
Début de l'action

Chaque joueur lance 1D10. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé fait rentrer ses personnages en premier sur le tapis de jeu. Son adversaire décide du côté par lequel il rentre : soit le côté 7 de la carte La Croisée des Chemins, soit le côté 1 de la carte L'Oliveraie. Les camps rentrent chacun par un côté opposé.

Conditions de victoire

Le camp qui arrive à tenir pendant 3 tours de jeu consécutifs la carte Le Point d'Eau est déclaré vainqueur. Cela signifie être le seul à avoir des personnages sur la carte en question, y compris sur les cases situées en bordure.

Scénario 6: LA BATAILLE D'ARSOUF



L'histoire

1191. Après la prise de Saint-Jean d'Acre, l'armée croisée conduite par Richard Coeur de Lion descend le littoral vers le sud à la recherche de l'ennemi. Surprise à la hauteur du Bois d'Arsouf par les forces de Saladin, elle engage la bataille dans des conditions difficiles.

Les camps en présence

L'armée de Richard Coeur de Lion: Le joueur croisé dispose de 1500 points pour constituer les personnages de son armée. Il peut éventuellement sélectionner des personnages des jeux Siège et Cry Havoc.

L'armée de Saladin: Le joueur Sarrazin dispose de 1300 points pour constituer les personnages de son armée.

Positions de départ et début de l'action

Le joueur sarrazin doit diviser secrètement ses forces en deux parties. Il lui suffit pour cela de répartir les pions des personnages en deux groupes distincts: groupe A et groupe B. Ensuite le joueur croisé commence la partie en faisant rentrer ses personnages par le côté 8 de la carte La Croisée des Chemins située au sud. Au tour du joueur sarrazin, celui-ci fait rentrer son groupe A par le côté 8 de la carte La Croisée des Chemins située au nord. Il peut disposer les personnages faisant partie du groupe B n'importe où sur la carte Forêt mais sans qu'ils puissent tirer ou se déplacer ce tour-ci.

Règle spéciale

Les côtés 7 et 5 des cartes La Croisée des Chemins (respectivement nord et sud) sont bordés par la mer. Tout personnage qui tenterait de s'enfuir par l'un de ces côtés serait automatiquement éliminé. Un personnage s'enfuyant par un autre

côté doit être soumis à la table des désertions dans la colonne "débandade" (voir fiche de jeu N° 2). S'il déserte, il est comptabilisé dans les pertes du camp auquel il appartient.

Conditions de victoire

Chaque camp marque des points à chaque fois qu'il élimine un personnage adverse. Le barème utilisé pour comptabiliser les pertes est le même que pour le scénario 2.

En faisant la différence des pertes de part et d'autre, on obtient le degré d'intensité de la victoire:

- moins de 10 points de différence: match nul;
- de 10 à 25 points de différence: victoire tactique;
- de 26 à 50 points de différence: victoire importante;
- plus de 50 points de différence: victoire décisive.