

El Khaf - La château des Assassins (1273)

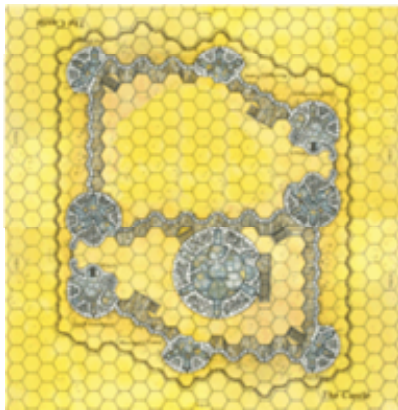
L'histoire

En 1273, les troupes du sultan Baybars mettent le siège devant le château d'El Kahf, dernière forteresse tenue par des Ismaéliens, plus connus sous le nom de secte des Assassins.

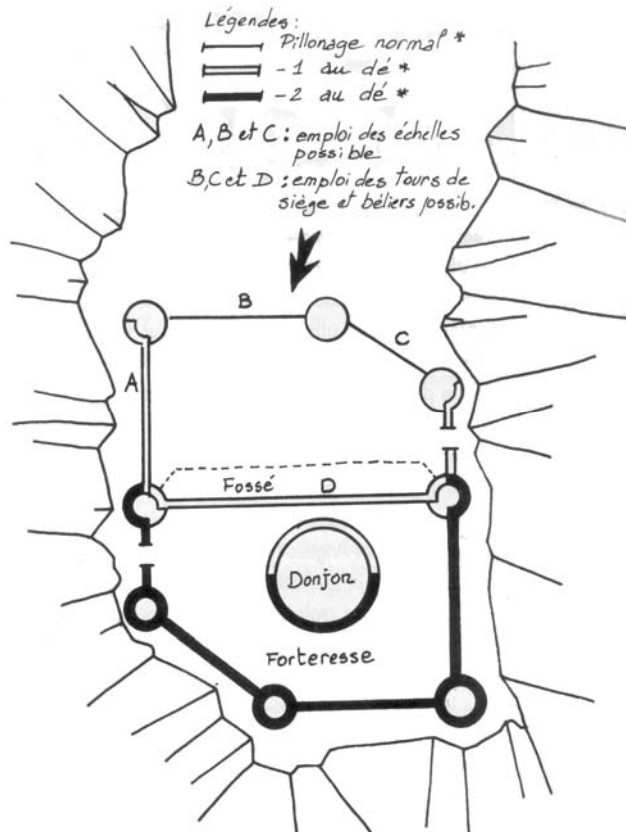
Créée au XI^e siècle, cette secte connut une grande influence au Moyen-Orient grâce à une arme redoutable: l'assassinat politique. C'est en Syrie que les Assassins s'implantèrent le plus solidement. Dans le Djebel Ansarié, une région stratégique située entre Tripoli, Antioche et Homs, ils occupèrent dès le XII^e siècle plusieurs châteaux. Craints aussi bien par les princes arabes que par les Croisés, ils furent vaincus finalement par les Mongols qui détruisirent leurs principales forteresses.

Après la victoire des armées égyptiennes sur les Mongols à la bataille d'Ain Jalout (1260), le sultan Baybars entame la reconquête systématique des places fortes des Croisés, dont certains s'étaient alliés aux envahisseurs des steppes. En 1271, il finit par s'emparer du Crac des Chevaliers, un château fort croisé supposé imprenable et situé dans le Djebel Ansarié. Du même coup, il décide d'en finir avec les derniers châteaux des Assassins. En 1273, seul le château d'El Khaf, commandé par le terrible Hassan ed Din Siman, défie encore l'autorité du sultan mamelouk. La suite des événements vous appartient.

Assemblage des cartes & positions de départ




















Pour obtenir ce tapis de jeu, il vous faut une carte Château supplémentaire. On la découpe suivant le pointillé indiqué sur le croquis, puis on la colle sur la première carte (scotch à double face). Afin de masquer le reste du donjon, on colle par-dessus des cases terrain plat récupérées dans les chutes de découpe. Pour finir, on ajoute un escalier d'accès aux remparts et on pratique deux ouvertures (un escalier en pierre et une entrée de tour) dans les deux tours communes à la basse-cour et à la forteresse, de façon à faire communiquer ces dernières. On trouvera également ces trois éléments dans les chutes.



- > Les assiégeants peuvent pilonner le château à partir de positions situées en dehors de la carte. Les effets du pilonnage doivent être inscrits sur deux fiches de siège: l'une pour la basse-cour, l'autre pour la forteresse (voir croquis pour les modifications de pilonnage).
- > Le mur D ne peut être pilonné que si une brèche a été ouverte en B ou C. ces modifications s'ajoutent aux modifications normales.
- > Les jours où les assiégeants décident de lancer un assaut, on met en place le tapis de jeu. Le joueur Assiégeant place alors les pions «muraille démolie» sur les cases concernées. Dans le cas où il s'est déjà emparé de la basse-cour et qu'il veut se servir de tours de siège, il place les fascines dont il dispose sur les cases fossé de son choix. Il est impossible de pilonner le château quand un assaut est donné.
- > Le jour où un assaut est donné, le joueur Défenseur dispose ses personnages n'importe où à l'intérieur du château. Les assiégeants rentrent ensuite par le côté H de la carte supplémentaire (indiqué par une flèche sur le croquis).

Casus Belli Nr 51

Les pions

				Les Assiégeants			
 Assassin	Le joueur représentant le Croisé dispose de 1300 points pour constituer son armée, qu'il divise en 3 groupes.			 Mamelouk Royal	Leur chef est Al-Kamil Baybars, Sultan d'Egypte et de Syrie		
Le joueur défenseur a droit à 200 points de personnages à choisir parmi :				Le joueur Assiégeant a droit à 900 points de personnages et d'équipements à choisir parmi :			
 Syriens lourds	 Infanterie syrienne	 Infanterie seldjoukide	 Archers à pied	 Mamelouks royaux	 Mamelouks légers	 Seldjoukides lourds	 Archers à cheval
 Frondeurs	 Assassin	 Barrel of oil	12	 Arbalétriers	 Archers soudanais	 Javelots soudanais	 Piquiers fatimides
<p>> S'il le désire, le joueur peut également désigner deux Assassins déguisés en infanterie syrienne et/ou seldjoukide. Dans ce cas, le coût du personnage est celui d'un Assassin et non pas d'un soldat normal. Il note en secret le nom de chacun sur une feuille à part.</p> <p>> L'équipement des défenseurs comprend des flèches enflammées à volonté et des vivres pour tenir six mois! Les Assassins ne sont pas limités dans leurs munitions</p>				<p>> Le coût de l'équipement est le suivant : Fascine: 2 pt., échelle: 3 pt., écran: 3 pt., bélier: 40 pt., tour de siège: 60 pt., trébuchet: 40 pt. et mangonneau: 15 pt. L'équipement est opérationnel dès le premier jour de siège.</p> <p>> Aucun équipement supplémentaire ne pourra être construit pendant la durée du siège car il n'y a pas un arbre à 20 km à la ronde et le seul acheminement du matériel demanderait plusieurs semaines.</p>			

Règles spéciales

> Si, durant un assaut tous les défenseurs se retrouvent dans la forteresse, les assiégeants ont la possibilité d'arrêter immédiatement l'assaut, terminant ainsi la journée en cours. Lors des jours suivants, quand un nouvel assaut est donné, tous les défenseurs devront être placés dans la forteresse et les assiégeants dedans ou à l'extérieur de la basse-cour, mais hors de portée des tireurs ennemis éventuels (dans une tour ou derrière une muraille, par exemple). Le même principe est appliqué, si les assiégeants ont investi la forteresse et que les défenseurs se sont réfugiés dans le donjon.

N.B. Les deux tours communes à la basse-cour et à la forteresse sont considérées comme faisant partie de cette dernière.

> Seul le fossé à l'intérieur de la basse-cour est considéré comme un fossé dans le jeu. Le fossé qui entoure le château sert, au contraire, à indiquer la limite de la plateforme rocheuse sur laquelle repose le château (à l'exception du fossé qui longe les murs B et C, voir croquis, et qui est assimilé à du terrain plat). Autrement dit, au-delà du fossé, c'est le vide: la pente tombe à pic dans la vallée. Pour contourner le château, les personnages sont donc obligés de passer par les cases «fossé». Tout recul en dehors des cases «fossé» est impossible (toujours côtés B et C exceptés). Les ponts-levis sont considérés comme des portes basculantes associées à des herses métalliques. Leur ouverture s'effectue normalement, par le treuil correspondant.

> Ce sont les règles de Croisades (version française) qui sont appliquées ici. Nous conseillons aux joueurs de relire les modifications apportées aux règles de Siège, notamment en ce qui concerne les tirs et les mouvements (section 2 du livret de règles de Croisades).

Casus Belli Nr 51

Conditions de victoire

Les assiégeants obtiennent:

- > une victoire éclatante s'ils s'emparent de tout le château (donjon compris) en moins de 20 jours;
- > une victoire décisive s'ils s'emparent de tout le château (donjon compris) en 40 jours.

Les défenseurs obtiennent:

- > une victoire éclatante s'ils tiennent encore tout le château au bout de 40 jours;
- > une victoire décisive s'ils tiennent encore la forteresse au bout de 40 jours;
- > une victoire marginale s'ils ne tiennent plus que le donjon.

Pressé d'en finir avant tout avec les Croisés, le sultan Baybars lèvera en effet le siège après quarante jours, mais non sans avoir incendié et détruit une bonne partie du château.

Le site du château des Assassins

Situé sur un piton rocheux, au confluent de plusieurs vallées encaissées, le château d'El Kahf occupait une position défensive redoutable. Les assaillants éventuels ne pouvaient y parvenir que par un seul côté (indiqué par une flèche sur le croquis). Le pilonnage des murs était également très difficile car les engins de siège devaient être installés sur des hauteurs avoisinantes avec une efficacité réduite. La hauteur des murs de la forteresse était telle qu'elle interdisait l'emploi d'échelles et, pour pouvoir y amener une tour de siège, les assaillants devaient au préalable s'emparer de la basse-cour.