

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.

SCENARIOS STRATEGIQUES

Les scénarios stratégiques présentés ici illustrent quatre tournants importants dans l'histoire des Etats Croisés. Depuis un royaume de Jérusalem qui traite d'égal à égal au XIIème siècle avec les grands Etats du Moyen-Orient, jusqu'à l'éclatement en une multitude de petits fiefs cent ans plus tard, ces quatre scénarios offrent un raccourci historique des heures de gloire et de décadence des Etats Latins d'Orient.

Mis à part le deuxième scénario, qui met en scène le duel Saladin/Richard Coeur de Lion au moment de la Troisième Croisade, ces scénarios décrivent tous des situations multipolaires où les qualités de diplomate seront tout aussi importantes que celles de chef d'armée. La double échelle tactique/stratégique prend ici toute sa saveur. En remplaçant chaque bataille dans un cadre d'ensemble beaucoup plus large, elle reflète les ardeurs guerrières intempestives et rappelle à chacun qu'un conflit ne se remporte pas uniquement par la force brute. A l'inverse, en concrétisant les choix stratégiques des joueurs par des affrontements multiples et diversifiés, elle évite la schématisation des rapports de force et permet des revirements spectaculaires.

On remarquera enfin que chaque scénario intègre un système économique rudimentaire, inspiré de celui proposé dans la partie jeu de rôles, afin d'offrir aux joueurs quelques points de repères géostratégiques sur cette époque longue de deux siècles. Tous les 5 tours de jeu, les joueurs reçoivent ainsi des points d'achats supplémentaires qu'ils peuvent dépenser immédiatement pour agrandir leurs armées, acheter du matériel ou des navires. Les points non dépensés peuvent être sauvegardés et utilisés lors de la collecte des revenus qui suit. Il est important de noter que, dans le jeu stratégique, les joueurs n'ont à payer ni pour le ravitaillement, ni pour les engins de siège. Ils doivent cependant acheter les moyens de transport adéquats et respecter les délais de construction (voir §2.31, 2.62, 2.63 et 2.71). Les personnages et moyens de transport dont un joueur vient de faire l'acquisition doivent être placés sur une ville qu'il contrôle et qui n'est pas assiégée.

N.B. Choix des personnages: nous conseillons aux joueurs de suivre les consignes ci-après quand ils constituent leur armée ou sélectionnent des renforts. Un joueur croisé choisira en priorité ses personnages parmi les pions croisés et complètera éventuellement son armée avec des pions des jeux Cry Havoc et Siège. Un joueur byzantin ou arménien choisira en priorité ses personnages parmi les pions de Cry Havoc et Siège, et complètera éventuellement son armée avec des pions croisés. Un joueur égyptien choisira en priorité ses personnages parmi les pions fatimides et soudanais. Un joueur syrien choisira en priorité des pions syriens et seldjoukides. L'un comme l'autre peuvent sélectionner des mamelouks, qui étaient en fait des mercenaires, et des archers à cheval. Un joueur mongol choisira en priorité ses personnages parmi les pions du jeu Samourai, et complètera éventuellement avec des pions sarrazins, à l'exception des fatimides, des soudanais et des mamelouks.

Scénario stratégique N° 1: LA COURSE AU NIL (1164-1168) (pour 4 joueurs)

L'histoire

Après la chute d'Edesse (1146) et l'échec de la IIème Croisade (1148), l'expansion croisée marque le pas. La Syrie, à nouveau réunie sous la férule de Nur-ad-Din, se fait chaque jour plus menaçante. Au nord, Byzance vient d'opérer un retour en force en obtenant la soumission du prince arménien Thoros et du prince d'Antioche, Renaud de Châtillon. Quand Amaury Ier monte sur le trône de Jérusalem en 1163, la situation paraît figée, aucun des protagonistes ne se sentant suffisamment fort pour s'en prendre directement aux autres. Aussi, les regards vont se tourner peu à peu vers l'Egypte, où le règne des Fatimides touche à sa fin dans le cadre d'un système archaïque et corrompu. Mal défendue, l'Egypte semble a priori une proie tentante: celui qui réussira à s'en emparer pourra prétendre, à juste titre, imposer sa loi à tout le Moyen-Orient. Mais le colosse qui sommeille sur les bords du Nil n'a pas nécessairement dit son dernier mot ...

Les quatre puissances

- **Le Royaume de Jérusalem:** englobant à cette époque le comté de Tripoli, il s'étend au sud-ouest jusqu'à la case 1112 (comprise), puis borde le désert vers l'est et descend jusqu'à Akaba, pour remonter ensuite vers la Transjordanie et le Liban. Liste des cases frontalières: 1112, 1211, 1210, 1209, 1208, 1107, 1007, 0906, 0807, 0706, 0607, 0506, 0407, 0406, 0505, 0605, 0705, 0806, 0905, 1005, 1105, 1206, 1305, 1406, 1506, 1606, 1706, 1808, 1908, 2008, 2107, 2208, 2308, 2409, 2508, 2609, 2708, 2809, 2908, 3008, 3107, 3208, 3308, et 3309. Le joueur croisé reçoit 900 points pour constituer son armée de départ, 5 navires de transport et 2 navires de combat.

- **L'Empire byzantin:** il contrôle toute l'île de Chypre et, au nord/nord-ouest, le territoire délimité par les cases suivantes: 3410, 3509, 3609, 3708, 3809, 3908, 4008, 4108, 4208, 4308, 4408, 4409, 4410, 4510, 4611, 4711, et 4812. Le joueur byzantin reçoit 500 points pour constituer son armée de départ, 6 navires de transport et 3 navires de combat.

- **La Syrie:** elle comprend tout le territoire situé à l'est de l'Empire byzantin et du Royaume de Jérusalem, cases désert exceptées. Le joueur syrien reçoit 1000 points pour constituer son armée de départ. Il ne possède aucun navire.

- **L'Égypte:** elle comprend tout le territoire situé à l'ouest et au sud de la case 1112, cases désert exceptées. Le joueur égyptien reçoit 350 points pour constituer son armée de départ, 7 navires de transport et 3 navires de combat.

Positions de départ et déroulement de la partie

Une fois tous les groupes formés, chaque joueur note en secret le point de départ de ses groupes et de ses navires (N° de la case ou nom de la ville). Ces points de départ doivent nécessairement se trouver à l'intérieur de son territoire. Une fois les ordres notés, les groupes et navires de chacun sont placés sur la carte en suivant les instructions écrites. Les joueurs tirent ensuite au sort l'ordre dans lequel ils vont effectuer leurs mouvements terrestres. La partie peut alors commencer. A chaque nouveau tour de jeu, on applique la procédure expliquée au §2.93 des règles.

Les revenus

Tous les cinq tours de jeu, à la fin du tour, les joueurs reçoivent des points supplémentaires, calculés de la façon suivante:

- pour chaque ville moyenne (avec ou sans port) conquise à l'un des 5 tours précédents, un joueur reçoit 50 points. Si c'est une ville importante, il reçoit le nombre de points correspondants dans le tableau des revenus (voir fiche de jeu N° 3). Dans ce scénario, la ville syrienne de Homs a la même importance qu'Alep ou Acre. Elle vaut donc 150 points. Le premier joueur qui arrive à s'emparer du Caire reçoit 450 points. Si la ville change à nouveau de propriétaire, sa prise ne rapportera cette fois-ci que 300 points.

- pour chaque ville importante qu'il contrôle au départ ou qu'il a conquise depuis plus de 5 tours, un joueur reçoit la moitié des points correspondants dans le tableau des revenus.

Attention! Une ville assiégée au moment de la collecte des revenus ne rapporte aucun point à son propriétaire.

Règle spéciale inondation

Le joueur qui contrôle la ville du Caire peut décider, à n'importe quel moment de la partie, de rompre les digues du Nil pour contrer une tentative d'invasion. La rupture des digues entraîne les conséquences suivantes sur le territoire égyptien:

1) passer par une case stratégique contenant une rivière prend désormais un tour de jeu complet, quels que soient les personnages qui composent un groupe.

2) il est impossible de passer directement d'une case avec rivière à une autre case avec rivière. Tout groupe ennemi qui se verrait ainsi dans l'impossibilité de se déplacer serait automatiquement fait prisonnier et donc éliminé.

3) si un groupe ennemi entre dans une case avec rivière sur laquelle se trouve déjà un groupe égyptien, le joueur envahisseur doit, avant d'engager la bataille, lancer 1D6 pour chaque personnage de son groupe et consulter la table suivante:

Se noie si: est sain et sauf si:

Personnage en armure 1 ou 2 au dé 3,4,5 ou 6 au dé

Personnage sans armure 1 au dé 2,3,4,5 ou 6 ou dé

Les personnages qui se noient sont éliminés et ne peuvent donc pas prendre part à la bataille.

4) une ligne de ravitaillement ne peut passer par une case avec rivière que si cette case est occupée par un groupe du même camp que la troupe ravitaillée.

Le joueur égyptien subit la restriction 1, mais pas les restrictions 2, 3 et 4. Il a, en effet, à sa disposition une myriade de petites embarcations conduites par des experts du fleuve sacré.

Les effets de l'inondation peuvent être annulés. Pour cela, il faut que le joueur qui contrôle Le Caire annonce à haute voix qu'il commence la réparation des digues. Les effets de l'inondation sont alors annulés au début du 4ème tour de jeu suit l'annonce.

Conditions de victoire

Si, au moment de la collecte des revenus, un joueur contrôle 6 villes importantes, il a gagné.

Scénario stratégique N° 2: LA IIIème CROISADE (1191-1192) (pour 2 joueurs)

L'histoire

En l'an 1191, l'arrivée des troupes de Richard Cœur de Lion et Philippe II redonne du courage aux Croisés et leur permet de reprendre la ville d'Acre, après un siège long de deux ans. Enfin, une bonne nouvelle! La première depuis la longue série de défaites cuisantes infligées aux Francs par les troupes de Saladin, maître désormais de l'Égypte, de la Syrie et de presque toute la Palestine. 23 ans plus tôt, le royaume de Jérusalem a perdu la course au Nil (voir scénario N° 1) et s'est vite retrouvé pris en étau entre les forces égyptiennes et syriennes obéissant désormais à un même chef.

La terrible défaite de Hattin (1187), où la fine fleur de la chevalerie franque s'est faite décimer par les troupes de Saladin, a entraîné la chute de Jérusalem et de la plupart des places-fortes croisées, privées de leurs défenseurs. Seuls le soutien des flottes chrétiennes et la défection d'une partie de l'armée sarrazine, lasse de campagnes prolongées, ont permis la survie de quelques rares établissements croisés le long de la côte. Aussi la IIIème Croisade s'annonce-t-elle comme une reconquête difficile face à un ennemi affaibli; certes, mais victorieux et conduit par un chef prestigieux, qui excelle dans l'art de la tactique et de la stratégie.

Les deux camps en présence

- **Les Croisés:** le territoire croisé comprend toute l'île de Chypre que Richard Cœur de Lion a pris aux Byzantins avant d'arriver en Terre Sainte, ainsi que les cases suivantes: 2011, 2110, 2210, 2309, 2310 et 2409 pour ce qui reste du Royaume de Jérusalem; 2909, 3009, 3108 et 3208 pour le Comté de Tripoli; et enfin 3410, 3811, 3910, 3911, 4011, 4012, 4110, 4111 et 4211 pour la Principauté d'Antioche. Au

nord, les Byzantins sont restés neutres pendant le conflit et leur territoire est délimité à l'est par les cases 4311,4411,4510,4611,4711 et 4812. Le joueur croisé représente Richard Coeur de Lion et se voit donc attribuer le personnage correspondant. Il reçoit également 1600 points pour constituer son armée de départ, 10 navires de transport et 5 navires de combat.

- **Les Sarrazins:** le territoire contrôlé par Saladin et ses vassaux comprend toutes les cases de la carte stratégique sauf celles qui font partie des territoires croisés ou byzantin décrits ci-dessus, et les cases désert sans route. Le joueur sarrazin représente Saladin et se voit donc attribuer le personnage correspondant. Il reçoit également 1200 points pour constituer son armée de départ, 7 navires de transport et 3 navires de combat.

Positions de départ et déroulement de la partie

La procédure est identique à celle du scénario 1. Toutefois, le joueur croisé est obligé de placer au moins 75% de ses troupes et de ses navires sur ce qui reste du territoire de l'ancien Royaume de Jérusalem. Au premier et au second tour de jeu, c'est le joueur croisé qui effectue ses mouvements terrestres en premier. Aux tours suivants, chacun des joueurs lance 1D10. Celui qui a obtenu le chiffre le plus élevé décide s'il effectue ses mouvements en premier ou en second.

Les revenus

A la fin du 5ème tour de jeu, le joueur croisé reçoit 500 points supplémentaires. Il en reçoit 400 de plus au 10ème tour, 250 au 15ème et 200 au 20ème. A chaque fois, le joueur sarrazin reçoit 350 points. Les joueurs reçoivent aussi des points pour les villes conquises lors des 5 tours de jeu qui précèdent la collecte des revenus. Le barème utilisé est celui indiqué dans le scénario 1 (voir Revenus/première partie). Toutefois, la ville d'Homs est considérée à nouveau comme une ville moyenne et la prise du Caire ne rapporte que 300 points. La prise de Jérusalem, par contre, rapporte 400 points au joueur croisé la première fois qu'il s'en empare.

Règles spéciales

- 1) La règle spéciale concernant la rupture des digues du Nil est applicable dans ce scénario (voir scénario 1).
- 2) Toute ligne de ravitaillement d'une troupe croisée de plus de 25 personnes doit nécessairement inclure une ville portuaire. Dans le cas contraire, la troupe ne sera pas considérée ravitaillée.
- 3) Aucun des deux camps ne peut faire passer des groupes ou des navires par des cases terrestres ou navales appartenant au territoire byzantin.

Conditions de victoire

Le joueur croisé est déclaré vainqueur si, à la fin du 25ème tour de jeu, il contrôle 4 villes importantes dont au moins l'une des villes suivantes: Jérusalem, Damas ou Le Caire. Le but de Richard Coeur de Lion était de s'emparer de Jérusalem afin d'exaucer son vœu de croisé. On peut cependant penser que la prise de Damas ou du Caire lui aurait très probablement permis d'obtenir de Saladin l'échange avec la Ville Sainte.

Si, à la fin de la partie, le joueur croisé ne contrôle ni Jérusalem, ni Damas, ni Le Caire, il peut éventuellement obtenir un match nul s'il contrôle 5 villes importantes ou 4 villes importantes et au moins 12 villes moyennes. Dans tous les autres cas de figure, c'est le joueur sarrazin qui est déclaré vainqueur.

Scénario stratégique N° 3: LA VÈME CROISADE (1218-1219) (pour 4 joueurs)

L'histoire

La trêve signée par Saladin et Richard Coeur de Lion dure depuis 25 ans. Les deux grands chefs, qui s'estimaient mutuellement, ont préféré le compromis à la guerre à outrance (voir scénario 2). Leurs successeurs les ont imités, par inertie, par sagesse ou par crainte de tout perdre ... au profit du voisin. La division de l'héritage de Saladin entre les différentes branches de la famille ayyoubide a favorisé cette recherche de l'équilibre, pour le plus grand bien des établissements croisés qui ont pu retrouver ainsi un semblant de stabilité. Les intérêts de l'Égypte et de la Syrie s'épriment à nouveau de façon discordante, ce qui permet aux Croisés d'arracher aux uns et aux autres des concessions économiques et territoriales en échange de promesses d'alliance en cas de conflit.

Si les puissances de la région s'accroissent finalement assez bien de cette paix précaire, les souverains européens et la papauté vont lancer, par contre, à plusieurs reprises des expéditions militaires, dont la motivation réelle est plus à chercher dans les problèmes internes de l'Europe que dans la situation propre au Moyen-Orient. Ces brusques afflux de troupes amènent, de fait, les Croisés à reprendre l'initiative sur le terrain. Chaque nouvelle croisade entraîne ainsi un déséquilibre temporaire qui remet en cause le statu quo antérieur, sans que le résultat final soit nécessairement bénéfique pour les établissements chrétiens de la région.

A l'époque, la Vème Croisade a soulevé de grands espoirs parmi les croisés qui y voyaient la revanche tant attendue. Si elle s'est soldée finalement par un échec complet, c'est à cause du manque de clairvoyance de ses dirigeants qui n'ont pas su limiter leurs ambitions. Et pourtant, ils ont bien été à deux doigts de réussir ...

Les quatre camps en présence

- **Les Croisés:** leur territoire comprend le Royaume de Chypre (toute l'île), le Royaume de Jérusalem qui, de concessions en compromis, tente de grignoter des territoires qui lui appartenaient jadis, et le Comté de Tripoli qui a pu récupérer une bonne partie du terrain perdu en jouant sur la mésentente entre la Syrie et l'Égypte. Les cases marquant la limite du territoire tenu par les Croisés le long de la côte sont les suivantes: 1411, 1510, 1509, 1610, 1710, 1811, 1910, 2010, 2109, 2210, 2309, 2409, 2509, 2610, 2709, 2809, 2908, 3008, 3108, 3208, 3209, 3309 et 3410. De plus, l'armée qui forme la Vème Croisade vient de s'emparer de Damiette et des alentours. Aussi, les cases 1022, 1023 et 0922 sont sous contrôle croisé. Le joueur croisé a 1200 points pour constituer l'armée de la Vème Croisade qui se trouve sur le sol égyptien et 600 points pour constituer les troupes qui gardent Chypre et le territoire côtier en Palestine et au Liban. Il reçoit également 10 navires de transport et 5 navires de combat.

- **Les Égyptiens:** le Sultanat d'Égypte englobe également la Palestine, à l'exception du territoire tenu par les Croisés (voir ci-dessus). Au nord, le territoire égyptien va jusqu'aux cases 2209, 2108, 2107, 2007, 2006 et 2005 (comprises). Au-

delà, c'est la Syrie. Au sud, il comprend toutes les cases plaine, montagne et désert avec route jusqu'à la hauteur d'Akaba. En Egypte-même, l'armée croisée venue d'Europe a réussi à s'emparer de Damiette (1022) et des deux cases limitrophes (1023 et 0922). Le joueur égyptien reçoit 700 points pour constituer son armée de départ, 6 navires de transport et 3 navires de combat.

- **Les Arméniens**: après le retrait de Byzance, dont la capitale a été mise à sac lors de la IV^{ème} Croisade (voir L'Histoire des Croisades), le Royaume de Petite Arménie a retrouvé sa indépendance et a même obtenu l'allégeance du prince d'Antioche. A l'ouest, sa frontière recoupe les cases suivantes: 3625, 3724, 3723, 3823, 3822, 3821, 3920, 4020, 4219, 4318, 4418, 4517, 4516, 4616, 4715, 4714 et 4814. A l'est elle recoupe les cases suivantes: 3710, 3810, 3809, 3909, 4009, 4108, 4209, 4210, 4310, 4410, 4510, 4610, 4709 et 4810. Le joueur arménien reçoit 500 points pour constituer son armée de départ, 4 navires de transport et 2 navires de combat.

- **Les Syriens**: le territoire contrôlé par les Syriens se situe à l'est des territoires arménien et croisé, et au nord du territoire égyptien (voir frontières ci-dessus). La rivalité entre le Royaume de Petite-Arménie et le Comté de Tripoli à propos d'Antioche, leur a permis de garder le contrôle de Lattaquieh, seul port syrien en Méditerranée. Le joueur syrien reçoit 700 points pour constituer son armée de départ, 3 navires de transport et 1 navire de combat.

Positions de départ

La procédure adoptée est identique à celle du scénario 1. Les 1200 points qui forment l'armée de la V^{ème} croisade doivent nécessairement se trouver sur les cases 1022, 1023 et 0922.

Les revenus

La façon de calculer les revenus est identique à celle du scénario 1. Toutefois, les règles particulières concernant les villes de Homs et du Caire sont annulées.

Règles spéciales

1) La règle spéciale concernant la rupture des digues du Nil est applicable ici (voir scénario 1). Mais, en cas de rupture des digues, la ville du Caire ne rapporte aucun point à son propriétaire si l'inondation durait encore à l'un des 5 tours précédant la collecte des revenus.

2) La ville d'Attalia est neutre et n'est donc contrôlée par aucun joueur. Si elle est attaquée, elle se défend avec sa garnison. Un joueur doit être désigné pour la représenter pendant le siège.

Conditions de victoire

Si, au moment de la collecte des revenus, un joueur contrôle 6 villes importantes, dont au moins Jérusalem ou Damas ou Le Caire, il a gagné.

Scénario stratégique N° 4: MONGOLS: LA NOUVELLE DONNE (1158-1160) (pour 4 à 7 joueurs)

L'histoire

Menée par Saint Louis, la VII^{ème} Croisade (1248-1249) s'est soldée, comme la V^{ème}, par un échec complet sur les bords du Nil. Indirectement, elle a entraîné la chute des descendants de Saladin et favorisé la prise du pouvoir par une caste militaire d'esclaves affranchis: les Mamelouks. Cela n'arrange évidemment en rien les relations entre l'Egypte et la Syrie, encore aux mains d'une autre branche de la famille de Saladin. Aussi, le statu quo issu de la III^{ème} Croisade persiste car, même si l'Egypte se renforce, elle n'est pas en mesure d'imposer sa suzeraineté aux princes syriens et aux barons croisés.

Cependant, un nouveau facteur va faire voler en éclats cet équilibre précaire: l'irruption des Mongols. Après s'être emparée de Bagdad et Mossoul, une partie de l'armée mongole poursuit sa percée vers l'ouest et envahit la Syrie. Elle n'a devant elle que des princes syriens désunis et des barons croisés accaparés par leurs querelles dynastiques. Qui sera capable d'enrayer son avance ?

Les Sept camps en présence

A cette époque, les Etats croisés, ou du moins ce qu'il en reste, sont divisés en une multitude de fiefs rivaux, prêts à en venir aux armes pour faire valoir leur point de vue. C'est pourquoi ce scénario ne comprend pas moins de 4 joueurs croisés pour un joueur arménien, un joueur mamelouk et un joueur mongol. Dans les parties à 7 joueurs, la diplomatie a un rôle d'autant plus déterminant que les camps en présence sont de force très inégale. Le territoire de chacun est délimité par les cases suivantes:

- **Royaume de Petite Arménie** : 4311, 4310, 4410, 4510, 4611, 4612, 4613, 4614, 4615, 4515, 4417, 4317, 4218, 4118, 4019, 3919, 3820 et 3720.
- **Principauté d'Antioche**: 3710, 3810, 3910, 4010, 4110, 4211.
- **Comté de Tripoli**: 2809, 2810, 2909, 3009, 3108, 3208, 3209, 3309 et 3410.
- **Royaume de Chypre**: toute l'île.
- **Royaume d'Acre**: 1411, 1510, 1610, 1710, 1811, 1910, 2010, 2110, 2210, 2309, 2409, 2509, 2610 et 2709.

- **Sultanat mamelouk**: il couvre toute l'Egypte et la Palestine, à l'exception du Royaume d'Acre. Au nord, il va jusqu'en 2308, 2208, 2107, 2007, 2006 et 2005. Au-delà, c'est la Syrie.

Dans ce scénario, la Syrie est neutre et n'est donc représentée par personne. Elle comprend toutes les cases qui ne font pas partie du territoire d'un joueur. A l'extrême nord, elle s'arrête aux cases 4710 et 4811.

Tableau des points et navires attribués à chacun

Puissance désignée	Nombre de joueurs			
	7	6	5	4
Royaume de PETITE-ARMENIE	250 pts 2T+1C	350 pts	350 pts	500 pts
Principauté d'ANTIOCHE	250 pts 2T+1C	3T+2C	3T+2C	5T+2C
Comté de TRIPOLI	250 pts 3T+1C	250 pts 3T+1C	400 pts	500 pts
Royaume de CHYPRE	250 pts 3T+1C	250 pts 3T+1C	400 pts 5T+2C	7T+3C
Royaume d'ACRE	400 pts 5T+2C	400 pts 5T+2C	800 pts 10T+4C	900 pts 12T+5C
Sultanat MAMELOUK	700 pts 9T+3C	700 pts 9T+3C	1500 pts	2000 pts
Empire MONGOL	1500 pts	1500 pts	1700 pts	2000 pts

N.B. T = navire de transport et C = navire de combat.

Le tableau ci-dessus indique le nombre de points et de navires attribués à chaque joueur en début de partie. Il indique également les regroupements de territoires à effectuer quand les joueurs sont moins de 7, ainsi que les points et navires correspondants.

Positions de départ et déroulement de la partie

La procédure adoptée est identique à celle du scénario 1, à trois exceptions près:

- 1) le joueur mongol ne place aucun groupe sur la carte car il va les faire rentrer au premier tour par une ou plusieurs routes venant de l'est (Edesse, Jaabar, Palmyre). Il note en secret la ou les routes choisies et la répartition correspondante de ses groupes.
- 2) le joueur mamelouk doit placer au moins la moitié de ses forces dans les villes égyptiennes situées en bordure du Nil.
- 3) l'ordre dans lequel les joueurs vont effectuer leurs mouvements terrestres pendant les 5 premiers tours de jeu est le suivant: 1/Mongols, 2/Mamelouks, 3/Acre, 4/Chypre, 5/Tripoli, 6/Antioche et 7/Petite-Arménie. A partir du 6ème tour de jeu, on applique la procédure expliquée au §2.93 des règles.

Les revenus

Tous les cinq tours de jeu, à la fin du tour, les joueurs reçoivent la moitié des points correspondant aux cases châteaux, villes et trafic caravanier qu'ils contrôlent (voir tableau des revenus sur la fiche de jeu N° 3). Dans ce scénario, la ville de Homs vaut 120 points. Elle rapporte donc 60 points de revenus tous les cinq tours. Lors de la première collecte des revenus, le joueur mongol reçoit d'office 500 points en plus des points des châteaux et des villes qu'il aura réussi à conquérir. Rappelons qu'une case où se déroule un siège ne rapporte rien.

Règles spéciales

- 1) La règle spéciale concernant la rupture des digues du Nil (cf scénario 1) est applicable ici. Mais, en cas de rupture des digues, les villes du Caire, de la Mansourah et de Bilbéis ne rapportent rien si l'inondation durait encore à l'un des 5 tours précédents la collecte des revenus.
- 2) La ville d'Attalia, le château seigneurial sur la route d'Attalia à Séleucie et tout le territoire syrien sont neutres. Si un château ou une ville neutre est attaquée par un joueur, on désigne au hasard un autre joueur pour représenter la garnison pendant la durée du siège. Ce joueur ne doit pas être allié avec celui qui dirige les assiégeants.

Conditions de victoire

Si, au moment de la collecte des revenus, un joueur contrôle 23 villes, dont au moins 5 villes importantes, il a gagné.

SCENARIO POUR JEU DE ROLES

La trame du scénario général a déjà été largement définie au début de la section 3 des règles. Nous n'y reviendront donc pas ici. Par contre, les joueurs trouveront dans les paragraphes qui suivent des précisions concernant le territoire de chaque camp, le déroulement du jeu et certains cas particuliers. Ils trouveront également une définition précise des conditions de victoire et des propositions de buts de jeu intermédiaires permettant de raccourcir la durée d'une partie.

Le territoire de chaque camp

- **Les Croisés:** le long de la côte palestinienne et libanaise, leur territoire va jusqu'aux cases suivantes (comprises): 1411, 1310, 1410, 1509, 1609, 1708, 1809, 1908, 2009, 2108, 2209, 2308, 2409, 2509, 2610, 2709, 2809, 2908, 3008, 3108, 3208, 3209, 3309 et 3410. Au nord et nord-ouest, il comprend tout le territoire attribué aux Arméniens dans le scénario stratégique N° 3. Si le Royaume de Petite Arménie n'était pas, à proprement parler, un Etat croisé, sa création était dûe indirectement aux Croisades, sa religion était la même que les Croisés et sa politique extérieure en était très proche, même si elle s'opposait localement au Comité de Tripoli pour le contrôle d'Antioche. En plus de ces possessions, les Croisés contrôlent également toute l'île de Chypre.

- **Les Sarrazins:** leur territoire comprend toutes les cases de la carte situées à l'est et au sud du territoire croisé, à l'exception des cases désert sans route.

La ville d'Attalia est neutre et n'appartient à aucun des deux camps. En ce qui concerne les négociations d'alliances et d'allégeances, elle est considérée comme une ville appartenant au camp adverse.

Déroulement de la partie

Ordre des joueurs. Au premier tour de jeu stratégique, l'ordre dans lequel les joueurs vont effectuer leurs mouvements terrestres est le même que celui dans lequel ils ont choisi leur point de départ sur la carte (voir §3.13). Ceci implique que tout au long de la partie on aura toujours un joueur sarrazin intercalé entre deux joueurs croisés et réciproquement. Toutefois, à chaque nouveau tour de jeu, on décale l'ordre des joueurs d'un "cran" de la façon expliquée au §2.93.

Discussions diplomatiques. En ce qui concerne les séquences de discussions diplomatiques, nous vous conseillons vivement de les limiter à 5 minutes au début de chaque tour de jeu, quitte à proposer une séquence plus longue de 15 minutes, par ex. - tous les 5 tours, après la collecte des revenus.

Nouveaux venus. Tant qu'il reste des châteaux frontaliers neutres sur la carte, il est possible d'accepter de nouveaux joueurs dans la partie. Cette procédure est intéressante car elle permet à un joueur de se familiariser avec les règles en regardant les autres jouer, puis de rentrer dans le jeu quand il se sent de taille à affronter son destin. Cela permet aussi à des joueurs éliminés de revenir en jeu dès le tour qui suit leur élimination. **CROISADES** est un jeu suffisamment souple pour permettre à un joueur de se faire une place au soleil, même s'il est arrivé bien après les autres. Après tout, il suffit souvent d'une bataille importante pour bouleverser les rapports de force sur la carte stratégique.

Joueurs vassaux. Afin d'éviter de se faire éliminer, un joueur peut accepter ou même proposer de prêter allégeance à un autre joueur. Les deux joueurs doivent se mettre d'accord sur le partage des revenus que rapportent les possessions du vassal. Il n'est pas interdit de mettre tout ça par écrit. Un vassal garde le contrôle de ses troupes et de ses navires, mais doit se soumettre à toutes les obligations d'un vassal ordinaire. Un joueur peut refuser l'allégeance que lui propose un autre joueur. En cas d'élimination du joueur suzerain, le joueur vassal retrouve automatiquement son indépendance. Un vassal peut décider de rompre unilatéralement son lien de vassalité. Il perd 3 points d'honneur dans le cas où l'allégeance a été formulée par écrit et ne récupère la pleine jouissance de ses villes et châteaux que s'il a un groupe à lui dans chacun d'entre eux. Dans le cas contraire, la ville ou le château reste fidèle au suzerain. En cas de rupture d'allégeance, il peut y avoir bataille dans toutes les cases où les troupes du suzerain et du vassal rebelle se trouvent ensemble.

Conditions de victoire

- But de jeu complet: le scénario s'arrête quand toutes les villes, moyennes ou importantes, représentées sur la carte reconnaissent la suzeraineté d'un même joueur. Ce joueur est alors déclaré vainqueur. En ce qui concerne les villes neutres, une alliance suffit.

- Buts de jeu intermédiaires: Il y a trois façons de diminuer la durée d'une partie, sans en diminuer pour autant l'attrait:

1) attribuer plus de points et plus de possessions à chaque joueur en début de partie. On peut attribuer ainsi 800 points à chacun et le contrôle de 100 points de revenus dans la même région (2 villes moyennes, par ex., ou un port + un château seigneurial + un château frontalier).

2) diminuer l'aire de jeu. Exemple: Palestine, Liban et Syrie méridionale. Au sud, cela signifie que la carte s'arrête aux cases dont le numéro commence par 11 (comprises), et au nord, aux cases dont le numéro commence par 34.

3) fixer des objectifs moins généraux que le contrôle de toute la carte.

En associant, par exemple, les propositions 1 et 2, et en fixant pour objectifs de victoire 10 points de renommée et 600 dinars de revenus (surtaxe de 50% non comprise), on obtient à la fois une partie nettement plus courte et un jeu qui reste riche en événements.

Villes neutres et villes alliées

Quand une ville ou un château neutre est assiégé par un joueur, un autre joueur doit être désigné au hasard pour commander la garnison. Ce joueur doit appartenir si possible au même camp que la ville ou le château, et ne pas être allié, même verbalement, avec le joueur qui dirige les assiégeants.

Quand une ville ou un château allié à un joueur est assiégé par un autre joueur, c'est toujours le joueur allié qui prend le commandement de la garnison.

Délégation de pouvoir

Un joueur, impliqué dans le même tour dans plusieurs batailles ou sièges, peut déléguer le pouvoir de commander une partie de ses troupes à un joueur allié ou neutre, afin d'accélérer la marche du jeu. Ceci apporte un petit parfum réaliste au cours des événements car il est difficile d'être partout à la fois!

La rupture des digues du Nil

Il est parfaitement logique de reprendre cette règle spéciale dans le cadre du scénario général. Elle est appliquée ici dans son intégralité, autrement dit telle qu'elle est expliquée dans le scénario N° 1, avec l'additif figurant dans le scénario N° 4.

Armées pléthoriques

Une partie avec des joueurs très prudents peut entraîner la constitution d'armées très nombreuses ... Il peut être alors conseillé de jouer d'éventuelles batailles sur des tapis de jeu composés de six cartes, et non pas de quatre, comme prévu. Les deux cartes supplémentaires peuvent être choisies au hasard ou être les mêmes que celles proposées pour les cas de retraites.