

Pour *The Devil's Horsemen*

MAMLUK

Guerre au XIII^e Siècle dans l'Est Latin

Les Batailles de Mansourah, 1250 (Le Nil, Egypte), Homs, 1281 (Syrie)



TABLE DES MATIERES

1. Introduction.....	2	Scénario de la 2 ^e bataille de Homs.....	9
2. Règles pour Simple GBOH.....	2	Version <i>Simple GBOH</i> de la 2 ^e bataille de Homs	13
3. Règles Spéciales de Mamluk	3	Sources	14
Scénario Mansourah.....	4	Crédits	14
Version <i>Simple GBOH</i> de Mansourah	8	Tableau des Effets du Terrain.....	15



1.0 Introduction

Les Mamelouks étaient le corps d'élite des armées Musulmanes Egyptiennes à partir du 13^e siècle. Ils étaient généralement composés 'd'esclaves' Circassiens, Turcomans ou Kurdes, mais pas dans le sens où nous utilisons aujourd'hui le mot esclave. Ils étaient plutôt des mercenaires non payés. Par contre, on les décrit comme une des forces de combat majeure de l'Est Latin qui a duré plusieurs siècles.

Mamluk couvre deux des batailles majeures livrées par les armées Mamelouks alors qu'elles étaient au paroxysme de leur puissance tactique. Mansourah fut la dernière bataille livrée par les Mamelouks de la Dynastie d'Egypte Ayyubid. Peu après, ils ont renversé cette dynastie et pris le contrôle de l'Egypte. Homs (souvent appelée la 2^e bataille d'Homs) fut une des batailles majeures livrées par les Mamelouks contre les incursions Mongoles dans l'Est Latin.

Matériel

Pions : En plus des 140 pions fournis, ces batailles nécessitent également que les joueurs possèdent le jeu *Devil's Horsemen*, car certains pions de ce jeu seront nécessaires. Les règles de chaque bataille indiquent les pions inclus dans ce module plus les pions à récupérer dans *DH*.

Note : Le verso des Chevaliers (montés et démontés) est utilisé pour indiquer un statut autre que Déplacé (Désorganisé et Désarçonnés respectivement). Ces unités sont soumises aux pénalités données en 6.13 lorsqu'elles bougent plus d'une fois par tour. Utilisez un marqueur « Moved » comme aide-mémoire.

Cartes : Nous vous avons fourni une carte spécifique pour la bataille de Mansourah. Pour Homs, les joueurs devraient utiliser la carte Ouest du scénario de la Rivière Kalka.

ERRATA DE GBOH APPLICABLE A DEVIL'S HORSEMEN

Règles

7.31 A : Les unités Lourdes qui se déplacent pendant la Phase d'Ordres de l'Adversaire ne sont pas obligées d'attaquer en Choc.

8.35 : Il faut lire pour le 2^e point :

- Si le résultat est **supérieur** à la QT imprimée, cette unité doit se rapprocher d'un hex vers l'unité qui tire. Si elle est attaquée par un flanc ou l'arrière, elle doit d'abord changer d'orientation. Elle ne peut entrer que dans des hex libres. Si l'unité ne peut pas bouger d'un hex (quelle qu'en soit la raison) alors elle ne bouge pas ; il n'y a pas d'autre pénalité.

Tables & Tableaux

(6.8) Tableau des Coûts de Mouvement : Pour la note 'b' il faut lire « toute l'infanterie paie un coût de... »

(10.1) Table de Portée et de Résultats des Tirs : Retirez le '1' pour la portée de 5 hexs de l'Arc Composite à pied – ce type d'unité ne peut rien atteindre à une portée de 5 hexs.

(10.2) Table d'Efficacité du Tir contre les Armures : Le type LN est traité comme le type LC. Les Chevaliers Montés

utilisent la ligne Chevaliers ; les Chevaliers démontés sont traités comme de la HI.

(10.3) Le Tableau de Supériorité du Choc

- Ignorez la colonne pour les Chevaliers Désarçonnés en Attaque. Les Chevaliers Désarçonnés ne peuvent pas attaquer.
- La LC et la HI devrait être AS lorsqu'elle attaque des Chevaliers Désarçonnés.

Tests de Commandement : Pour les Ordres de Ligne en dehors de la Portée de Commandement, cas A, il faut lire « le chef a Terminé ».

CHANGEMENTS/ADDITIONS AUX REGLES DE GBOH (Dans DH)

Toutes les règles de *Devil's Horsemen* sont utilisées (bien sur, là où c'est applicable), à moins que le contraire ne soit spécifiquement indiqué plus loin. Toutes les règles additionnelles sont indiquées en tant que telles dans les scénarios.

2.0 Règles Pour Simple GBOH

Les informations données ici contiennent le nécessaire pour adapter *Mamluk* aux règles de *Simple GBOH*. Les descriptions individuelles pour *Simple GBOH* suivent le même format : Déploiement, Tableaux de Formations, Valeurs de Prises de Tour, Unités Réduites pour chaque camp, Niveaux de Déroute d'Armée, et modifications des règles spéciales.

Déploiement

Simple GBOH utilise le déploiement original pour tous les scénarios avec une exception importante : le joueur peut placer ses chefs dans n'importe quel hex contenant une unité que ce chef peut commander, selon le Tableau de Formations.

Tableaux de Formations

Les deux joueurs ont un tableau de formations décrivant les capacités organisationnelles globales de leurs armées. Chaque ligne du tableau donne les unités de la formation et le chef éligible pour l'activation au cours d'un même tour de joueur. Si plus d'un type d'unité est donné pour une même Formation, alors tous ces types doivent être activés à moins que la phrase « et/ou » apparaisse dans l'entrée de cette Formation. Dans ce cas le joueur peut activer n'importe quelle combinaison parmi les types indiqués. Par contre, si un type donné est activé alors toutes les unités de ce type doivent être activées. Les Formations sans Chef sont traitées comme des Auxiliaires. Les Chefs éligibles pour Prendre un Tour sont indiqués dans le Tableau de Formations avec un nombre à la droite de la barre oblique (/) qui indique le nombre de tentative que peut faire ce chef au cours de la partie. Bien que certains chefs commandent plusieurs formations, chacun a une valeur de Prise de Tour applicable pour toute la durée de la partie, quelle que soit la formation choisie pour l'activation après avoir pris le tour.

Une ligne pointillée indique des Formations séparées dirigées par le même chef. Ce ne sont pas des Formations multiples et elles ne peuvent pas être activées en même temps à moins que cela ne soit spécifiquement indiqué dans les règles du scénario.

Valeurs de Prise

Les chefs éligibles pour Prendre des Tours sont indiqués avec le nombre de tentatives autorisées pour la partie entière.

Face Réduite

Les unités qui ont une Face Réduite sont indiquées ici pour chaque joueur.

Niveaux de Déroute d'Armées

Simple GBOH utilise les mêmes niveaux de déroute que les scénarios originaux. Ils sont répétés ici pour le confort des joueurs.

Jeu Compétitif

Les diverses options de Jeu Compétitif données pour les règles standard peuvent aussi être utilisées avec les règles de *Simple GBOH*.

3.0 Règles Spéciales de Mamluk

Les règles spéciales suivantes de *DH* sont applicables à une ou deux des batailles fournies dans le module *Mamluk*, comme indiqué :

Poursuite de Cavalerie : La règle de Poursuite de Cavalerie 7.6 n'est pas utilisée.

Impétuosité (à la 2^e bataille d'Homs) : Si la cible d'une tactique Frapper et Courir est de l'infanterie et qu'elle subit 1 Perte, le joueur qui dirige cette infanterie lance le dé.

- Si le résultat est **inférieur ou égal** à sa QT imprimée, rien ne se passe.
- Si le résultat est **supérieur** à sa QT imprimée alors cette unité doit avancer d'un hex s'il n'y a pas d'unité ennemie dans cet hex. Si l'unité ne peut pas avancer (quelle qu'en soit la raison) alors elle ne bouge pas ; il n'y a pas d'autre pénalité.

Réaction à l'Aggression (à la 2^e bataille d'Homs) : Si la cible d'une tactique Frapper et Courir est une HC de n'importe quel type, faites le même jet que pour l'Impétuosité. Par contre, si le résultat est supérieur, cette HC doit immédiatement bouger d'un maximum de quatre MP vers l'unité qui tire par le chemin le plus direct et l'attaquer en Choc. Une telle réaction/charge est considérée comme faisant partie du mouvement/tour de l'unité qui tire, et le choc résultat est résolu avant que quoi que ce soit d'autre ne se passe (seule la HC et l'unité qui tire sont prises en compte pour le choc).

- La LC équipée de C peut retraiter de deux hexs lorsqu'elle est contre-chargée de la sorte. Cette retraite est faite avant l'avance de la HC.
- Les Chevaliers ajoutent deux (+2) à leur jet de dé.

Taille : Toutes les unités sont supposées avoir la même taille. Par conséquent, lors d'une Attaque en Choc, si l'attaquant a plus d'unités que le défenseur, le modificateur de Choc est +2. Si le défenseur a plus d'unités alors le modificateur de Choc est -2.

Retraite Feinte (à la 2^e bataille d'Homs) : La LC éligible (voir les règles des scénarios) peut utiliser cette version modifiée de la Retraite Avant Combat (Simple 7.41-7.44) lorsqu'elle est attaquée par de la cavalerie, quelle que soit le différentiel de CM. De telles unités éligibles ne peuvent pas utiliser la Retraite Avant le Choc contre d'autres unités de cavalerie. La Cavalerie Légère qui n'a pas la capacité de Retraite Feinte peut utiliser la RAC selon les règles standard. La Cavalerie Lourde ne peut pas utiliser la RAC contre d'autres unités de cavalerie. Une unité ne peut pas utiliser la Retraite Feinte si elle a commencé le tour de joueur dans une ZDC ennemie ou si elle a des unités ennemies dans sa ZDC. La Retraite Feinte est résolue de cette façon :

1. L'unité en défense retraite selon *Simple GBOH* 7.42 et 7.43 sauf qu'elle ne peut pas entrer dans une ZDC ennemie et qu'à la fin de sa retraite, l'unité est orientée dans la direction où elle retraite.

2. Si tous les défenseurs ont retraité, l'attaquant lance le dé et compare le résultat avec la Valeur de Réaction de RF de l'attaquant donnée dans les instructions du scénario. Si il y a plus d'une unité de cavalerie en attaque, c'est le propriétaire qui choisit celle qui doit poursuivre. Si une unité est empilée avec un chef, soustrayez un (-1) au jet de dé.

- Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Réaction de RF alors l'unité qui attaque avance, selon *Simple GBOH* 7.44. L'unité qui retraite peut revenir à son orientation d'origine.
- Si le résultat est supérieur à la Valeur de Réaction de RF, l'unité qui attaque utilise la même règle mais DOIT avancer dans l'hex libéré et DOIT continuer son avance en suivant le chemin de retraite jusqu'à ce qu'une unité ou ZDC ennemie intervienne, ou si elle arrive à deux hexs de distance (un hex intermédiaire) de l'unité qui retraite. S'il y a plusieurs défenseurs, le joueur qui poursuit choisit le chemin et l'unité à poursuivre. L'autre unité qui retraite ignore l'étape 3.

NOTE DE JEU : Il n'y a pas de poursuite à moins que tous les défenseurs aient retraité.

3. Si l'unité qui avance est capable d'arriver à deux hexs de l'unité qui retraite avec un hex vide intermédiaire, alors l'unité qui retraite lance un dé et compare le résultat à sa QT.

- Si le résultat est inférieur ou égal, l'unité qui retraite inverse son orientation (NdT : elle fait demi-tour) et peut **immédiatement** tirer des projectiles sur son poursuivant, ou avancer dans un hex adjacent au poursuivant et lui tirer dessus ou l'attaquer en Choc. L'unité qui poursuit ne peut absolument pas réagir (pas de Tir, Retraite Avant le Choc, etc.).
- Si le résultat est supérieur à la QT de l'unité qui retraite, le poursuivant peut immédiatement entrer dans un hex adjacent à l'unité qui retraite, et lui tirer dessus ou faire une attaque de Choc (de Flanc). L'unité en défense ne peut absolument pas réagir (pas de Tir, Retraite Avant le Choc, etc.).

NOTE DE JEU : Toutes les Attaques en Choc en '3' font partie de la Retraite Feinte et n'impliquent que ces unités. Toutes les autres unités adjacentes sont ignorées. L'Attaque en Choc est résolue immédiatement avant de passer à d'autres unités. Le modificateur de Mouvement s'applique à tous les combats de Choc associés à la Retraite Feinte.

Tir de Projectiles : Le Tableau de Portée et de Résultats des Tirs de *Simple GBOH* n'est pas utilisée. A la place, utilisez le tableau correspondant ainsi que la Table de Tir contre les Armures des règles standard de *DH*. Tous les modificateurs standard de *GBOH* s'appliquent. Les modificateurs spéciaux de *Simple GBOH* sont indiqués sur la table. De plus, les changements de règles suivants pour *Simple GBOH* s'appliquent à *DH*.

LDV : Les unités avec des Arcs Composites peuvent utiliser le Tir en Cloche ou Direct. Les Arbalétriers ne peuvent utiliser que le Tir Direct. La LDV est bloquée par les unités de combat lors de l'utilisation du Tir Direct. Exception : Les unités amies adjacentes au tireur ne bloquent jamais la LDV. La LDV n'est jamais bloquée par les unités de combat lors de l'utilisation du Tir en Cloche (*Simple GBOH* 7.13).

Pluie de Projectiles : Les unités capables de Pluies de Projectiles ont un indicateur sur le pion. Les unités pouvant faire des Pluies de Projectiles ne peuvent pas utiliser la Tactique Frapper et Courir.

Cavalerie Démontée (à la 2^e Bataille d'Homs) : Comme indiqué dans le scénario, certaines unités de cavalerie peuvent démonter. Ces unités peuvent monter/démonter en ne faisant que cette action lorsqu'elles sont activées, du moment qu'elles ne sont pas dans un rayon de quatre hexs d'une unité ennemie ni à portée et dans la LDV d'une unité de tir ennemie.

Engagé : Les unités qui commencent un tour de joueur dans une ZDC ennemie ou qui ont une unité ennemie dans leur ZDC sont considérées Engagées. Les unités Engagées ne peuvent pas tirer de projectiles ; ceci inclus le Tir de Réaction selon 7.21. Les unités Engagées ne peuvent pas être prises pour cible lors d'un tir.

Archers à Cheval : Toute la cavalerie équipée d'Arcs Composites peut tirer à tout moment au cours de son mouvement et ceci est une exception à 7.11.

Agression : Si une Formation contenant des unités de Chevaliers Montés est activée et que l'une de ces unités est dans les six (6) Points de Mouvement d'une unité ennemie (sans unité amie montée dans les hexs entre les deux unités), alors son propriétaire doit lancer un dé avant de déplacer les unités activées. Consultez la Valeur d'Agression Chevaleresque (A-C) de l'unité KN/HC la plus faible de la Formation, comme indiqué dans le scénario.

- Si le résultat est supérieur à la valeur d'A-C alors chaque unité de Chevaliers de la Formation doit dépenser le plus possible de sa Capacité de Mouvement pour avancer vers l'unité ennemie la plus proche et entrer dans un hex adjacent à cette unité. Les unités Non Commandées peuvent entrer dans des hexs adjacents à des unités ennemies. Lorsqu'il y a plusieurs cibles possibles pour une telle charge, c'est le joueur qui bouge qui détermine la cible. Par contre, lorsqu'il y a plusieurs cibles, la cible choisie doit être une unité qui n'a pas encore été attaquée de la sorte, dans la mesure du possible.
- Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur d'A-C, alors les unités peuvent bouger normalement.

Si il y a des unités d'infanterie amies intermédiaires, la cavalerie en mouvement les traversera pour atteindre sa cible. Il n'y a pas de Perte de Cohésion pour l'unité qui bouge ; par

contre, l'unité d'infanterie doit immédiatement faire un Test de QT. Si le résultat est supérieur à sa QT alors elle subit un nombre de Pertes égal à la différence entre le dé et sa QT.

Les Scénarios

Mansourah

Egypte, 8 Février 1250

L'armée de la Septième Croisade commandée par le Roi (Saint) Louis IX, contre le Sultanat Ayyubid d'Egypte, commandé par l'Emir Fakr-ed-din.

Arrière-Plan Historique

La 7^e Croisade a essayé de faire ce que la 6^e n'a pas réussi : prendre l'Egypte. Le rapport avec la religion, en dehors de l'opportunité de tuer des 'infidèles' ne nous concerne pas ici, mais les Croisés étaient plutôt bornés, déterminés et bigots. Sous la coupe de Louis IX, Roi de France (ensuite baptisé Saint Louis pour sa tentative de 'nettoyage ethnique' du Proche Orient), la majorité de l'armée Française débarqua dans le Delta d'Egypte et pris facilement Damietta qui se rendait.

Galvanisé par ce succès, le Roi Louis et son armée remontèrent rapidement le Nil en cherchant à détruire les Egyptiens Ayyubids. Ils s'en sortaient bien jusqu'à ce qu'ils atteignent la nouvelle ville de Mansourah, qui aurait été prise si Louis avait maintenu des lignes de communication... et de ravitaillement. Par contre, l'armée Ayyubid et son sultan mourant restèrent dans Mansourah, renforcée par la puissante cavalerie Mamelouk. Le canal Ashmum était une barrière formidable à l'est, depuis Mansourah et le Nil, et Louis laissait son armée attendre tandis que lui et ses hommes décidaient de la marche à suivre.

Ils mirent au point un plan plutôt astucieux. Les soldats à pied devaient construire des digues pour traverser le canal, tandis que les chevaliers lourds contourneraient à l'est en aval, puis traverseraient en trois 'divisions' avant de se ruer à l'ouest pour surprendre les Egyptiens au repos.

C'est ce qu'ils firent. Les soldats à pied Egyptiens furent massacrés dans leurs tentes par l'avant-garde, mais les chevaliers dirigés par Robert d'Artois n'en avaient pas assez et sont partis prendre la ville. A partir de ce moment, ce fut une dégringolade.

Une fois dans la ville, la cavalerie lourde était à la merci des mamelouks légers équipés de projectiles, et lorsque la Garde du Sultan, formée de Mamelouks lourds, arriva, elle réussit à contenir le reste de la cavalerie Française, ce qui annula l'effort fourni par les piétons Français qui, menés par les arbalétriers, avaient finalement traversé le canal et s'occupaient des Egyptiens toujours désorganisés.

Par contre, avec sa cavalerie en désarroi, Louis senti que le mieux à faire était de partir. Il arrivait toujours plus de Mamelouks et d'Ayyubids, les Français commençaient à souffrir de la famine, et Louis fini par abandonner et rentrer

chez lui, son armée en piteux état. Pendant ce temps, le sultan mourut et son fils, mal préparé à la succession, ne régna qu'une brève période avant la prise du pouvoir par les Mamelouks.

Notes sur le Terrain

C'est le bassin du Delta du Nil. Plat et pratiquement sans fioritures, sauf les marais à l'est et la ville de Mansourah. Il y a plusieurs règles spécifiques pour le terrain. Voir plus bas.

Pions Utilisés

Les pions provenant de *Devil's Horsemen* sont indiqués avec les lettres **DH** ; les pions de Mamluk sont indiqués par la lettre **M**.

Déploiement des Croisés

1. La partie de l'armée qui est restée au nord du Canal Ashmum (voir plus bas) est placée, une unité par hex, dans les hexs de Tentes des Croisés, comme suit :

- **30** Infanterie Croisée : MI Croisée 1-20 [M] et LI Croisée 1-10 (Arbalétriers à pied^[a]) [M] ; **Humbert de Beaujeu** (commande tous les piétons) [M] est placé avec n'importe quelle unité se trouvant dans un rayon de 3 hexs de la digue.
- Chevaliers Bourguignons 1-2, **Duc de Bourgogne** [M]
- **Le pion Digue est placé 'non construit' entre les hexs 4407 et 4408.** Voir plus loin pour les règles spéciales à ce propos.

2. Les Croisés Van Bataille (5 unités) sont placés, une unité par hex, en 5113-5115 et 5214-15.

- Chevaliers Templiers [M].
- Arbalétriers Montés Templiers [DH].
- Chevaliers Anglais [M].
- Chevaliers d'Artois [M].
- Chevaliers Bretons [M].
- **Robert d'Artois**^[b][M]

3. Les Croisés du Centre (4 unités) sont placés une unité par hex en 6018-6021.

- Chevaliers d'Anjou [M].
- Chevaliers Champenois 1-2 [M].
- 1 Arbalétrier Monté Hospitalier [DH].
- **Charles d'Anjou**^[b][M]

Renforts Croisés

Les unités suivantes entrent en renforts aux moments indiqués. Toutes les unités entrent, une par hex, par n'importe quels hexs entre 6918 et 6922 inclus.

1. Arrière Garde des Croisés (3 unités), commandée par le **Roi Louis IX** [M]. Elle entre pendant le troisième tour de jeu.

- Chevaliers de la Garde Royale [M].
- Chevaliers des Flandres [M].
- Chevaliers de Poitiers [M].

a = Le nombre des arbalétriers de l'armée royale (très probablement en plus des contingents des Templiers et Hospitaliers) est porté à 5000 dans une lettre d'un des aides de camp du roi, ce qui donne quelques indications sur l'importance de cette arme dangereuse.

b = C'étaient les frères du Roi.

Déploiement Egyptien

Toutes les unités Egyptiennes sont déployées dans des hexs de Tentes, avec n'importe quelle orientation. Aucune unité n'est Alertée (voir plus loin pour les détails).

Infanterie Egyptienne : MI 1-28 Egyptienne [M] et LI 1-6 Egyptienne [M], une par hex de tente, dans n'importe quelle Tente dans la zone autour de 4311 (au sud du Canal Ashmum). Le commandant d'infanterie **Fakr-ed-din** [M], plus un Commandant de Contingent, **al-Malik az-Zahir**^[a][M], chacun dans une tente avec une unité d'infanterie.

LC Mamelouke : 7 unités à déployer chacune dans un hex de tente, dans n'importe quelle tente de la zone autour de 2718 (directement au sud de Mansourah) :

- LC 11-14 Halqa [DH]
- LC 1-2 Turcomen [DH]
- LN Bédouin [DH]
- **al-Malik al Amjad**^[a][M]

Renforts Mamelouks

Toutes les unités de HC Mamelouk (9 unités, y compris les gardes du corps du Sultan – les Mamelouks Bahrians) entrent lorsqu'ils sont activés (de façon normale ; ils ne sont pas Non Alertés ou quoi que ce soit), pendant n'importe quel tour après le tour où le Roi Louis est entré sur la carte. (Louis doit entrer sur la carte lorsque c'est le moment ; il ne peut pas arriver plus tard). Les unités entrent par n'importe quels hexs du bord ouest de la carte.

- HC 1-2 Mamelouke Royale [DH]
- HC 1-7 Mamelouke [DH]
- **Baybars** (avec n'importe quelle unité précédente) [DH]

NOTE HISTORIQUE : Le Sultan al-Malik as-Salih venait juste de mourir (d'un ulcère à l'aîne... aïe), mais sa (première) femme a gardé cette information secrète jusqu'à ce que l'armée du nouveau sultan, Turan Shah, puisse arriver de Syrie. Il finit par arriver après la bataille, et dura quelques semaines jusqu'à ce que les Mamelouks prennent le dessus.

a = Il y a une pléthore de propriétés al-Malik autour de Mansourah. Comme l'indiquent les sources, les noms Ayyubids peuvent poser quelques soucis.

Lignes et Eligibilité de Commandement

Les Croisés

- **Le Roi Louis IX** est le Commandant en Chef. Il peut donner des Ordres et Ordres de Ligne à n'importe quelle unité.
- **Robert d'Artois** et **Charles d'Anjou** peuvent donner des Ordres/Ordres de Ligne à n'importe quel Chevalier, monté ou non, ainsi qu'aux Arbalétriers Templiers et Hospitaliers.
- **Humbert de Beaujeu** peut donner des Ordres/Ordres de Ligne à n'importe quelles unités de Croisés à pied.

NOTE : Les Chevaliers Démontés/Désarçonnés et les Arbalétriers Démontés ne sont pas considérés comme des Croisés à pied pour les règles d'Ordres/Ordres de Ligne.

Etendards : Toutes les unités de Croisés utilisent les étendards royaux de Louis comme Point de Retraite. Il y en a deux : un au nord de l'Ashmum, l'autre avec Louis. Ce dernier se

déplace avec Louis lorsqu'il entre en jeu, mais doit être placé dans les deux tours de l'entrée.

Eligibilité pour les Ordres de Ligne

- Chevaliers Montés et Arbalétriers Montés.
- Chevaliers Démontés et Désarçonnés ; Arbalétriers Démontés.
- Croisés à pied (MI et LI).

Egyptiens Ayyubids

- **Baybars** ne peut donner des Ordres/Ordres de Ligne qu'aux unités de HC Mamelouk.
- **al-Malik al-Amjad** peut donner des Ordres/Ordres de Ligne à n'importe quelles unités LC/LN.
- **Fakr-ed-din** peut donner des Ordres/Ordres de Ligne à n'importe quelle unité d'Infanterie Egyptienne.
- **al-Malik az-Zahir** est un Chef de Contingent qui ne peut donner des Ordres qu'aux unités d'Infanterie Egyptienne.

Etendards : Les Egyptiens n'ont pas d'étendard.

NOTE DE CONCEPTION : Ceci représente la mort du sultan, l'information avait circulé avant le début de la bataille.

Eligibilité pour les Ordres de Ligne

- Cavalerie
- Infanterie

Chefs de Remplacement

Il n'y a aucun chef de remplacement pour les deux camps.

Surprise des Croisés

Au premier tour de jeu (uniquement), le joueur Croisé joue en premier en activant Robert d'Artois au lieu du chef ayant l'Initiative la plus basse. Soustrayez deux (-2) à toutes les tentatives de Momentum de Robert d'Artois au cours du premier tour de jeu.

Préparation Egyptienne

Toutes les unités Egyptiennes commencent la partie au repos.

Cavalerie au Repos : La cavalerie sera Alertée à la première fois où leur chef est activé. Alerter la cavalerie prend une action entière ; elle ne peut rien faire d'autre pendant cette activation. Elle est libre de faire ce qu'elle veut à partir de la prochaine activation.

Infanterie au Repos : L'infanterie sera Alertée à la première fois où leur chef (Fakr-ed-din) est activé. Alerter l'infanterie prend une action entière ; elle ne peut rien faire d'autre pendant cette activation. Lorsqu'elle est Alertée, une unité d'infanterie est Désorganisée.

Les unités au Repos n'ont pas de ZDC. Si elles sont attaquées en Choc, il n'y a pas de Supériorité de Position, mais l'attaquant obtient un décalage d'une colonne à droite sur la Table de Résolution du Choc. Les unités au Repos ne peuvent pas utiliser la Défense en Passant à travers.

L'Infanterie Désorganisée :

- n'a pas de ZDC
- ne peut pas utiliser la Défense en Passant à travers.

- lorsqu'elle est attaquée en Choc, l'attaquant obtient un décalage d'une colonne à droite sur la Table de Résolution du Choc.
- ajoute un (+1) à tous ses jets de Tirs de Projectiles.

Tous les marqueurs Désorganisés sont retirés automatiquement au début de la prochaine activation de cette unité.

NOTE DE JEU : Le statut Désorganisé pour l'infanterie ne se produit que lorsque l'unité est initialement au Repos. Ce n'est pas un résultat de combat.

Les unités au Repos et/ou Désorganisées qui se font tirer dessus par des unités d'Arbalétriers Croisés ne changent pas de statut à cause des tirs ennemis.

La Digue

Le Canal/Rivière Ashmum est infranchissable (sur la carte... il est franchissable en amont, là où se sont rendus les chevaliers). Par contre, le plan des Croisés dépend de la traversée de l'Ashmum par l'infanterie pour soutenir les chevaliers et garder les piétons Egyptiens engagés dans des poursuites de moindre importance. Pour cela, Louis ordonna la construction d'une digue, et pour protéger sa construction, il avait plusieurs douzaines de pièces d'artillerie médiévale en soutien – des lance-pierres et lance-carreaux.

Bien sûr, les Egyptiens déploieront immédiatement leur propre artillerie, à peu près dans les mêmes proportions, et le projet d'ingénierie ralentit considérablement, pendant que les catapultes et autres passaient la majorité de leur temps à essayer de soumettre l'autre camp.

Plutôt que de faire de ce projet de construction un exercice de jeu sous la forme d'un nombre infini de jets de dé, nous avons réduit tout ceci à un seul pion – la Digue des Croisés – et à moins de jets de dé, tout ceci étant utilisé pour garder une trace de la progression des travaux jusqu'à leur achèvement.

A chaque fois que le **Duc de Bourgogne** est activé, avant de faire quoi que ce soit d'autre, les deux joueurs vérifient si la Digue progresse. Chaque joueur lance un dé.

- Si le jet des Croisés est supérieur à celui des Egyptiens, déplacez le marqueur de Digue de deux cases en avant sur la Piste de Construction de la Digue.
- Si le jet des Croisés est inférieur à celui des Egyptiens, reculez le marqueur d'une case sur la Piste de Construction de la Digue.
- Egalité ? Il ne se passe rien.

Le marqueur ne peut jamais descendre en dessous de '0' sur la Piste.

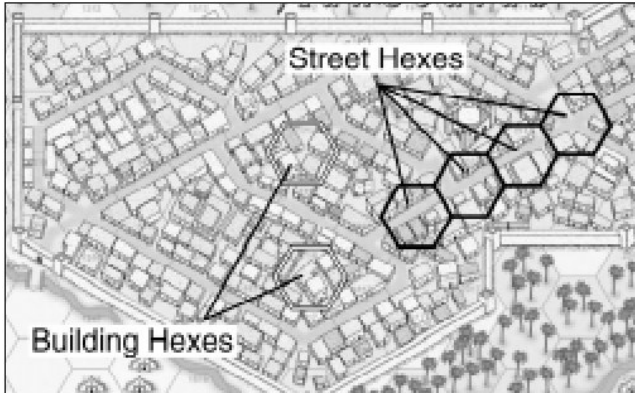
NOTE DE JEU : La Digue est la seule façon de traverser l'Ashmum pour les Croisés ; ils ne peuvent pas quitter la carte à l'est, comme l'ont fait les chevaliers. Ce qui peut produire des choses intéressantes dans cette zone.

La Ville de Mansourah

La nouvelle ville de Mansourah, construite pour célébrer la victoire sur une précédente armée Croisée est un objectif de victoire.

Il existe deux types d'hexs dans la ville : les Rues et les Bâtiments.

- **Hexs de Rue** : On peut y entrer directement depuis d'autres hexs de rue ; par exemple de 1715 à 1615. Une unité ne peut pas entrer dans un hex de rue à moins qu'elle ne le fasse en utilisant une rue. Une unité ne peut pas bouger directement de 1715 à 1714 (à travers les bâtiments).
- **Hexs de Bâtiments** : Aucune unité ne peut entrer dans ces hexs.



On ne peut entrer dans la ville de Mansourah que par les deux hexs de porte 1216 et 3012.

La cavalerie lourde (particulièrement les chevaliers Croisés) est définitivement désavantagée en combat à l'intérieur de la ville. Quoi que dise la Table du Fracas des Lances (10.4), la cavalerie lourde n'est jamais Supérieure en Attaque.

Agression Incontrôlée

Les unités de chevaliers qui ratent leur jet d'Agression Chevaleresque (9.31) peuvent avancer vers un hex de porte de Mansourah (1216 ou 3012) ou un hex du bord ouest de la carte entre 1016 et 1025 (inclus) au lieu de s'avancer vers l'unité ennemie la plus proche.

Chevaliers Démontés

Les chevaliers Montés et Démontés ont des pions séparés (à utiliser selon les besoins).

- Les Chevaliers Montés Désorganisés retournent simplement leur pion sur leur verso (face désorganisée).
- Les Chevaliers Montés qui subissent un résultat 'Désarçonné' (voir plus bas) ont leur pion remplacé par un pion Désarçonné (Démonté).

Les chevaliers Croisés ne peuvent jamais Démonté volontairement. Ils peuvent 'Démonté' uniquement en étant Désarçonnés puis en se ralliant sur leur face Démontée. Une fois Démontés, ils ne peuvent jamais remonter en selle.

Tout Chevalier Monté qui subit un résultat de Perte de Cohésion de '3' ou plus change ce résultat '3' en '2' plus Désarçonné. Remplacez le pion chevalier Monté par sa contrepartie Démontée/Désarçonnée, face Désarçonnée visible. Une fois désarçonnés, les chevaliers restent à pied jusqu'à la fin de la bataille.

Les Chevaliers Désarçonnés/Démontés sont traités comme de la HI pour le Mouvement et pour l'utilisation de la Table du Fracas des Lances. De plus, les Chevaliers Désarçonnés :

- Ne peuvent pas Attaquer en Choc.
- Lorsqu'ils sont Attaqués en Choc, l'Attaquant obtient un décalage d'une colonne vers la droite sur la Table de Résolution du Choc.

NOTE DE CONCEPTION : Les chevaliers Européens étaient protégés par de lourdes armures en cote de mailles, qui offraient une excellente protection mais les rendaient dépendant de leur monture pour la manoeuvrabilité. Lorsqu'ils sont désarçonnés, bien que toujours très puissants, leur manque de mobilité (combiné avec la propension à se retrouver au sol assez rapidement), ils sont assez différents en termes de capacités par rapport à lorsqu'ils sont montés.

Esquive Musulmane

La charge des chevaliers Croisés était une tactique très efficace, elle était très crainte et respectée des Musulmans. Par contre, au moment de cette bataille, ils avaient adopté des tactiques pour neutraliser et éviter de telles attaques. Un peu comme Alexandre avait (apparemment) fait avec sa phalange contre l'attaque des chariots de Darius à Gaugamèle, les Musulmans s'écartaient tout simplement, ce qui créait des lignes que traversaient les chevaliers en charge, puis refermaient les rangs et attaquaient les chevaliers par l'arrière.

Le Croisés n'ont jamais développé de changements dans leurs charges pour s'adapter à cette tactique défensive.

Lorsqu'une unité Egyptienne est la cible d'une Charge/Choc d'un Chevalier par un hex de Front, si son jet de QT (selon 9.13[1] et 9.14) est inférieur ou égal à sa QT, elle utilise l'esquive. Sinon les effets de la règle s'appliquent. S'il y a plus d'un défenseur, chacun doit réussir son jet.

Esquive : L'unité qui Charge passe 'à travers' le défenseur, sans aucun effet sur ce dernier, et elle est placée dans l'hex juste 'derrière' l'unité cible – adjacente à elle, et dans la direction dictée par l'orientation de l'unité qui charge. La cible change immédiatement son orientation et Attaque en Choc l'unité de Chevaliers qui vient de Charger (si cela est permis par les règles), en général par l'arrière.

Si l'hex 'derrière' la cible est occupé par une unité amie du défenseur, elle fait aussi un jet d'esquive. Si elle rate, la tentative d'esquive d'origine rate aussi et le jeu revient à la résolution du choc de la charge initiale. Le défenseur ne subit pas de pertes de QT pour les tests de QT. Si l'hex directement derrière est occupé par une unité ennemie alors l'esquive n'est pas autorisée.

Unités d'Arbalétriers

Les unités d'arbalétriers ont leurs tirs limités, à cause de la difficulté inhérente au rechargement des armes, surtout à cheval. En fait, elles ne peuvent tirer que deux fois par tour, que ce soit lors de leur activation ou lors d'une Réaction. Utilisez les marqueurs 'Crossbow Fired' pour indiquer leur utilisation.

NOTE HISTORIQUE : Les arbalètes utilisées ici sont en bois, une arme bien moins efficace que les arbalètes en métal que l'on trouve à partir du 15^e siècle.

Cavalerie Démontée

Les Chevaliers ne peuvent jamais démonter volontairement mais peuvent être désarçonnés comme indiqué plus haut. L'unité d'Arbalétriers Templiers peut démonter.

Valeur d'Aggression des Croisés

La Valeur d'Aggression de tous les Chevaliers Croisés est '2'.

Tactiques de Harassement & Dispersion/Pluie de Projectiles

La LC Turcomen a la capacité de Pluie de Projectiles ; voir sur les pions. Aucune unité ne peut utiliser le Harassement & Dispersion.

Retraite Ordonnée

La Cavalerie Lourde Mamelouke ne peut pas utiliser la Retraite Ordonnée contre les Chevaliers Montés.

Bord de Retraite

Les unités retraitent vers les bords suivants si nécessaire :

- Mamelouks – la ville
- Croisés (si la digue est inachevée) – hexs d'entrée
- Croisés (si la digue est achevée) – n'importe quel hex de tente des Croisés.

Victoire

A cause de la nature inhabituelle de cette bataille, et comme la plupart des joueurs seront plus habiles que les Francs, nous avons donné des conditions de victoire différente de la mantra habituelle de GBOH.

Lorsqu'un joueur atteint 75 PV, il gagne. Les joueurs reçoivent des PV ainsi :

Croisés

PV	Raison
10	Par hex de ville occupé par une unité de Croisés Montés non Désorganisés.
5	Par unité de Croisés non Désorganisés qui sortent par le bord ouest de la carte entre 1016 et 1025 inclus. Les unités ne peuvent pas retourner en jeu, mais ne sont PAS considérées comme éliminées.
5	Par unité de cavalerie Mamelouke éliminée.
1	Par unité d'infanterie Egyptienne éliminée.

NOTE DE CONCEPTION : Le Palais du Sultan est juste au bord de la carte, au sud ouest de la ville, il était considéré comme une cible parmi la hiérarchie Croisée.

Mamelouks/Egyptiens

PV	Raison
10	Par unité de Croisés Montés (au départ) éliminée.
5	Par unité de piétons Croisés éliminée.

Equilibre

Les Croisés ont un léger avantage, mais cela dépend beaucoup de la vitesse à laquelle ils traversent le Canal et comment ils se débrouillent en combat urbain. La durée de la partie est estimée à 3 heures.

Niveaux de QT

Joueur	Pts de QT	Rapport de Déroute	QT Moyenne
Croisé	358	N/A	6.63
Mamelouk	254	N/A	5.08

Version Simple GBOH

Mansourah

(8 Février 1250)

Déployez les deux armées comme indiqué dans les règles standard. Les Etendards ne sont pas utilisés.

Durée de la Partie : environ deux heures et demi.

Equilibre : Les Croisés sont légèrement avantagés.

Tableaux de Formations de Mansourah

Tableau de Formations Croisées

Commandant	Formation
Robert d'Artois/2	Avant-garde ^[a]
Charles d'Anjou/1	Centre ^[b]
Roi Louis IX [CC]/2	Arrière ^[c]
Humbert de Beaujeu	Piétons Croisés
Duc de Bourgogne	Chevaliers Bourguignons et/ou Piétons Croisés

Pour toutes les Formations, une ligne continue peut avoir un hex vide entre chaque unité.

a = Le joueur Croisé peut activer l'avant-garde et/ou les Chevaliers Bourguignons si leurs chefs respectifs sont à Portée de Commandement de Robert d'Artois.

b = Le joueur Croisé peut activer le Centre et/ou les Chevaliers Bourguignons si leurs chefs respectifs sont à Portée de Commandement de Charles d'Anjou.

c = Le joueur Croisé peut activer l'Arrière, le Centre et/ou les Chevaliers Bourguignons si leurs chefs respectifs sont à Portée de Commandement du Roi Louis.

Unités Croisées avec une Face Réduite : Aucune

Tableaux de Formations Egyptiennes

Commandant	Formation
Baybars/1	HC Mamelouk
Al-Malik al-Amjad/2	LC/LN Mamelouk
Fakr-ed-din/1	Infanterie Egyptienne
Al-Malik az-Zahir ^[a]	

Pour toutes les Formations, une ligne continue peut avoir un hex vide entre chaque unité.

a = az-Zahir est activé avec l'infanterie Egyptienne. Toute l'infanterie Egyptienne à sa Portée de Commandement est Commandée, par contre, sa portée ne peut pas être étendue par 4.11.

Unités Egyptiennes avec une Face Réduite : Aucune.

REGLES SPECIALES

Le joueur Croisé joue en premier, il n'y a pas de jet de dé.

Terrain : Utilisez le tableau des Effets du Terrain de Mamluk. S'il y a un coût de cohésion pour le type d'unité, traitez-le comme un (h).

Renforts Croisés : Utilisez les règles du scénario standard pour les hexs d'entrée. L'arrière doit être activée et entrer en jeu n'importe quand après la 5^e activation des Croisés, mais avant leur 10^e activation.

Renforts Mamelouks : Utilisez les règles du scénario standard pour les hexs d'entrée. Les renforts Mamelouks entrent en jeu lors de n'importe quelle activation Egyptienne après que l'arrière des Croisés soit entrée en jeu.

Surprise des Croisés : Soustrayez deux (-2) au premier jet de tentative de Prise de Tour de Robert d'Artois.

Préparation Egyptienne : Utilisez les règles standard pour la cavalerie et l'infanterie au repos. Il y a un modificateur de +1 à toute attaque en Choc contre de l'infanterie au repos. L'infanterie Désorganisée ne peut pas tirer de projectiles, a sa Capacité de Mouvement réduite de moitié, et si elle est impliquée dans un choc, elle subit un modificateur de +1 lorsqu'elle est attaquée.

La Digue : Utilisez les règles standard à l'exception du fait que le joueur Croisé peut faire un jet lorsque n'importe quelle Formation Croisée est activée.

La Ville de Mansourah : Utilisez les règles standard. En Combat de Choc, les Chevaliers Montés subissent un modificateur de -2 en attaque et +2 en défense.

Agression Incontrôlée : Utilisez les règles standard.

Chevaliers Démontés : Utilisez les règles standard, sauf qu'une unité de Chevaliers Montés est Désarçonnés lorsqu'elle reçoit un résultat de Retraite lors d'un Choc. Les Chevaliers Désarçonnés ne peuvent pas attaquer en Choc et sont exemptés de 7.31 SGBOH. La LI et la HI en attaque ajoute +2 à son jet de Choc pour toutes les attaques Frontales. La HC, LC et LN en attaque ajoute +5 à son jet de Choc pour toutes les attaques Frontales.

Esquive Musulmane : Toute unité Egyptienne Alertée et non Désorganisée peut tenter de faire une esquive lorsqu'une unité de Chevaliers fait un mouvement pour l'attaquer en Choc à tra-

vers un hex frontal. Pour cela, le joueur Egyptien lance un dé avant de résoudre l'Attaque de Choc.

- Si le résultat est supérieur à la QT du défenseur, l'unité Egyptienne subit un nombre de Pertes égal à la différence entre le dé et sa QT. Ensuite l'attaque en Choc est résolue.
- Si le résultat est inférieur ou égal à la QT de la cible, l'unité de Chevaliers traverse le défenseur sans l'affecter et est placée dans l'hex juste 'derrière' l'unité – adjacente à elle, et dans la direction dictée par l'orientation de la charge. La cible change immédiatement son orientation et Attaque en Choc l'unité de Chevaliers (si cela est autorisé par les règles), généralement par l'arrière.
- Si l'hex « derrière » la cible est occupé par une unité amie du défenseur, elle doit aussi faire un jet d'esquive comme indiqué ci-dessus. Si elle le rate alors la tentative d'esquive d'origine rate aussi (passez à la résolution du Choc), sans perte de QT pour le défenseur d'origine. L'esquive n'est pas autorisée si l'hex derrière la cible est occupé par une unité ennemie.

Cavalerie Démonté : Les Chevaliers ne peuvent pas démonter volontairement mais peuvent être Désarçonnés comme indiqué plus haut. Les unités d'Arbalétriers Templiers peuvent Démonté.

Unités d'Arbalétriers : Ces unités peuvent bouger ou tirer lorsqu'elles sont activées, mais pas les deux à la fois.

Valeur d'Agression Chevaleresque : Chevaliers Croisés : 2.

Retraite Ordonnée : La HC Mamelouke ne peut pas utiliser la Retraite Avant le Choc lorsqu'elle est attaquée par des Chevaliers Montés.

Victoire : Utilisez les règles standard.

Bord de Retraite : A ignorer.

La Deuxième Bataille d'Homs

Syrie, 29 Octobre 1281

Les Mongols de la Horde Ilkhan commandée par Mengu Temur contre les Mamelouks commandés par le Sultan Qalawun.

Arrière-Plan Historique

Les Mongols, et particulièrement la Horde Ilkhan et son Khan Abagha repartent pour reprendre leur territoire en Syrie. Cette fois (contrairement à la première rencontre à Ayn Jalut en 1260) ils ont emmené une armée bien plus grande, probablement 40000 hommes. Néanmoins, ce n'était pas une armée d'élite. Et elle était dirigée (nominativement) par Mengu Temur, le frère du Khan, qui était là à cause du népotisme et non pour ses capacités.

L'armée Mongole s'étendit vers le sud en un vaste arc de cercle, si vaste que la grande aile droite était hors de portée du centre, et la gauche, où les deux véritables commandants de terrain étaient trop occupés avec leurs propres batailles locales pour exercer un quelconque contrôle.

L'armée Mamelouk, probablement légèrement plus petite que celle des Mongols avait aussi des problèmes de commandement. Le Sultan Qalawun était trop jeune et inexpérimenté pour exercer un véritable commandement ; et il est sagement resté en arrière.

La droite Mongole, bien que plus nombreuse que la gauche Mamelouk a eu quelques problèmes pour la repousser. Par contre, avec un comportement très peu Mongol, elle poursuivit ensuite les Mamelouks au sud, ce qui permit à la droite Mamelouk de contre-attaquer le centre Mongol tandis qu'il contenait la gauche.

Après une bataille massive de plusieurs heures, l'échec de la droite Mongole à revenir à temps fut le moment décisif, car le reste de l'armée d'Ilkahn était désintégré. Les Mamelouks avaient encore obtenu une victoire sur les Mongols.

Nombres

Les sources varient, mais pas tellement, à propos du nombre de troupes à cette bataille. Elles sont toutes d'accord pour dire que les Mongols étaient légèrement plus nombreux que les Mamelouks, et la plupart (du moins la majorité) des sources modernes donnent 40000 hommes aux Mongols (et certainement pas les 100000 hommes donnés par une source)... et environ 35000 pour les Mamelouks, ce qui était la taille d'une armée qu'ils pouvaient raisonnablement lever à l'époque.

Notes sur le Terrain

Personne ne sait exactement où s'est déroulée cette bataille en Syrie, probablement sur un terrain vide et plat au nord est de Homs. Une série de tranchées d'irrigation, et la Rivière Orontes à l'ouest ont probablement défini la gauche Mamelouk, et il y a pu y avoir quelques petites collines à l'arrière des positions Mamelouks, mais ceci n'a aucun impact sur la bataille. Ce sont les seules descriptions trouvées dans les rapports de bataille.

Carte

Utilisez la carte ouest de Kalka.

Pions Utilisés

Les pions provenant de Devil's Horsemen sont indiqués par les lettres **DH** ; les autres sont indiqués par la lettre **M**.

DEPLOIEMENT MONGOL

Toutes les unités font face à l'est.

La Droite Mongole

La Droite Mongole est composée de 44 pions :

- 20 Mongols : Tumen 7 [HC (non Cat) 1-7 et LC 6-18][**DH**]
- 1 Chevalier Hospitalier 1 Kn-HC ^[a] [**DH**]
- 6 Mongols Oirats [**M**]
- 3 Géorgie : HC Géorgienne 1 [**DH**], HC Géorgienne 2-3[**M**]
- 6 Arménie : HC Arménienne 1 [**DH**], HC Arménienne 2-6 [**M**]
- 8 Seljuks de Rum : LC Seljuk 1 [**DH**], LC Seljuk 2-8 [**M**]

Les Chefs (et leurs formations) sont :

- **Prince Huleju** : Tous les HC et Hospitaliers.
- **Bahadur** : Toute la LC.
- **Samaghar** (Contingent) : Seljuks de Rum.
- **Dmitri** (Contingent) : Géorgiens.
- **Roi Léon** (Contingent) : Arméniens.
- **Qara Bughur** (Contingent) : Mongols Oirats

a = La présence des Hospitaliers est discutable. Certaines sources disent qu'ils étaient là, d'autres non. Bien qu'il soit connu que les divers Chevaliers du Christ aient traité avec les Mongols et que leur participation ici ne soit pas improbable, cela aurait été en petit groupe.

Toutes ces unités se déploient comme le souhaite le joueur Mongol dans n'importe quels hexs se terminant entre 04 et 18 inclus, et dans la rangée 4100 ou plus (à l'ouest) ; ex : une unité peut être déployée en 4415 mais pas en 4419. Les chefs sont déployés comme bon vous semble.

Le Centre Mongol

Il est composé de 44 unités

27 Mongols : Tumen 5 [HC Cat 2-3, HC 1-7, LC 1-18][**DH**]

17 Mongols : Tumen 8 [HC (non Cat) 3-7, LC 8-19][**DH**]

Ces unités sont commandées par **Tukna** (HC) et **Dolobai** (LC).

Toutes ces unités sont déployées comme le souhaite le joueur Mongol dans tous hexs se terminant par 22 à 34 inclus, et dans la rangée 4100 ou plus (à l'ouest) ; ex : une unité peut être déployée en 4425 mais pas en 4435. Les chefs, sauf Mengu Temur sont déployés comme bon vous semble.

Mengu Temur et la Tumen 5 [HC Cat 1][**DH**] plus l'Etendard Mongol sont déployés dans un rayon de 1 hex de 4628.

NOTE HISTORIQUE : Des espions ont rapporté aux Mamelouks que les Mongols arrivaient avec un centre très puissant (numériquement). Par contre, étant donné la relative inactivité du centre Mongol au cours de la bataille, il est fort probable que lors de leur déploiement sur le champ de bataille, ils aient transféré quelques troupes 'en trop' vers les ailes, probablement à droite.

La Gauche Mongole

La Gauche est composée de 37 unités.

28 Mongols : Tumen 6 [HC Cat 1-3, HC 1-7, LC 1-18][**DH**]

9 Mongols : Tumen 4 [HC (non Cat) 4-6, LC 13-18] [**DH**]

Ces unités sont commandées par **Mazuq Agha** (HC) et **Hinduqur** (LC).

Toutes ces unités sont déployées comme le souhaite le joueur Mongol dans tous hexs se terminant par 38 à 47 inclus et dans la rangée 4100 ou plus (à l'ouest) ; ex : une unité peut être déployée en 4445, mais pas en 4436. Les chefs sont déployés comme bon vous semble.

Commandant en Chef Mongol

Mengu Temur est le Commandant en Chef... en quelque sorte. En tant que frère d'Abagha, le khan de la Horde Ilkhanide, il a atteint cette position grâce aux liens familiaux, et non par ses compétences. Mengu était jeune, inexpérimenté, et pas très sûr de lui. Les véritables CC étaient Tukna et Dolobai, mais ils étaient bien trop impliqués par le commandement sur le terrain pendant la bataille pour exercer une quelconque sorte de commandement à plus haut niveau. Par conséquent, les Mongols n'ont pas vraiment de Commandant en Chef.

Mengu ne fait que de la figuration. Les seules capacités indiquées en 4.31 qu'il possède sont les 4 et 5. De plus, vous devez activer Mengu simplement pour le déplacer (ainsi que sa garde, la HC déployée avec lui).

Etant donné la situation, les Subordonnés Mongols peuvent donner automatiquement des Ordres de Ligne (selon 4.32[1]) même s'ils ne sont pas à Portée de Commandement de Mengu, mais jamais lorsqu'ils sont activés par un Momentum.

Ordres de Ligne Mongols

Les chefs subordonnés des Tumens Mongoles peuvent donner des Ordres de Ligne aux troupes de leurs formations spécifiques lorsqu'ils le peuvent. (ex : Tukna commande la HC

du Tumen 5...) Les chefs non Mongols – Samaghar, Dmitri, Léon et Sara – ne peuvent donner d'Ordres de Ligne qu'à leurs contingents, comme s'ils étaient des subordonnés.

Chefs de Remplacement

Mengu Temur ne peut pas être remplacé en tant que Commandant en Chef. S'il est tué, les Mongols n'ont plus de CC.

Chevaliers Hospitaliers

La Valeur d'Aggression Chevaleresque des Hospitaliers est 5. Les Hospitaliers peuvent Démontre.

Fatigue Mongole

Selon les sources, l'armée Mongole s'est déployée après une marche forcée et par conséquent elle était quelque peu fatiguée. Pour représenter ceci, nous avons utilisée des unités du Tumen 'le plus faible'. De plus :

- Lorsqu'elle utilise la Récupération (11.14), la Cavalerie Mongole ne peut retirer qu'un seul point de Cohésion à la fois.
- Le retrait des marqueurs Désorganisés (11.63) n'est pas automatique. Le joueur Mongol doit lancer le dé ; si le résultat est inférieur ou égal à la QT imprimée, la Désorganisation est retirée. Si le résultat est supérieur, elle reste Désorganisée.

Note sur l'Equilibre : Si les joueurs trouvent que ceci désavantage trop les Mongols, ils peuvent se mettre d'accord pour ignorer un ou deux des points précédents.

DEPLOIEMENT MAMELOUK

Toutes les unités font face à l'ouest.

Le déploiement des Mamelouks est un peu inhabituel, chacune des ailes étant séparée en deux sections, l'une étant apparemment déployée légèrement en avant de l'autre. Il y a quelques informations spécifiques sur les nombres – principalement pour les petites unités (il semble qu'il y ait eu 800 Mamelouks Royaux) – mais les valeurs globales ne sont pas précisées.

L'Extrême Gauche Mamelouk

Elle était composée majoritairement de Turcomen plus des 'réguliers' de Hisn al-Akrid, comme suit :

- 10 Turcomen : Turcomen 1-2 [DH], Turcomen 3-10 [M]
4 Mamelouks : HC Mamelouk 21-24 [M]

Leur chef est **Balaban al-Tabbakh**. Il peut commander la HC et la LC.

Toutes ces unités sont déployées comme le souhaite le joueur Mamelouk dans les hexs suivants :

- 2105-9
- 2005-9
- 1905-8

La Gauche Mamelouk

- 20 Halqa : LC Halqa 11-20 [DH], LC Halqa 21-30 [M]

Leur chef est **Sunqur al-Ashqar** (Sunqur est en fait le commandant en chef de toutes les troupes de la gauche et peut commander n'importe lesquelles de ces unités).

Toutes ces unités se déploient comme le souhaite le joueur Mamelouk dans n'importe quels hexs se terminant entre 10 et 17 inclus et dans la rangée 1700 ou moins (à l'est) ; ex : une unité peut être déployée en 1615, mais pas en 1618. Les chefs sont déployés comme bon vous semble.

Le Centre Mamelouk

Il est composé de 34 unités :

- 2 Mamelouks Royaux (Mansuryya) : HC Royale 1-2 [DH]
20 Mamelouks : HC Mamelouk 1-10 [DH], Mamelouk 11-20 [M]
12 Halqa : LC Halqa 1-10 [DH], Halqa 31-32 [M]

Leurs chefs sont **Turantay** (HC) et **Abaji** (LC).

Toutes ces unités sont déployées comme le souhaite le joueur Mamelouk dans n'importe quels hexs se terminant entre 22 et 34 inclus, et dans la rangée 1700 ou moins (à l'est) ; ex : une unité peut se déployer en 1625, mais pas en 1635. Les chefs sont déployés comme bon vous semble.

Le Centre/Arrière Mamelouk (Qalb)

Cette petite formation est composée du Sultan Qalawun – trop jeune et inexpérimenté pour réellement commander – et les troupes qui le gardent, toutes choisies récemment par lui... et très inexpérimentées.

- 3 LC Halqa 33-35 [M]
1 Garde [DH]

L'Etendard Mamelouk

Leur chef est le **Sultan Qalawun**, qui commande la LC et la Garde. Il peut aussi commander la HC Royale Mamelouk 2 avec le Centre/Jalish (ci-dessus).

Ces unités se déploient dans un rayon d'un hex de 1128.

La Droite Mamelouk

Elle est composée de 22 unités

- 12 HC Mamelouk 25-36 [M] (principalement des troupes de Hama et Damas)
8 Syriens : LC Syrienne 1-2 [DH], LC Syrienne 3-8 [M]
2 Kurdes : HC Kurde [DH], HC Kurde 2 [M]

Leurs chefs sont **Aybeg al-Afram** (HC) et **Taybars** (LC). Aybeg peut commander toutes les unités de la droite, y compris l'extrême droite.

Toutes ces unités sont déployées comme le souhaite le joueur Mamelouk dans n'importe quels hexs se terminant entre 38 et 43 inclus, et dans la rangée 1700 (à l'est) ; ex : une unité peut être déployée en 1539, mais pas en 1544. Les chefs sont déployés comme bon vous semble.

L'Extrême Droite Mamelouk

Elle est composée de 8 Bédouins Syriens

- Bédouins : LN Bédouins [DH], LN Bédouins 2-8 [M]

Leur chef est **Isa bin Muhanna**.

Toutes ces unités sont déployées comme le souhaite le joueur Mamelouk dans les hexs suivants :

- 2146-49
- 2047-49

Chefs de Remplacement

Le Sultan Qalawun ne peut pas être remplacé en tant que Commandant en Chef. S'il est tué, les Mamelouks n'ont plus de CC.

Règles Spéciales pour l'Activation

A cause de la taille de la bataille et du grand nombre de formations individuelles, nous utiliserons un mécanisme d'activation différent pour cette bataille.

Dans cette bataille, l'Activation et le Momentum se fait par Aile, et non par chef individuel. Chaque armée est composée de trois 'ailes' chacune avec un marqueur spécial. Sur les marqueurs vous trouverez une Valeur d'Activation qui sera utilisée pour déterminer l'ordre d'activation (comme pour les Valeurs d'Initiative). Lorsqu'une aile est activée, les différentes formations – LC ou HC – peuvent être activées, se déplacer et combattre séparément. Donc les chefs individuels n'utilisent pas leurs Valeurs d'Initiative pour l'Activation ou le Momentum.

Les joueurs doivent utiliser leurs chefs individuels et leurs formations pour le Court-Circuit ; ils ne peuvent pas utiliser leurs Ailes. Pour Court-Circuiter le joueur actif, la Valeur d'Initiative du chef faisant la tentative doit être supérieure à la prochaine Valeur d'Activation de l'Aile du joueur actif qui devra agir. C'est la formation individuelle qui est activée et non l'Aile. Un Court-Circuit de Momentum peut être tenté après un jet de Mo-

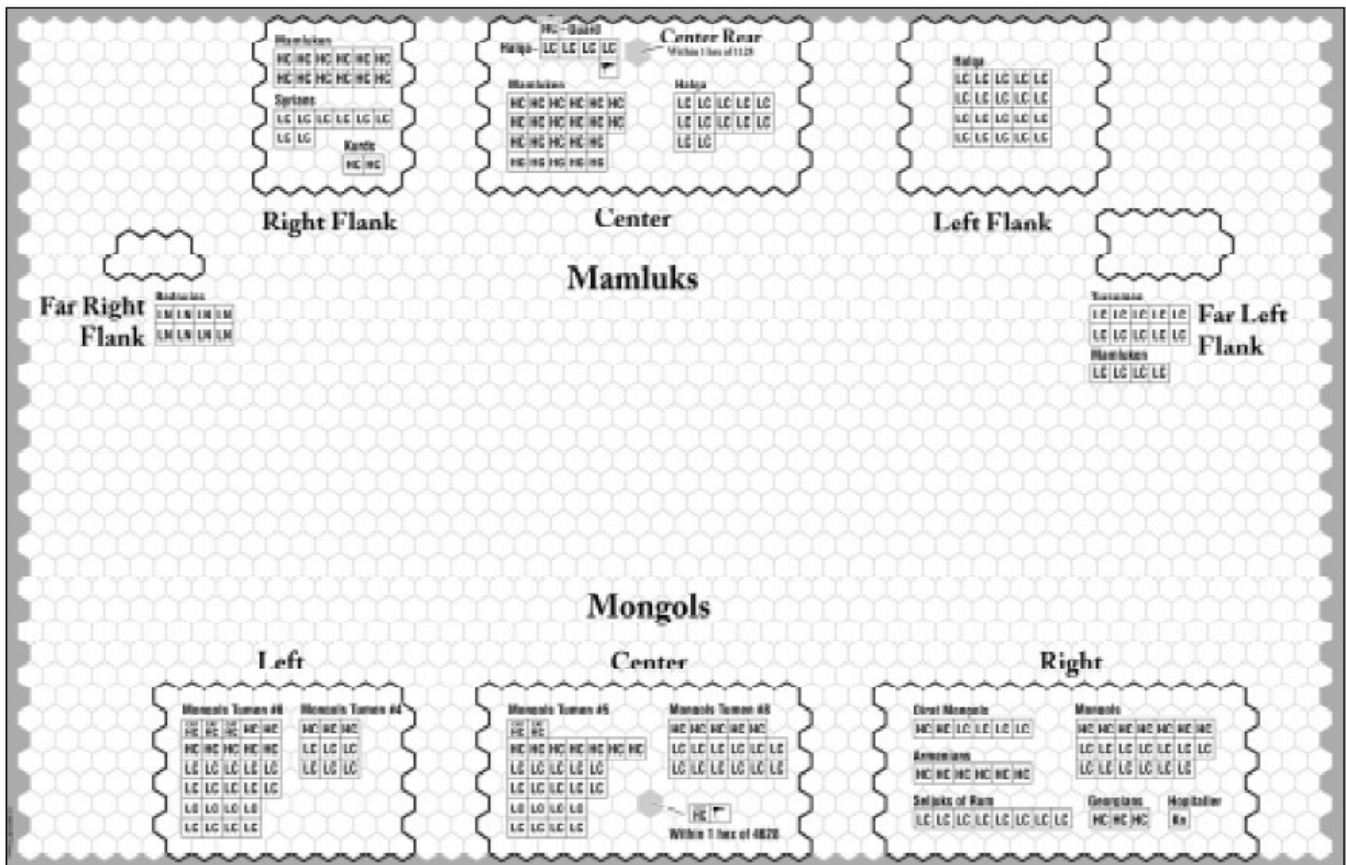
mentum d'Aile réussi, ou avant l'activation de chaque chef de cette Aile. Dans le premier cas, l'Initiative du chef faisant le Court-Circuit doit être supérieure ou égale à la valeur d'Activation de l'Aile, dans le second cas, c'est la Valeur d'Initiative du chef sur le point d'être activé qui est utilisée. Un Court-Circuit de Momentum réussi Termine l'Aile ou le chef individuel, selon la façon dont il a été court-circuité.

Le Devancement des chefs est déterminé individuellement. Le joueur actif peut continuer à faire des jets de Momentum avec l'Aile tant qu'elle n'est pas Court-Circuitée et qu'il y a un chef dans l'aile qui n'est ni Terminé ni Devancé.

EXEMPLE : Le Mongol vient juste de faire agir son Centre. Il choisit de tenter un Momentum pour continuer d'activer les chefs de cette aile. Il lance le dé et obtient un '3', ce qui est inférieur à la Valeur d'Activation du Centre qui est de '4'. Le joueur Mongol active maintenant sa LC commandée par Dolobai sans jet de dé. Lorsque la LC Mongole a terminé tous ses mouvements et tirs, il active la HC commandée par Tukna à nouveau sans jet de dé. Le Mamelouk peut tenter de Court-Circuiter le Centre Mongol après qu'il ait réussi son jet de Momentum, et/ou (ou les deux) que Dolobai et Tukna se soient activés avec une de leurs formations individuelles, disons la LC de Sunqur du flanc gauche.

Tactiques de Harassement & Dispersion/Pluie de Projectiles

La LC Mongole (Mongols Oirats inclus) et Syrienne peut utiliser la tactique de H&D. La LC Turcomen et certaines LC Halqas peuvent faire des Pluies de Projectiles ; voir sur les pions.



Version Simple GBOH

2^e Bataille d'Homs (29 Octobre 1281)

Déployez les deux armées comme indiqué dans les règles standard. Les Etendards ne sont pas utilisés.

Durée de la partie : environ 4 heures.

Tableaux de Formations 2^e Homs

Tableau de Formations Mongoles

Commandant	Formation
Mengu Temur [CC]	Garde Aile Droite ^[a]
Prince Huleju /2	HC Aile Droite
Bahadar /1	LC Aile Droite
Samaghar /1	Seljuks de Rum
Dmitri /1	Géorgiens
Roi Léon /1	Arméniens
Qara Bughur /1	Mongols Oirats
Centre ^[b]	Tukna /2 HC Centrale
Dolobai /2	LC Centrale Aile Gauche ^[c]
Mazuq Agha /2	HC Aile Gauche
Hinduqur /1	LC Aile Gauche

Pour toutes les Formations, une ligne continue peut avoir un hex vide entre chaque unité.

a = Le joueur Mongol peut activer n'importe quelle/toutes les Formations de l'Aile Droite simultanément. Le statut de Commandement des unités est déterminé séparément pour chaque formation.

b = Le joueur Mongol peut activer n'importe quelle/toutes les Formations du Centre simultanément. Le statut de Commandement des unités est déterminé séparément pour chaque formation.

c = Le joueur Mongol peut activer n'importe quelle/toutes les Formations de l'Aile Gauche simultanément. Le statut de Commandement des unités est déterminé séparément pour chaque formation.

Unités Mongoles Avec une Face Réduite : Aucune.

Tableau de Formations Mamelouks

Commandant	Formation
Balaban /1	Aile Gauche ^[a]
Sunqur /2	HC et LC extrême Gauche HC et LC Gauche Centre ^[b]
Turantay /2	HC Centrale
Abaji /2	LC Centrale
Sultan Qalawun [CC] /2	HC et LC Arrière Centre Aile Droite ^[c]
Aybeg al-Afram /2	HC Droite
Taybars /1	LC Droite
Isa bin Muhanna /1	Extrême Droite

Pour toutes les Formations, une ligne continue peut avoir un hex vide entre chaque unité.

a = Le joueur Mamelouk peut activer n'importe quelle/toutes les Formations de l'Aile Gauche simultanément. Le statut de Commandement des unités est déterminé séparément pour chaque formation, sauf que les unités de l'aile peuvent tracer leur commandement vers Sunqur.

b = Le joueur Mamelouk peut activer n'importe quelle/toutes les Formations du Centre simultanément. Le statut de Commandement des unités est déterminé séparément pour chaque formation, sauf que les unités de l'aile peuvent tracer leur commandement vers le Sultan Qalawun.

c = Le joueur Mamelouk peut activer n'importe quelle/toutes les Formations de l'Aile Droite simultanément. Le statut de Commandement des unités est déterminé séparément pour chaque formation, sauf que les unités de l'aile peuvent tracer leur commandement vers Aybeg al-Afram

Un chef qui réussit à Prendre un Tour ne peut activer que sa Formation.

Unités Mamelouks avec une Face Réduite : Aucune.

Niveaux de Déroute des Armées

Mongols :	215 Points de Déroute
Mamelouks :	225 Points de Déroute

Règles Spéciales

Chefs de Remplacement : Le Sultan Qalawun et Mengu Temur ne peuvent pas être remplacés. Les unités Mamelouks commandées par le Sultan peuvent être activées si toute la formation Centrale est activée, et elles ne peuvent être Commandées que si elles sont empilées avec ou adjacentes à un chef de la formation Centrale de leur type. La Garde Mongole ne peut plus être activée si Mengu Temur est éliminé.

Chevaliers Hospitaliers : La Valeur d'Aggression Chevaleresque des Hospitaliers est 5. Les Hospitaliers peuvent Démonter.

Fatigue Mongole : A ignorer.

Activation Spéciale : A ignorer.

H&D/Pluie de Projectiles : La LC Mongole (Mongols Oirats inclus) et Syrienne peuvent utiliser le H&D. La LC Turcomen et certaines LC Halqa peuvent faire des Pluies de Projectiles ; voir sur les pions.

Valeurs de Réaction de Retraite Feinte :

Toute la Cavalerie Lourde : 5
Toute la Cavalerie Légère : 7
Lanciers : 7

Seule la LC Mongole peut utiliser la Retraite Feinte.

Déroute : A ignorer.

Poursuite Hors Carte : Utilisez la règle standard.

Valeurs de Réaction de Retraite Feinte

Toute la Cavalerie Lourde (HC) : 5
 Toute la Cavalerie Légère (LC) : 7
 Lanciers (LN) : 7

Déroute

Lorsqu'une unité Déroute, son propriétaire lance un dé :

- Si le résultat est inférieur à sa QT imprimée, l'unité Déroute vers son Etendard. Prenez simplement l'unité et placez-la aussi près que possible de l'étendard. Il n'y a pas de Mouvement de Déroute (*il y a un léger embouteillage dans le coin*).
- Si le résultat est supérieur ou égal à la QT alors elle Déroute hors de la carte et est éliminée, ce qui augmente le total de Points de Déroute.
- Si l'unité affectée n'est pas à portée de son commandant direct au moment de sa Déroute, ajoutez deux (+2) au dé.

Poursuite Hors Carte

Au départ, l'aile droite Mongole réussissait assez bien à repousser et disperser la gauche Mamelouk ; par contre, elle continuait à galoper pratiquement jusqu'aux murailles de Homs, privant ainsi les Mongols d'un grand nombre de troupes. Pour simuler ceci et d'autres possibilités, les règles de poursuite suivantes s'appliquent :

Une unité de cavalerie qui cause la Déroute hors carte d'une unité (voir ci-dessus) – même si c'est à cause d'un tir – faites un test de Poursuite :

- Si le résultat est inférieur à la QT imprimée, l'unité ne fait rien en dehors d'une possible Avance.
- Si le résultat est supérieur ou égal à sa QT, elle Poursuit hors carte et est éliminée. Par contre, elle ne peut pas retourner en jeu et ne compte pas dans le Total de Déroute.
- Si l'unité affectée n'est pas à portée de son commandant direct, elle ajoute deux (+2) à son jet de dé.

NOTE DE CONCEPTION : Ah ah ! vous pensiez être débarrassés des ces infâmes règles de Poursuite n'est-ce pas ? Ben non, elles étaient juste cachées dans un coin sombre, attendant la bonne bataille pour revenir en pleine forme.

Niveaux de Déroute

Les Mongols enclenchent la Réaction Face à la Déroute (12.2) lorsqu'ils atteignent 215 Points de Déroute. Les Mamelouks Déroutent lorsqu'ils atteignent 225 Points de Déroute.

Equilibre de Jeu

C'est une bataille relativement équilibrée. Les Mamelouks qui ont historiquement gagné (comme à Ayn Jalut) ont un léger avantage, principalement parce qu'ils ont de meilleures troupes et un Niveau de Déroute plus élevé (ils combattent à domicile).

La durée du jeu est évaluée à 6 heures.

Niveaux de QT

Joueur	Pts de QT	Rapport de Déroute	QT Moyenne
Mongol	682	32%	5.41
Mamelouk	629	36%	6.17

SOURCES

The main source for the 2nd Homs scenario is Reuven Amitai-Preiss's *Mongols and Mamluks, The Mamluk-Ilkhanid War, 1260-1281* (Cambridge University Press; 1995)

Gabrielli, Francesco (trans.), *Arab Historians of the Crusades* (Ibn Wasil, Chapter 3) (Barnes & Nobles Books, NY, 1993)

Glubb, Sir John, *Soldiers of Fortune* (Dorset Press NY, 1973)

Hooper, Nicholas and Bennett, Michael, *Cambridge Illustrated Atlas of Warfare, The Middle Ages 768-1487* (pp 111-113) (Cambridge Univ Press, 1996)

Joinville, Jean, Sire de, '*Chronicle of the Crusade of St. Louis*' in *Memoirs of the Crusades*, translated by Sir Frank Marzials (Everyman Library, Dent, London, 1965)

Marshall, Christopher, *Warfare in the Latin East, 1192-1291* (Cambridge University Press, 1992)

Nicolle, David, *The Mamluks, 1250-1517* (Osprey Publishing, Oxford, 1993)

Oman, Sir Charles, *The Art of War in the Middle Ages* (vol. 1, pp 340-352) (Greenhill Books, London, 1991)

Payne-Gallwey, Ralph, *The Book of the Crossbow* (Dover Publications, NY, 1995)

Crédits

CONCEPTION DE DEVIL'S HORSEMEN : Richard Berg et Mark Herman

CONCEPTION DU MODULE 'MAMLUK' : Richard Berg

DEVELOPPEMENT DU MODULE : Alan Ray

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rodger MacGowan

ILLUSTRATION ET CONCEPTION DE LA BOITE : Rodger MacGowan

CARTE : Mark Simonitch and Knut Grunitz

PIONS : Rodger MacGowan, Mark Simonitch and Mike Lemick

MISE EN PAGE : Mark Simonitch

TESTEURS : Elias Nordling, Giancarlo Ceccoli, Danny Secary, Arrigo Velicogna, Jack Polonka, Dan Cooper, and John Nebauer

RELECTURE : Kevin Duke, Tom Wilde

COORDINATION DE PRODUCTION : Tony Curtis

PRODUCTEURS : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

TRADUCTION : Noël Haubry

RELECTURE VF : Frédéric Velasco

Tableau des Effets du Terrain (Pour les Deux Batailles)

Type de Terrain	Coût en PM pour Entrer/Traverser	Pénalités de Cohésion ^[a] pour Entrer/Traverser			Bloque la LDV ?
		LI	HI/MI	Cavalerie	
Clair	1	0	0	0	Non
Jardin/Plantations	3	0	1	1	Non
Tentes	1	1	1	1	Non
Hexs de Rivière	Interdit	-	-	-	Non
Côtés d'Hexs de Canal	Infranchissable	-	-	-	Non
Côtés d'Hexs de Ruisseau	+2	0	1	0	Non
Pont/Digue	+0	0	0	0	Non
Rue de la Ville	2	0	0	0	Non
Bâtiments en Ville	Interdit	-	-	-	Oui
Murs de la Ville	Interdit	-	-	-	Oui
Portes de la Ville	2	0	0	0	Oui
Changement d'Orientation (par angle) PLUS	1 ^[b]	0	0	0	
Changement d'Orientation dans une Rue de la Ville (par angle)	2	0	1	1	

Notes

a = Les unités non indiquées ne subissent pas de Pertes de Cohésion à cause du mouvement.

b = Toute les HI et MI paient un coût de 1 Point de Mouvement par angle. La Cavalerie paie un coût de 1 Point de Mouvement pour changer son orientation dans n'importe quelle direction, quel que soit le nombre d'angles dont elle pivote.