

# Onward Christian Soldiers

*Les Croisades et le Royaume de Jérusalem*



## Livret de règles de la Première Croisade (1097-1099)

Un jeu de Richard H. Berg

Traduit par Vincent Lefavrais (v.lefavrais@gmail.com)

© 2006 GMT Games, LLC

*Errata inclus*

### Table des matières

1. Introduction .....	2	8. Cités et Bourgades.....	20
2. Matériel .....	2	9. Règles navales.....	26
3. Déroulement général du jeu .....	4	10. Ressources et communication .....	28
4. Les Pioches (1C) .....	5	11. Diplomatie, pots-de-vin, rançons, accords .....	29
5. Chefs et troupes .....	7	12. Cartes d'Événements.....	30
6. Mouvement terrestre, Continuation et Attrition .....	10	Scénario #1 : La Première Croisade .....	34
7. Batailles terrestres .....	14	Séquence de Jeu .....	38

# (1.0) INTRODUCTION

*Onward Christian Soldiers* est un jeu traitant des trois premières Croisades en Terre Sainte. Ces règles couvrent la Première Croisade, qui visait à refaire passer Jérusalem sous le contrôle des Chrétiens. Cette version du jeu s'adapte parfaitement à un nombre variable de joueurs, permettant des parties allant de 1 (le système facilite grandement le jeu en solitaire) à 7 joueurs.

## (1.1) Les deux versions d'Onward Christian Soldiers

Il existe deux "versions" d'*Onward Christian Soldiers* : la version Première Croisade, et la version Deuxième et Troisième Croisades. Plusieurs règles de la version Première Croisade ne comportent que quelques petites différences par rapport à celles de la version Deuxième et Troisième Croisades, mais pour faciliter la tâche des joueurs, nous avons décidé de présenter le jeu sous forme de deux livrets distincts. Mais les règles peuvent tout de même parfois être accompagnées d'une annotation "(1C)" ou "(2C/3C)". La première indique qu'une règle s'applique à la version Première Croisade, la seconde qu'elle s'applique à la version Deuxième et Troisième Croisades. Ces annotations aident les joueurs à rapidement visualiser les différences entre les deux versions.

Cela dit, les deux versions ne comportent à vrai dire pas tant de différences, et les joueurs pourront passer de l'une à l'autre sans trop de douleurs. Les principales différences sont les suivantes :

- La Première Croisade utilise les Cartes d'Événements ; ce n'est pas le cas des Deuxième et Troisième Croisades, qui utilisent des Tables d'Événements.
- La Première Croisade utilise les Cartes d'Activation ; les Deuxième et Troisième Croisades utilisent un système plus simple, basé sur des Marqueurs d'Activation.
- La Première Croisade peut rassembler de 2 à 7 joueurs, et son livret de règles comprend des règles multi-joueurs spécifiques ainsi qu'une section Diplomatie ; les Deuxième et Troisième Croisades ne peuvent opposer que deux joueurs. (Mais les deux versions se prêtent bien au jeu en solitaire.)

# (2.0) MATÉRIEL

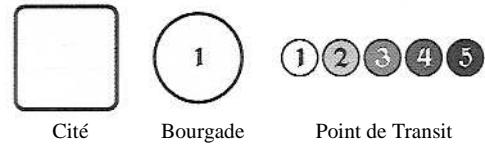
La Première Croisade d'*Onward Christian Soldiers* utilise :

- 1 carte de 84×56 cm
- 110 cartes, réparties en 3 pioches
- 2 planches de pions de 1/2 pouce
- 1 planche de marqueurs de contrôle de 5/8 pouce
- 1 planche de marqueurs divers de 1/2 pouce
- 1 livret de règles
- 4 fiches de tables
- 2 dés à six faces (un rouge, un blanc)

## (2.1) La carte

La carte de 84×56 cm représente la région du Moyen Orient — la Terre Sainte — telle qu'elle était durant les 11e et 12e siècles. La majeure partie de la Terre Sainte était difficile d'accès pour les armées ; ses chaînes montagneuses, rudes

malgré leur modeste taille, limitaient les déplacements à des routes obligées, généralement gardées par des cités et des fortifications d'importance et de puissance variées. Les Bourgades sont représentées par des grands cercles, les Cités par des carrés. Les diverses routes incluent également de petits cercles (des Points de Transit), à l'intérieur desquels se trouvent des chiffres — ces chiffres représentent des coûts d'Attrition, pas des Points de Mouvement.



Les Bourgades et Cités portent toutes un nom ; les Points de Transit sont numérotés pour faciliter leur identification.

Les zones côtières de la Méditerranée orientale sont divisées en Zones Maritimes, pour dépeindre le mouvement des flottes de galères.

Plusieurs cases se trouvent également en bordure de la carte, pour placer des unités sur le point d'entrer en jeu, comme les Fatimides, les Turcs, etc.

**Aucune force ne peut entrer dans les cases d'entrée des Croisés (A, B et C) pour quelque raison que ce soit. Seules les forces des Turcs de Mossoul peuvent entrer dans les cases Cappadocia ou Mosul Turks, et uniquement pour y recruter (voir 5.5) ou y placer un chef remplaçant (voir 7.2H). Pour la case Fatimid, voir le dernier paragraphe de 6.1.**

Même si la carte arbore une représentation assez fidèle du relief réel de la région, celui-ci n'a aucun effet sur le jeu. Il n'est là que pour fournir aux joueurs un contexte géographique, au sein duquel ils se fraient un chemin d'un lieu à un autre.

## (2.2) Les cartes

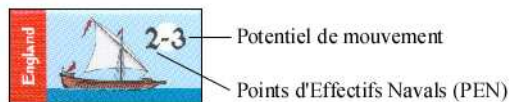
Les règles de la Première Croisade utilisent deux types de cartes : les cartes d'Activation (voir 4.1) et les cartes d'Événements (voir 12.0). Les cartes d'Activation sont subdivisées en cartes d'Activation de Chef (qui portent le nom des divers chefs) et cartes d'Activation Standard ; ensemble, ces cartes composent la Pioche d'Activation, dont la composition varie d'un Tour à l'autre. Les cartes d'Événement sont divisées en deux pioches, une pour le(s) joueur(s) croisé(s) et une pour le(s) joueur(s) musulman(s). Les trois pioches doivent rester bien distinctes.

## (2.3) Les pièces du jeu

Les pièces du jeu — des pions en carton — servent à situer l'endroit où se trouvent des unités à un moment donné, ou à dénoter certains statuts. Par exemple, les pions de Points d'Effectifs servent à indiquer combien de troupes compte l'Armée d'un chef donné. Le jeu inclut aussi des marqueurs de contrôle pour noter quel joueur contrôle une Cité particulière, ainsi que des marqueurs [Resource Points] pour indiquer combien des Ressources d'une Cité ont été utilisées.



## Flottes

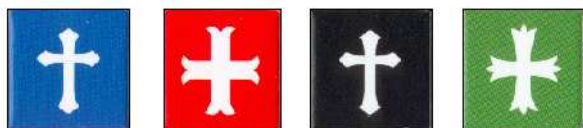


### Points d'Effectifs (PE)



### Marqueurs de contrôle (recto)

(recto pour les Cités et verso pour les Bourgades)



Francs du Nord    Francs du Sud    Allemands    Siciliens



Fatimides    Syriens du Nord    Syriens du Sud    Turcs de Mossoul    Arméniens

## (2.4) Les dés

*Onward Christian Soldiers* emploie des dés à six faces. Parfois, un seul dé est utilisé (1d6). Parfois, les joueurs lancent deux dés et additionnent les résultats (2d6). À d'autres moments encore, les deux dés sont lancés, et les résultats sont combinés pour constituer un nombre à deux chiffres (1d66) ; le dé rouge est lu le premier, le dé blanc en second. Par exemple, un 4 rouge et un 2 blanc donnent un résultat de 42.

## (2.5) Termes de jeu et acronymes

Les termes et acronymes suivants sont utilisés dans les règles.

**1C** : Version Première Croisade d'*Onward Christian Soldiers*.

**2C/3C** : Version Deuxième et Troisième Croisades d'*Onward Christian Soldiers*.

**Activé** : Un chef est activé lorsque sa carte d'Activation de Chef est tirée (mais il est possible de tirer une carte et de choisir de passer son activation). Toutes les Flottes croisées sont activées lorsqu'une carte d'Activation *Crusader Fleet* est tirée ; les Flottes fatimides ne peuvent être activées qu'en jouant la carte d'Événement musulman *Fatimids*. Une Armée est activée lorsqu'un chef activé la fait agir.

**Armée** : Des PE accompagnés d'un chef.

**Attrition** : La perte d'hommes (PE) fréquemment causée par les mouvements, et plus rarement par inertie.

**Bataille** : Combat entre deux forces. Il en existe deux types : les Batailles Rangées, dans lesquelles les armées s'affrontent pied-à-pied, et les Attaques de Harcèlement, dans lesquelles les forces musulmanes/sarrasines tentent de causer de légères pertes aux forces croisées/franques, sans courir elles-mêmes de grands risques.

**Bourgades** : Les Espaces de la carte représentés par de grands cercles.

**Camps** : Croisés ou Musulmans (1C) ; Francs ou Sarrasins (2C/3C). Toutes les factions croisées/franques sont dans un camp et toutes les factions musulmanes/sarrasines sont dans l'autre. Néanmoins, dans les parties multi-joueurs (1C), les factions d'un même camp ne vont pas nécessairement coopérer ; et même dans les parties à deux joueurs, des factions d'un même camp peuvent connaître des dissensions via le jeu de Cartes d'Événements (1C).

**Cartes d'Activation (1C)** : Des cartes qui constituent — ou peuvent être achetées pour constituer — la Pioche d'Activation, et qui sont piochées durant la Phase d'Opérations pour déterminer de quel chef ou force le tour est venu de jouer.

**Cartes d'Activation de Chef (1C)** : Des Cartes d'Activation qui portent le nom des chefs des diverses factions.

**Cartes d'Activation Standard (1C)** : Des Cartes d'Activation qui ne portent pas de nom de chef.

**Cités** : Les Espaces carrés de la carte. Les Espaces avec de grands cercles sont des Bourgades, pas des Cités.

*NOTE HISTORIQUE* : La plupart de ces "cités" étaient plus un ramassis de quelques bâtiments que de véritables cités... Les grandes cités de la région, par contre, comptaient parmi les plus importantes de l'époque. Antioche était l'une des plus grandes cités du monde occidental de cette période.

**Connexion** : Voir "Espace".

**Contrôle** : La dernière faction à occuper seule une Cité, Bourgade, ou Château la/le contrôle.

**Espace** : Toute Cité, Bourgade, ou Point de Transit de la carte où une Armée peut entrer. Les Cités sont de forme carrée ; les Bourgades sont les grands cercles ; les Points de Transit sont les petits cercles contenant des nombres. Tous les Espaces sont reliés par des connexions.

**Espace adjacent** : Un Espace directement relié à l'espace en question par une connexion.

**Espace des Portes d'une Cité** : L'Espace auquel la Cité est relié. Chaque Cité n'a qu'un seul Espace de Portes.

**Faction** : Les armées, essentiellement distinctes, de chaque camp (Croisés ou Musulmans).

**Force** : Armée, Garnison, ou PE sans chef.

**Garnison** : Des PE sans chef dans une Cité ou une Bourgade. Voir aussi "Garnison Intrinsèque".

**Garnison Intrinsèque** : Une force de 1 PE à l'intérieur d'une Cité ou d'un Château. Toutes les Cités et Châteaux ont automatiquement une Garnison Intrinsèque à tout moment ; si une Garnison est détruite, elle est automatiquement et immédiatement remplacée par une Garnison appartenant à la faction qui capture la Cité/le Château.

**Interception** : L'acte d'interrompre une Armée dans son mouvement, en engageant une Bataille contre elle.

**JD** : Acronyme de jet de dé. Un MJD est un modificateur au jet de dé, un nombre utilisé pour ajuster le résultat du jet.

**Ligne de Communications (LDC)** : Une chaîne d'Espaces remontant jusqu'à une source de Ressources. Elle peut inclure des Points de Transit, des Bourgades, des Cités et des Zones Maritimes. Il existe trois types de LDC : Limitée, Illimitée et Maritime.

**Marqueurs d'Activation (2C/3C)** : Des marqueurs tirés au hasard durant la Phase d'Opérations pour déterminer le chef ou la force dont c'est le tour d'agir.

**Marqueurs de Points d'Activation (1C) :** Des marqueurs tirés aléatoirement par les joueurs, au début de chaque Tour, afin de déterminer lesquelles des cartes d'Activation de Chef de chaque faction seront incorporées à la Pioche d'Activation pour le Tour.

**Pioche d'Activation (1C) :** La pile de cartes qui contrôle l'ordre dans lequel les Armées et les Flottes vont jouer durant le Tour. Elle est composée des cartes d'Activation de Chef achetées pour le Tour en cours, plus les cartes d'Activation Standard, automatiquement incluses chaque Tour. La Pioche d'Activation est à nouveau assemblée au début de chaque Tour. (Voir 4.0.)

**Pioches d'Événements (1C) :** Les piles de cartes qui déterminent les événements aléatoires. Les joueurs n'y piochent des cartes qu'après avoir tiré une des cartes *Draw an Event Card* dans la Pioche d'Activation du Tour en cours. (Voir 4.0.)

**Point de Transit :** Voir "Espace".

**Points d'Assaut :** Des points infligés par une Armée qui donne l'Assaut à une Cité ; une fois que le nombre de Points d'Assaut atteint la Valeur Défensive de Siège (VDS) de la Cité, celle-ci tombe.

**Points d'Effectifs (PE) :** Servent à indiquer les effectifs d'une Armée.

**Points d'Effectifs Navals (PEN) :** Chaque pion de Flotte débute avec 2 PEN et peut être réduit à 1 PEN avant d'être éliminé.

**Repli :** Une Armée peut refuser une Bataille en se Repliant.

**Ressources :** L'aptitude de chaque Cité à limiter l'Attrition. Lorsqu'elles n'ont pas été réduites (pour diverses raisons), le nombre de Ressources d'une Cité est égal à sa Valeur Défensive de Siège. Un certain nombre d'actions coûtent des Ressources, fournies par les Cités et par certaines Cartes d'Événements.

**Sièges :** Les Croisades conurent de nombreux Sièges et les règles couvrent toute la gamme des événements qui peuvent toucher Cités et Châteaux : les Sièges proprement dits, les Assauts, les Ravages, les Destructures et les Reconstructions, les Redditions, et les captures par Traîtrise.

**Valeur d'Activation :** Le chiffre situé à gauche sur les pions de chefs.

**Valeur d'Attrition :** La valeur numérique de chaque Espace de la carte, utilisée pour totaliser les Points d'Attrition durant les mouvements et calculer les pertes d'Attrition possibles lors de la Phase d'Attrition. La Valeur d'Attrition de chaque Point de Transit est indiquée à l'intérieur du cercle ; toutes les Cités et Bourgades ont une Valeur d'Attrition de 1.

**Valeur de Campagne :** Le chiffre situé à droite sur les pions de chefs.

**Valeur Défensive de Siège (VDS) :** Chaque Cité et Château possède une Valeur Défensive de Siège. Les VDS des Cités sont imprimées sur la carte ; les VDS des Châteaux sont imprimées sur les pions des Châteaux. La VDS d'une Cité indique le nombre de Points de Ressources dont elle dispose (les Châteaux n'en possèdent pas).

*NOTE HISTORIQUE :* Presque toutes les cités et bourgades étaient entourées de murs, dont les effets, en termes de jeu, sont relatifs.

**Victoire, Défaite, ou Match nul :** Une Armée remporte une Bataille si la force adverse bat en retraite hors de l'Espace (qu'il s'agisse d'une retraite volontaire ou obligatoire). Une

Armée perd une Bataille si elle bat en retraite hors de l'Espace (qu'il s'agisse d'une retraite volontaire ou obligatoire). Une Bataille est un Match nul si aucune des forces ne bat en retraite.

## (2.6) Échelle

Les Tours de jeu représentent une durée de 6 semaines, sauf les Tours d'Hiver, qui couvrent 3 mois. Les Points d'Effectifs et les Flottes représentent un grand nombre d'hommes ou de galères de guerre, but, grosso modo, environ 200 hommes par PE.

## (2.7) Des questions ?

Des questions sur le jeu ? Si cela ne vous gêne pas d'attendre, envoyez-les ainsi qu'une enveloppe à votre adresse, accompagnée d'un coupon-réponse international, à :

GMT Games  
ATTN: Onward Christian Soldiers  
POB 1308  
Hanford, CA 93232

Ou bien, vous pouvez nous contacter par e-mail :

Concepteur : bergbrog@aol.com  
Développeur : gmtgames@aol.com

Pour un suivi régulier en ligne de ce jeu, visitez notre site Internet à l'adresse <http://www.gmtgames.com>. Il contient des *Living Rules* (règles régulièrement mises à jour) ainsi qu'un forum de discussion où vous pouvez poser des questions et apprendre les tout derniers trucs et astuces du concepteur, du développeur et d'autres joueurs.

On peut également nous trouver, ainsi que la majorité des autres concepteurs et développeurs de GMT, sur les forums de discussion de ConsimWorld, à l'adresse <http://www.consimworld.com>.

# (3.0) DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU JEU

## (3.1) Début de la partie

Chaque scénario indique comment installer les pions, comment débiter la partie et, le cas échéant, quelles règles spéciales s'appliquent.

## (3.2) La Séquence de Jeu

Chaque Tour de jeu de la version 1C se déroule selon la séquence suivante, suivie dans l'ordre indiqué.

### A. Phase de Diplomatie

Les joueurs discutent, ouvertement ou en secret, tout accord ou arrangement auquel ils souhaitent parvenir (voir 11.0). Tout ce qui n'est pas spécifiquement interdit par les règles est possible. Les joueurs peuvent également soudoyer les forces n'appartenant à aucun joueur lors de cette phase (voir les règles spéciales du scénario).

### B. Phase d'Affectation des Armées

Les joueurs peuvent répartir les PE de chaque faction qui se trouvent dans un même Espace entre les chefs de cette faction qui sont dans le même Espace (voir 5.2).

## C. Phase de Construction de la Pioche d'Activation

Les joueurs construisent la Pioche d'Activation pour le Tour en cours, selon la séquence suivante. Chaque Tour, toutes les cartes d'Activation Standard sont automatiquement incluses ; toutes les cartes d'Activation de Chef sont disponibles, y compris celles utilisées lors du Tour précédent, mais seules celles qui sont achetées — voir l'étape 2 ci-dessous — seront utilisées durant le Tour en cours, le reste étant placé à l'écart de la carte, face cachée, pour une utilisation possible lors de Tours futurs.

- **Étape 1.** Les joueurs assemblent en une pioche, face cachée, toutes les cartes d'Activation Standard du scénario. Elles constituent la base de la Pioche d'Activation, dont le contenu change à chaque Tour.
- **Étape 2 (Segment de Sélection des Cartes).** Chaque joueur tire ensuite au hasard, dans une tasse, un marqueur de Points d'Activation correspondant à chacune des factions qu'il contrôle. Le nombre figurant sur le marqueur représente le nombre de Points d'Activation dont dispose le joueur pour "acheter" des cartes d'Activation de Chef. Il utilise à présent ces Points d'Activation pour acheter des cartes d'Activation de Chef appartenant à cette faction et les place, face cachée et sans révéler leur nature, dans la Pioche d'Activation. Lorsqu'un joueur contrôle plusieurs factions, il effectue cette étape pour chacune d'elles, l'une après l'autre. Notez que les cartes d'Activation de Chef ne peuvent être achetées que pour les chefs qui sont sur la carte, et non pour ceux qui ne sont pas encore arrivés en renforts.
- **Étape 3.** Une fois que toutes les factions ont acheté leurs cartes d'Activation de Chef et les ont placées dans la Pioche d'Activation, celle-ci est mélangée et posée face cachée, prête à l'emploi.

## D. Phase d'Opérations

La Phase d'Opérations consiste à piocher et à jouer toutes les cartes de la [Pioche d'Activation](#), selon les instructions suivantes. L'ordre du jeu et des joueurs est aléatoire et dépend de l'ordre dans lequel les cartes sont tirées.

- **1. Qui tire la carte ?** Au début de la Phase d'Opérations, chaque joueur lance deux dés. Celui dont le total est le plus élevé (relancez les dés en cas d'égalité) tire la première carte de la Pioche d'Activation lors de ce Tour. Ensuite, le joueur dont l'Armée a été la dernière activée tire la carte suivante.
- **2. Que se passe-t-il quand une carte d'Activation de Chef est tirée ?** Le joueur dont le chef est indiqué sur la carte d'Activation effectue une Phase d'Opérations, durant laquelle il peut se déplacer, engager une Bataille, et/ou entamer un Siège avec l'Armée de ce chef ; il peut se livrer à toutes, certaines, ou aucune de ces activités, dans l'ordre qui lui plaît. (Les chefs musulmans à trois étoiles peuvent recruter des troupes à la place ; voir 5.5.) Lorsqu'il a terminé, il tire la carte suivante.
- **3. Que se passe-t-il quand une carte d'Activation Standard est tirée ?** Le joueur qui l'a tirée peut faire ce qu'il veut parmi ce que la carte autorise, sauf s'il a tiré une des cartes *Draw an Event Card* ; dans ce cas, il doit tirer la carte du dessus de la Pioche d'Événements de son camp et en suivre les instructions (voir 4.5 et 12.0).

Les cartes d'Activation tirées sont placées dans la case *Used Activation Cards* du plateau de jeu après utilisation. Une fois

que toutes les cartes de la Pioche d'Activation ont été tirées la Phase d'Opérations est terminée.

## E. Phase d'Attrition

Les unités suivantes déterminent les effets de l'attrition, dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- **1. Attrition de Siège :** Toutes les unités impliquées dans un Siège en cours (voir 8.3C).
- **2. Attrition de Transit :** Les Armées qui se trouvent dans un Point de Transit, sauf si elles sont en train d'assiéger une Cité (voir 6.3C).
- **3. Attrition de Ravage :** Les PE qui se trouvent dans une Bourgade ou une Cité non assiégée et portant un marqueur [Ravaged] ou [Ravaged – Remove], sauf s'ils ont été impliqués dans une Attrition de Siège (voir 6.3C).
- **4. Attrition Navale :** (Voir 9.3.)

## F. Phase de Récupération

- **1.** Tous les marqueurs [Ravaged – Remove] sont retirés de la carte, sauf ceux qui se trouvent dans une Cité assiégée.
- **2.** Tous les marqueurs [Ravaged] sont retournés sur leur côté [Ravaged – Remove], sauf ceux qui se trouvent dans une Cité assiégée.
- **3.** Les Ressources de toutes les Cités qui ne sont pas assiégées, marquées d'un marqueur [Ravaged] ou [Ravaged – Remove], ou Détruites sont ramenées au niveau de leur VDS.
- **4.** Les Points d'Assaut (ou une portion d'entre eux) sont retirés des Cités qui ne sont plus assiégées (voir 8.3B).
- **5.** Tous les marqueurs [Dropped Off] sont retirés des PE se trouvant dans des Bourgades, Cités et Châteaux.
- **6.** Tous les marqueurs d'Événements ou de statut qui durent jusqu'à la fin du Tour (comme [Visions], [Jihad], [Heat], [Ravager], etc.) sont retirés de la carte.

# (4.0) LES PIOCHES (1C)

## (4.1) Les trois Pioches et leurs mécanismes

Chaque Tour d'*Onward Christian Soldiers* repose sur trois pioches de cartes : la Pioche d'Activation et les deux Pioches d'Événements. Ces pioches doivent rester à tout moment séparées les unes des autres.

Au début de chaque Tour, les joueurs construisent une Pioche d'Activation toute neuve en suivant la procédure décrite en 4.3. Puis, pendant la Phase d'Opérations, ils tirent une à une les cartes du dessus de cette pioche, chaque carte ayant pour résultat l'une de ces trois actions possibles :

- l'activation d'un chef spécifique et de ses forces ;
- l'entrée en jeu d'une Flotte ou d'une autre force (comme les Arméniens) ;
- le tirage d'une carte de la Pioche d'Événements par le joueur et l'application des instructions de celle-ci.

Une fois que toutes les cartes d'Activation ont été jouées, la Phase d'Opérations est terminée pour ce Tour.

Les cartes d'Activation sont placées dans la case *Used Activation Cards* du plateau de jeu après avoir été tirées. Les

cartes d'Événements jouées sont placées face visible à côté de leur Pioche respective.

## (4.2) Les Pioches d'Événements

Les deux Pioches d'Événements sont composées de cartes d'événements aléatoires. L'une est destinée au(x) joueur(s) croisé(s) et l'autre au(x) joueur(s) musulman(s). Les Pioches d'Événements n'entrent en jeu que lorsqu'un joueur tire une carte d'Activation *Draw an Event Card* ; ce joueur doit alors tirer la carte du dessus de la Pioche d'Événements du camp auquel il appartient (Croisés ou Musulmans). Chaque carte d'Événement indique si le joueur doit ou non jouer la carte immédiatement ou, s'il le désire, s'il peut la conserver pour un usage ultérieur. Une Pioche d'Événements n'est remélangée qu'une fois épuisée (toutes ses cartes sont soit défaussées, soit dans les mains d'un joueur).

Voir 12.0 pour davantage de détails sur l'utilisation des cartes d'Événements.

## (4.3) La Pioche d'Activation

La Pioche d'Activation contrôle l'ordre dans lequel les joueurs agissent pendant le Tour. Elle constitue en fait le cœur même du jeu. Elle est construite à nouveau au début de chaque Tour, et les joueurs en tirent les cartes lors de la Phase d'Opérations pour déterminer l'ordre des événements.

Une fois que toutes les cartes ont été jouées, la Phase d'Opérations est terminée pour ce Tour.

La Pioche d'Activation est composée de :

- cartes d'Activation de Chef "achetées" par les joueurs (voir 4.4)
- toutes les cartes d'Activation Standard du scénario joué (voir 4.5)

La Pioche d'Activation est créée à nouveau au début de chaque Tour. Toutes les cartes ont toujours la possibilité d'être incluses ; aucune carte n'est jamais "retirée du jeu".

## (4.4) Les cartes d'Activation de Chef

Chaque joueur dispose de deux cartes d'Activation de Chef pour chacun des chefs inclus dans le jeu. Les cartes d'Activation de Chef servent à activer le chef nommé sur la carte (et son Armée).

Lors du Segment de Sélection des Cartes, chaque joueur tire au hasard, sans regarder, un marqueur de Points d'Activation pour chacune de ses factions. S'il y a plusieurs joueurs croisés, chacun d'eux ne tire un marqueur de Points d'Activation que pour sa (ses) faction(s) (voir les règles du scénario pour plus d'information).

*EXEMPLE (Première Croisade, version 4 joueurs) : Le joueur croisé "A" contrôle les Allemands et les Francs du Sud. Il tire un marqueur de Points d'Activation [Germans] et un marqueur [S. Frank] pour ces deux factions distinctes.*

Chacun de ces marqueurs indique au joueur le nombre de Points d'Activation dont il dispose ce Tour-ci pour "acheter" des cartes d'Activation de Chef. Chaque carte d'Activation de Chef porte le nom d'un chef, et indique le nombre de Points d'Activation nécessaire pour "acheter" cette carte et la placer dans la [Pioche d'Activation](#).

Immédiatement après avoir tiré chaque marqueur de Points d'Activation, le joueur "achète" des cartes d'Activation de Chef pour cette faction, dépensant le nombre de Points d'Activation indiqué par chaque carte d'Activation de Chef

choisie. Il peut en choisir autant qu'il le souhaite, tant qu'il n'excède pas le nombre de Points d'Activation imprimé sur le marqueur de Points d'Activation qu'il a tiré au début du Segment de Sélection des Cartes. Dans certains cas, il pourra acheter toutes ses cartes d'Activation de Chef ; dans d'autres, il ne pourra en acheter que deux ou trois.

*EXEMPLE (Première Croisade, version 2 joueurs) : Le joueur musulman contrôle les trois factions musulmanes. Il tire un marqueur de Points d'Activation pour les Syriens du Nord, un pour les Syriens du Sud, et un pour les Turcs de Mossoul. Après chaque tirage, il achète des cartes d'Activation de Chef pour chacune de ces factions, en prenant soin de ne pas combiner les dépenses de Points d'Activation entre les factions.*

*NOTE DE JEU : Si vous souhaitez contrôler l'honnêteté de la sélection, il est possible de comparer à la fin du Tour les points dépensés avec le marqueur de Points d'Activation tiré.*

Lors d'une partie à moins de 7 joueurs, un joueur contrôlant plusieurs factions doit acheter les cartes d'Activation de Chef de chaque faction immédiatement après avoir tiré le marqueur de Points d'Activation de cette faction. Cet achat effectué, il peut tirer le marqueur de Points d'Activation de la faction suivante.

Quand une carte d'Activation de Chef est tirée pendant le Tour, le joueur contrôlant ce chef peut utiliser tous les PE de l'Armée de ce chef, selon les règles de la section 5.0.

*NOTE DE JEU : De toute évidence, si un chef n'est pas encore en jeu il n'y a aucun intérêt à dépenser des Points d'Activation pour acheter sa carte.*

## (4.5) Les cartes d'Activation Standard

Chaque scénario comporte un certain nombre de cartes d'Activation Standard, cartes qui sont à chaque Tour automatiquement placées dans la Pioche d'Activation, sans avoir à être achetées.

Pour la Première Croisade, ces cartes sont :

- 2 cartes *Armenians*
- 2 cartes *Crusader Fleet*
- 2 cartes *Draw an Event Card* (voir 12.0)

Le joueur qui tire une carte *Draw an Event Card* doit immédiatement tirer une carte d'Événement de la Pioche d'Événements du camp auquel il appartient, Croisés ou Musulmans (voir 12.0). Une fois que cette carte a été jouée ou gardée en main, le joueur de l'autre camp (Croisés ou Musulmans) dont la carte d'Activation de Chef a été tirée en dernier tire une carte dans la Pioche d'Événements de son propre camp (voir 12.0 pour plus de détails).

*RÈGLE OPTIONNELLE : Si vous souhaitez limiter l'impact des événements aléatoires sur le jeu, seul le joueur qui tire une carte *Draw an Event Card* doit piocher une carte dans la Pioche d'Événements de son camp.*

Le joueur qui tire une carte *Armenians* ou *Crusader Fleet* peut, s'il le souhaite, l'utiliser selon les règles qui régissent son utilisation. S'il ne l'utilise pas, la carte est simplement mise de côté avec les autres cartes défaussées.

**Activation des Flottes :** Les Flottes croisées n'entrent en jeu que lorsqu'un joueur croisé tire une carte d'Événement *Fleet Arrives*. Jusqu'à ce moment, les cartes d'Activation *Crusader Fleet* sont simplement défaussées, sans effet. À partir du moment où au moins une Flotte croisée est en jeu, toutes les Flottes croisées sur la carte peuvent être activées quand une carte d'Activation *Crusader Fleet* est tirée. La Flotte (tout ou

partie de ses **PEN**) peut être activée par le joueur croisé qui a tiré la carte, ou, si la carte a été tirée par un joueur musulman, par le dernier joueur croisé à avoir effectué une activation. Si c'est la première carte tirée lors du Tour et qu'elle est tirée par un joueur musulman, remplacez-la dans la pioche et mélangez la pioche. **Des PE qui sont dans un Port de la Zone Maritime où se trouve une Flotte** peuvent être transportés par cette Flotte (voir 9.5), si **les PE sont** de la même faction que le joueur activant la Flotte.

## (4.6) Initiative

Le joueur qui possède l'initiative lors d'un Tour est celui qui piochera la première carte d'Activation (à partir du Tour 2 — il n'y a pas de jet d'Initiative lors du Tour 1). Chaque joueur lance deux dés. Celui qui obtient le résultat le plus élevé a l'initiative. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent les dés.

## (4.7) Activation, défausse, passe

En résumé, une fois que la Pioche d'Activation a été construite et placée face cachée sur le plateau de jeu, le joueur qui remporte le jet d'Initiative tire la première carte du paquet. Cette carte est une carte d'Activation de Chef ou une carte d'Activation Standard. S'il s'agit d'une carte d'Activation de Chef, le joueur peut soit activer ce chef (et peut-être d'autres chefs avec lui — voir section 5.0), soit passer en se défaussant simplement de la carte. S'il s'agit d'une carte d'Activation Standard, le joueur fait ce que les règles de cette carte l'autorisent à faire ; dans certains cas, rien n'est possible, et dans d'autres le joueur peut passer en se défaussant de la carte. Quel que soit le type de carte jouée ou défaussée, le joueur qui a effectué l'activation ou qui a passé tire la carte suivante. La partie se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes d'Activation aient été jouées ou défaussées ; le jeu passe alors à la Phase d'Attrition.

*NOTE DE JEU : Lors de la partie, les joueurs découvriront qu'il est parfois préférable de passer plutôt que d'activer un chef. Tout cela est intentionnel.*

# (5.0) CHEFS ET TROUPES

## (5.1) Chefs



La faction de chaque joueur est représentée par des chefs. **Les chefs, représentés par des pions et des cartes, sont les seules unités du jeu qui peuvent se déplacer par voie de terre, mais chaque chef peut “transporter” des Points d'Effectifs (PE) avec lui** — ces PE constituent son Armée. Un chef peut transporter un nombre illimité de PE.

Chaque chef possède les caractéristiques suivantes :

- **Rang** (le nombre d'étoiles sur le pion). Cette caractéristique permet aux joueurs de déterminer quel chef “commande” (voir 5.3) lorsque plusieurs chefs se trouvent dans le même Espace, et quel chef est le Commandant en Chef d'une faction. Le Rang le plus élevé est trois étoiles.

- **Activation** (chiffre sur la gauche du pion). Le nombre de Points d'Activation nécessaires pour placer **une carte de ce chef** dans la Pioche d'Activation.
- **Campagne** (chiffre sur la droite du pion). Cette Valeur représente l'aptitude tactique du chef ; elle est utilisée sur la Table de Formations pour déterminer la façon dont son Armée se déploie et se bat lors d'une bataille particulière, ainsi que pour résoudre les tentatives d'Interceptions et de Continuation.

## (5.2) Armées et factions

Quel que soit le nombre de joueurs, chaque “camp” est divisé en factions :

- L'armée croisée compte 4 factions distinctes : les Francs/Normands du Nord, les Allemands, les Francs du Sud et les Normands de Sicile.
- Les 3 factions musulmanes distinctes sont les Syriens du Nord, les Syriens du Sud et les Turcs de Mossoul (ou Turcomans).

Chaque faction possède ses propres Armées. Tous les Points d'Effectifs (PE) qui accompagnent un chef donné constituent son Armée. Un PE d'une faction ne peut jamais être transféré à une Armée d'une autre faction, mais il peut être transféré entre des chefs d'une même faction lors de la Phase d'Affectation des Armées.

**(5.21) Modification de la taille des Armées.** Tous les Points d'Effectifs empilés avec un chef particulier constituent son Armée. Il existe quatre façons de changer la composition de cette Armée (voir aussi “Armées de Renfort” en 5.3, et 6.4) :

- Une Armée peut perdre des PE au combat.
- Une Armée peut déposer des PE dans des Cités ou Bourgades durant le Tour. Placez un marqueur [Dropped Off] sur ces PE pour indiquer qu'ils ne peuvent pas être ramassés par une autre Armée lors de ce Tour. Le marqueur [Dropped Off] est retiré de la carte lors de la Phase de Récupération.
- Une Armée peut ramasser des PE sans chef dans des Bourgades ou Cités (voir 6.1) durant le Tour, tant que ces PE n'ont pas été affectés à un autre chef lors de la Phase d'Affectation des Armées et n'ont pas été déposés là plus tôt dans le Tour (auquel cas ils devraient porter un marqueur [Dropped Off]).
- Lors de la Phase d'Affectation des Armées, chaque chef se voit affecter des PE parmi ceux qui se trouvent alors dans le même Espace que ce chef. Les PE d'une même faction se trouvant dans un même Espace peuvent être répartis entre les chefs de cette faction qui sont aussi présents dans cet Espace. Une fois affectés, les PE ne peuvent pas être transférés à (empilés sous) un autre chef avant la Phase d'Affectation des Armées suivante. Tous les PE dans un Espace contenant un chef doivent être affectés à une Armée, sauf si cela enfreint les restrictions de taille des commandements, décrites en (5.4). Les PE en excès sont soit laissés sur place (si l'Espace en question est une Bourgade ou une Cité), soit placés dans la Bourgade ou Cité la plus proche contrôlée par cette faction (ou une autre faction qui leur donne l'autorisation) — de plus, une Ligne de Communications Limitée jusqu'à cette Bourgade/Cité doit exister. Si aucune Bourgade/Cité ne répond à ces conditions, les PE en excès sont éliminés.

Un chef peut ramasser des Subordonnés et leurs Armées comme expliqué en 5.3 ; d'un strict point de vue des règles,

cela n'augmente pas la taille de l'Armée du chef actif, mais en pratique, évidemment, cela revient exactement à cela.

### (5.3) *Qui commande ?*

Les chefs commandent les PE de leurs propres Armées, et parfois également ceux d'autres chefs.

*NOTE DE JEU : Gardez les différentes Armées dans un même Espace bien distinctes les unes des autres, en plaçant chaque chef au-dessus de ses propres PE. Des cases d'Armées figurent sur la carte pour les joueurs qui n'aiment pas les grandes piles de pions.*

**Règle des deux activations :** Un chef ne peut jamais être activé plus de DEUX fois lors d'un même Tour, que ce soit individuellement, via des activations multi-chefs, ou conjointement avec des activations de Chefs Indépendants. Lorsqu'une carte d'Activation de Chef est tirée et que ce chef passe son tour (il ne fait rien), cela ne compte pas comme une activation (mais la carte d'Activation de Chef est quand même considérée utilisée) ; toute autre action compte.

**Commandant en Chef d'une faction :** Au début de la partie, le chef au Rang le plus élevé de chaque faction est automatiquement le Commandant en Chef de cette faction. Tous les autres chefs de cette faction sont des Subordonnés. Si ce chef est tué ou capturé, le chef dont le Rang est à présent le plus élevé devient immédiatement le Commandant en Chef de la faction (si le Commandant en Chef initial revient en jeu après sa capture, il regagne immédiatement son statut d'origine). Si une faction perd suffisamment de chefs pour que tous les chefs restants aient le même Rang, le joueur de cette faction décide lequel d'entre eux devient le Commandant en Chef de la faction pour le reste de la partie.

**Plusieurs chefs avec une Armée :** Quand plusieurs chefs se trouvent avec une Armée, c'est le chef au Rang le plus élevé qui commande. En cas d'égalité de Rang le plus élevé parmi les chefs d'une même faction, le joueur de cette faction décide quel chef commande. Si l'égalité concerne des chefs de factions différentes, voir "Activations multi-chefs", plus bas.

**Plusieurs chefs dans un Siège ou un Assaut :** Voir les règles de Siège et d'Assaut (8.3).

**Activation de Subordonnés :** Un chef peut toujours déplacer/activer d'autres chefs (et leurs Armées) empilés avec lui au moment où sa carte d'Activation de Chef est tirée, pourvu que :

- son Rang est plus élevé que celui des chefs qu'il souhaite déplacer, et
- les autres chefs ne sont pas déjà devenus Indépendants lors du Tour en cours (voir ci-dessous).

**Chefs Indépendants :** Quand la carte d'Activation de Chef d'un Subordonné est tirée, celui-ci devient automatiquement Indépendant pour le reste du Tour sauf s'il décide simplement de passer son activation (c'est-à-dire s'il ne fait rien). Être Indépendant signifie que le Subordonné :

- est toujours libre de déplacer/activer son Armée ;
- ne peut être activé ou même ramassé par aucun autre chef, quel que soit son Rang ;
- est marqué d'un marqueur [Independent Leader].

Cette règle ne s'applique pas aux chefs arméniens ou fatimides.

**Activations multi-chefs :** Quand des chefs à 3 étoiles (ou des chefs de Rang égal à la tête de leurs forces respectives) débutent une Phase d'Affectation des Armées dans un même

Espace, le(s) joueur(s) peut déclarer, avant de débiter la Phase d'Opérations du Tour, qu'UN des chefs à 3 étoiles commande la pile tout entière. Ce chef est alors appelé le Commandant en Chef. Les joueurs achètent normalement les cartes d'Activation de Chef pour tous leurs chefs, mais quand la carte du Commandant en Chef est tirée, il peut (mais n'est pas obligé) activer tous les autres chefs à 3 étoiles et leurs Armées, ainsi que tout chef à 1 ou 2 étoiles qui ne sont pas devenus Indépendants (voir "Chefs Indépendants", ci-dessus).

Lorsque la carte d'Activation de Chef d'un des autres chefs de l'Armée combinée est tirée, ce chef peut (mais n'est pas obligé) être activé seul (voir "Chefs Indépendants", ci-dessus), mais le Commandant en Chef ne peut alors plus le commander pendant le reste du Tour en cours, même s'ils se retrouvent par la suite dans le même Espace.

Plusieurs chefs de différentes factions ne peuvent attaquer ensemble que lorsqu'ils répondent aux conditions de la règle d'Activations multi-chefs (ce qui n'est pas fréquent). Toutefois, si plusieurs chefs sont attaqués dans un Espace, ils se défendent toujours ensemble (voir 7.2F pour savoir comment résoudre cette situation).

**Armées de Renfort.** Un chef peut faire entrer son Armée dans un Espace en contenant une autre, mais les deux Armées demeurent séparées (au moins jusqu'à la Phase d'Affectation des Armées suivante). Si une Armée ennemie se trouve déjà dans cet Espace, l'Armée active est appelée Armée de Renfort et elle n'est pas obligée d'attaquer l'Armée ennemie (c'est la seule fois où ceci est autorisé). Toutefois, si elle attaque, l'autre Armée alliée dans l'Espace ne peut pas se joindre à l'attaque (car les deux Armées sont distinctes). Si l'Armée ennemie attaque, cependant, l'Armée initiale et l'Armée de Renfort se défendent ensemble. Le chef de l'Armée initiale ne peut pas, lorsque sa carte d'Activation est tirée, commander l'Armée de Renfort, car cette Armée s'est déjà déplacée de façon indépendante lors de ce Tour.

### (5.4) *Taille des commandements*

Chaque chef a un Rang. Trois étoiles représentent le Rang le plus élevé, 2 étoiles représentent le deuxième Rang et 1 étoile le Rang le plus faible. Certaines factions ont des chefs des trois Rangs, d'autres non.

Il existe des limites au nombre d'hommes qu'un chef peut commander à un moment donné. Globalement, un chef ne peut pas commander autant de PE qu'un chef de Rang plus élevé de la même faction, sans en subir des conséquences.

*EXEMPLE : [Robert FL], le chef à 3 étoiles des Francs du Nord, a 18 PE sous ses ordres. [Robert NO], le chef à 2 étoiles de cette faction, commande 15 PE (il pourrait en avoir jusqu'à 17). [Stephen], le chef à 1 étoile de la faction, commande 8 PE, mais pourrait en commander jusqu'à 14.*

Chaque fois qu'une des cartes d'Activation de Chef d'un Subordonné d'une faction est tirée, comptez les PE de ce chef et comparez-les aux PE du chef du Rang immédiatement supérieur de cette faction. Si le chef activé a trop de PE, il ne peut pas être activé, sauf si une des conditions suivantes est vraie :

- le chef du Rang supérieur au sien est actuellement dans une Cité assiégée ;
- le(s) chef(s) du Rang supérieur au sien a perdu des PE à cause d'une Bataille, d'un Assaut ou de l'Attrition lors du Tour en cours.



Dans ces conditions, le Subordonné peut être activé normalement, mais il ne peut pas augmenter la taille de sa propre Armée.

*EXEMPLE : Poursuivons l'exemple précédent. [Robert FL] perd 3 PE dans une Bataille, réduisant ainsi son Armée à 15 PE. [Robert NO] peut toujours être activé normalement lors de ce Tour, même s'il a maintenant trop de PE sous ses ordres (son Armée et celle de [Robert FL] sont de même taille). Si [Robert FL] avait déposé 3 PE dans une Cité cependant, [Robert NO] n'aurait pas pu être activé.*

Pendant de la Phase d'Affectation des Armées, comptez les PE sous les ordres de chaque chef. Si un Subordonné a trop de PE dans son Armée (c'est-à-dire plus que n'en a son supérieur immédiat), vous pouvez acheter normalement les cartes d'Activation de ce Subordonné, mais vous ne pourrez pas l'activer tant qu'il commandera trop de PE. La seule façon de rectifier cette situation lors d'un Tour est que le supérieur du Subordonné ramasse assez de PE pour compenser la différence — mais attention aux restrictions concernant le ramassage de PE. La plupart du temps, un chef ayant trop de PE lors de la Phase d'Affectation des Armées ne pourra pas jouer du tout lors du Tour.

*NOTE DU CONCEPTEUR : Cette règle simule la politique interne des factions. Elle est certes quelque peu artificielle ; néanmoins, étant donné l'amplitude des valeurs des chefs, elle est nécessaire au jeu... et reflète, même d'une manière un peu stérile, la politique de l'époque.*

## (5.5) Recrutement des troupes

*NOTE DE JEU : Un des problèmes majeurs de la Première Croisade est que les armées croisées ne cessent de diminuer alors que les effectifs des Musulmans s'accroissent.*

**Armées croisées :** Les Croisés ne peuvent pas recruter de PE. Seuls des événements aléatoires peuvent leur en apporter de nouveaux — mais jamais lors de la Première Croisade.

**Armées musulmanes — Renforts :** Un certain nombre de PE musulmans arrivent comme renforts via des cartes d'Événements. Cela se produit chaque fois que le joueur musulman joue une carte *Muslim Reinforcements* (voir 12.2).

**Armées musulmanes — Recrutement :** Le joueur musulman peut également Recruter des troupes comme suit. Notez que le Recrutement dépend à la fois du chef responsable du Recrutement et du chef (s'il y en a un) dans la Cité choisie pour le Recrutement.

Quand le chef survivant du Rang le plus élevé d'une faction musulmane — le Commandant en Chef de la faction (5.3) — est activé, il peut Recruter des troupes ; on l'appelle alors le chef Recruteur (aucun autre chef de la faction ne peut Recruter). Il ne peut rien faire d'autre lors de cette activation, et chaque faction musulmane ne peut Recruter qu'une seule fois par Tour. Les PE recrutés sont soit placés dans une Cité — la Cité de Recrutement (mais voyez aussi la règle suivante sur le Recrutement des Turcs de Mossoul) — contrôlée par la faction de ce chef, soit placés avec le chef Recruteur s'il se trouve dans l'Espace des Portes de cette Cité. Le chef Recruteur ne peut Recruter que s'il existe une Ligne de Communications Illimitée allant de sa position actuelle à la Cité de Recrutement (ce qui est automatique s'il se trouve dans la Cité ou l'Espace des Portes de la Cité elle-même). Le chef Recruteur ne peut pas Recruter s'il se trouve dans le même Espace qu'une Armée ennemie, et des troupes ne peuvent pas être Recrutées dans une Cité assiégée.

Pour Recruter, le joueur lance un dé et modifie le résultat en fonction du Rang du chef au Rang le plus élevé (de la faction qui Recrute) se trouvant dans la Cité de Recrutement ou dans l'Espace de ses Portes (et cela peut très bien ne pas être le chef Recruteur), comme indiqué ci-dessous. Le résultat final indique le nombre de PE que le joueur place immédiatement dans la Cité choisie (ou, s'il le souhaite, dans l'Espace de ses Portes si c'est là que se trouve le chef Recruteur) :

- chef à 3 étoiles dans la Cité de Recrutement ou l'Espace de ses Portes : pas de modification au jet de dé
- chef à 2 étoiles dans la Cité de Recrutement ou l'Espace de ses Portes : soustrayez un (-1) du jet de dé
- chef à 1 étoile dans la Cité de Recrutement ou l'Espace de ses Portes : soustrayez deux (-2) du jet de dé
- pas de chef dans la Cité de Recrutement ou l'Espace de ses Portes : soustrayez trois (-3) du jet de dé

Le joueur qui Recrute reçoit toujours un minimum de 1 PE dans la Cité de Recrutement, peu importe le résultat final.

*EXEMPLE : Le chef [Ridwan] des Syriens du Nord (chef à 3 étoiles) utilise son activation pour Recruter. Il a une Ligne de Communications Illimitée jusqu'à la Cité d'Homs contrôlée par la faction des Syriens du Nord, et en fait donc la Cité de Recrutement. Le chef [ed-Daba] des Syriens du Nord (1 étoile) se trouve à ce moment dans l'Espace des Portes de la Cité d'Homs. Le joueur musulman obtient un '5' à son jet de dé, dont il soustrait 2 parce que [ed-Daba] est un chef à 1 étoile ; il place donc 3 PE dans Homs.*

**Recrutement dans les cases des Turcs de Mossoul :** En plus du Recrutement dans les Cités contrôlées par sa faction, le chef survivant du Rang le plus élevé des Turcs de Mossoul peut Recruter des troupes dans les cases *Mosul Turks* et *Cappadocia (Turks)*. Ces cases fonctionnent comme des Cités turques pour les besoins des règles de Recrutement (et uniquement celles-ci). Une force des Turcs de Mossoul (ou même un chef seul) peut entrer dans ces cases lors d'un mouvement (mais pas s'y Replier ou y Battre en Retraite) afin d'aider à Recruter des troupes et/ou d'y ramasser des troupes qui y ont été Recrutées. Aucune autre faction ne peut entrer dans ces cases, qui ne peuvent pas être capturées, assiégées, cibles d'un Assaut, Ravagées ou Détruites.

Ces PE apparaissent dans la case spécifiée (même si un chef se trouve dans un Espace adjacent) et un chef doit y entrer (la case a une Valeur d'Attrition de '0') pour les récupérer ; une Halte est nécessaire pour les ramasser. Aucune autre faction ne peut entrer dans ces cases pour quelque raison que ce soit, et le joueur des Turcs de Mossoul ne peut les utiliser que pour Recruter des troupes et ramasser ces troupes.

## (5.6) Forces sans chef et Garnisons Intrinsèques

Des PE sans chef ne peuvent exister que dans les Cités et Bourgades ; pas dans les Points de Transit. Les forces sans chef ne peuvent ni attaquer ni se Replier ; elles se défendent normalement (avec une formation automatique de "Défense sur place").

Chaque Cité possède également une Garnison Intrinsèque de 1 PE (voir 8.2).

# (6.0) MOUVEMENT TERRESTRE, CONTINUATION ET ATTRITION

## (6.1) *Mouvement terrestre*

Lorsqu'un chef est activé, il peut déplacer son Armée. Les Armées se déplacent d'un Espace à un autre, en suivant les connexions qui relient les Espaces. Sauf Halte obligatoire (voir 6.2), une Armée peut se déplacer aussi loin que le joueur le désire ; les règles d'*Onward Christian Soldiers* n'utilisent pas le concept de Points de Mouvement. Mais, et c'est très important, tout mouvement doit prendre en compte les effets de l'Attrition de Mouvement (voir 6.3A).

Chaque fois qu'un chef et son Armée interrompent leur mouvement, volontairement ou non, le chef détermine les effets de l'Attrition (voir 6.3A) et applique les pertes éventuelles à sa force. Puis, l'une des situations ci-dessous se produit :

- (a) À moins d'être entré dans un Espace occupé par l'ennemi, il peut simplement rester où il est et ne rien faire d'autre, mettant fin à son activation ;
- (b) S'il a fait Halte dans un Espace inoccupé ou occupé par des forces amies, il peut effectuer un jet de Continuation. En cas de réussite, il peut se déplacer à nouveau, et répéter la procédure mouvement-Attrition-Continuation jusqu'à ce qu'il fasse volontairement Halte ou manque un jet de Continuation ;
- (c) S'il a fait Halte dans l'Espace des Portes d'une Cité sous contrôle ennemi, et à condition que cet Espace ne soit pas occupé par une force ennemie, il peut Ravager cette Cité (voir 8.3G), ce qui met fin à son activation ;
- (d) S'il se trouve dans l'Espace des Portes d'une Cité sous contrôle ennemi, et à condition que cet Espace ne soit pas occupé par une force ennemie, il peut effectuer un jet de Continuation et, en cas de succès, entamer un Siègne (voir 8.3A), ce qui met fin à son activation ;
- (e) S'il se trouve dans l'Espace des Portes d'une Cité sous contrôle ennemi (qu'une force ennemie occupe ou non cet Espace), il peut effectuer un jet de Continuation et, en cas de succès, donner l'Assaut à la Cité (voir 8.3B), ce qui met fin à son activation ;
- (f) S'il se trouve dans un espace occupé par l'ennemi, il doit livrer Bataille — suivez la séquence décrite dans la section 7.0. Si la force ennemie se Replie avant la Bataille, le chef actif peut effectuer un jet de Continuation et continuer à jouer comme indiqué en (b), ci-dessus. Si le chef actif remporte la Bataille (voir 7.2A), il peut aussi effectuer un jet de Continuation, mais s'il perd la Bataille ou qu'il s'agit d'un match nul, son activation prend fin.

**Mouvement et connexions :** Lors d'une Bataille (ou dans les parties multi-joueurs quand une faction n'autorise pas l'Armée en mouvement à entrer dans un Espace), il est nécessaire de noter de quelle direction l'Armée en mouvement est arrivée. Celle-ci n'est pas placée dans l'Espace occupé par l'Armée immobile, mais sur la connexion qu'elle a empruntée pour entrer dans cet Espace.

Pour les besoins des règles (pour déterminer les différents types d'Attrition, par exemple), on considère qu'elle se trouve dans le même Espace que l'Armée ennemie, mais les deux Armées se bloquent maintenant mutuellement. Plusieurs Armées peuvent tout à fait occuper un même Espace en étant toutes placées, par ordre d'arrivée, sur les connexions qui y mènent. En fait, une Armée peut se retrouver piégée de cette façon.

**Parties multi-joueurs :** Dans les parties multi-joueurs, tous les cas de "occupé par l'ennemi" et "sous contrôle ennemi" (et formules du même genre) dans les paragraphes ci-dessus s'appliquent aussi aux Espaces contenant des forces d'une faction non contrôlée par le joueur en mouvement. La différence est qu'une force appartenant à un joueur différent mais du même camp que le joueur en mouvement peut autoriser le joueur à se déplacer dans l'Espace. Voyez aussi 8.3 pour gérer les actions contre les Cités dans les parties multi-joueurs. Si une Armée inactive autorise une Armée en mouvement à occuper le même Espace, les deux Armées sont placées l'une sur l'autre sur la carte. Lors d'une activation ultérieure, l'Armée active pourra quitter cet Espace sans être gênée ou Interceptée.

Une Armée (des PE avec un chef) peut faire Halte dans un Point de Transit et y rester. Des PE sans chef ne le peuvent pas ; une Armée peut toutefois déposer des PE dans une Bourgade ou une Cité, soit en faisant Halte dans l'Espace de la Bourgade, de la Cité ou des Portes de la Cité, soit en les déposant dans l'Espace de la Bourgade ou de la Cité immédiatement avant d'entamer son mouvement. Dans le premier cas, le chef doit effectuer un jet de Continuation s'il souhaite continuer à se déplacer ; dans le deuxième cas, il place simplement les PE dans l'Espace de la Bourgade ou de la Cité et commence à se déplacer.



Placez un marqueur [Dropped Off] sur les PE qui ont été déposés, pour indiquer qu'aucune autre Armée ne peut les ramasser lors du Tour en cours (voir 5.21). Les marqueurs [Dropped Off] sont retirés de la carte lors de la Phase de Récupération.

Une Armée peut ramasser des PE sans chef dans une Bourgade ou une Cité, tant que ces PE n'ont pas été affectés à une autre Armée au début du Tour (c'est à dire tant qu'ils ne sont pas marqués d'un marqueur [Dropped Off]). Le chef doit faire Halte pour ramasser les PE et effectuer un jet de Continuation s'il désire continuer à se déplacer.

*NOTE DE JEU :* Un chef n'est pas obligé d'entrer dans l'Espace d'une Cité proprement dit pour y ramasser ou y déposer des troupes ; il peut le faire en entrant simplement dans l'Espace de ses Portes. Néanmoins, cette action est quand même considérée comme une entrée dans la Cité, et un jet de Continuation est nécessaire pour continuer à se déplacer.

**Case Fatimid.** Seules les forces fatimides peuvent entrer dans la case *Fatimid* (qui a une Valeur d'Attrition de '0'). La case ne peut pas être attaquée.

## (6.2) *Continuation*

Chaque fois qu'une Armée termine une action, elle fait Halte. Cela comprend :

- livrer une Bataille ;
- entrer dans une Cité pour quelque raison que ce soit ;
- entamer un Siègne, donner l'Assaut à une Cité, Ravager une Cité, Détruire une Cité, Reconstruire une Cité ;
- récupérer d'une Démoralisation ;

- entrer dans un Espace occupé par l'ennemi, dont la force ennemie se Replie ;
- interrompre un mouvement simplement pour réduire l'Attrition ;
- ramasser ou déposer des PE dans un Espace de Cité ou Bourgade.

Si cette Armée souhaite effectuer d'autres actions après avoir terminé celle qui a entraîné la Halte, elle doit effectuer un jet de Continuation. Le joueur lance le dé et compare le résultat à la Valeur de Campagne du chef.

- Si le résultat est *inférieur ou égal* à la Valeur de Campagne, l'Armée peut continuer à agir, toute Attrition éventuelle redémarrant à partir de zéro.
- Si le résultat est *supérieur* à la Valeur de Campagne, l'activation de l'Armée est terminée.

Si une Armée active remporte une Bataille (voir 7.2A), elle doit réussir un jet de Continuation si elle souhaite quitter l'Espace ou combattre à nouveau. Si elle perd la Bataille, ou que celle-ci se termine sur un match nul, l'activation de l'Armée est terminée et elle ne peut pas Continuer (voir ci-dessous). Si la Table d'Ajustement des Formations a produit une Impasse ('IM'), un modificateur de -1 s'applique au jet de Continuation.

Lorsqu'une Armée rate un jet de Continuation (ou quand le joueur décide de ne pas tenter de Continuer), l'activation de cette Armée est terminée.

En outre, les actions suivantes mettent automatiquement fin à l'activation d'une Armée (le joueur ne peut pas effectuer de jet de Continuation) :

- déclarer un Siège (voir 8.3A)
- effectuer un Assaut ou tenter une Traîtrise (voir 8.3B et 8.3E)
- perdre une Bataille, ou faire match nul (voir 7.2A)
- Ravager une Cité (voir 8.3G)
- Recruter des troupes (voir 5.5)

Les Flottes n'utilisent pas les règles de Continuation.

### (6.3) Attrition

L'Attrition est la perte incessante et omniprésente de troupes qu'infligent à toute armée les campagnes, les sièges et, parfois, le simple fait de rester trop longtemps hors d'une Cité. L'Attrition de Siège est décrite dans la section 8.3C.

Seuls les PE, les Points de Chevaliers Montés (PCM) et les Flottes (voir 9.3) subissent les effets de l'Attrition ; les chefs non.

#### A. Attrition de Mouvement

Chaque fois qu'une Armée interrompt son mouvement pour faire quoi que ce soit d'autre (combattre, par exemple), et avant toute chose, cette Armée doit déterminer les effets de l'Attrition. Pour ce faire, le joueur additionne la Valeur d'Attrition de tous les Espaces dans lesquels son Armée est entrée durant son mouvement.

- Toutes les Bourgades et Cités ont une Valeur d'Attrition de '1'.
- La Valeur d'Attrition de chaque Point de Transit est imprimée dans le cercle qui le représente sur la carte.

Ce total représente les Points d'Attrition accumulés.

Le joueur lance ensuite un dé (1d6) et *ajoute* au résultat :

- les Points d'Attrition accumulés depuis la dernière Halte de l'Armée.

- le chiffre des dizaines du nombre total de ses PE (avec un maximum de +10). Par exemple, une Armée comptant 32 PE ajoute '3' ; une Armée de 200 PE ajoute seulement 10.
- deux (+2) lors d'un Tour de Pluie.
- trois (+3) lors d'un Tour d'Hiver.
- deux (+2) pour chaque connexion fluviale (voir légende de la carte) utilisée pour se déplacer vers un autre Espace (ces connexions sont inutilisables lors des Tours de Pluie).
- le nombre de Points de Chevaliers Montés se trouvant dans l'Armée en mouvement (Croisés uniquement).

De ce résultat il *soustrait* :

- un (1) s'il l'Armée est musulmane.
- un nombre égal au nombre de Ressources qu'il souhaite (et a le droit de) dépenser, si son Armée termine son mouvement dans l'Espace d'une Cité (ou de ses Portes) ayant des Ressources disponibles. Cette Cité doit ne pas être Ravagée ou Détruite, et doit avoir été contrôlée par la faction du chef en mouvement avant que celui-ci n'y entre, ou par une faction qui autorise le chef à y entrer. Les Ressources ainsi utilisées diminuent le niveau de Ressources de cette Cité ; chaque MJD de -1 diminue d'un le niveau de Ressources.

Si le résultat final et modifié du jet d'Attrition est supérieur à 14, l'Armée perd un nombre de PE égal à la différence (mais voir "Négation de l'Attrition", plus bas). Si le résultat final est inférieur ou égal à 14, l'Armée ne subit aucune perte.

*EXEMPLE : Une Armée croisée de 27 PE part de G7, passe devant Homs (G8) puis traverse G9 et H8, avant de faire Halte en H9, l'Espace des Portes de Damascus. Cette marche accumule 9 Points d'Attrition (1+4+3+1). Le joueur obtient un '5' sur son jet d'Attrition : 5 plus 2 (pour les 27 PE) et 9 (pour les Points d'Attrition accumulés) est égal à 16, qui est supérieur à 14. L'Attrition fait perdre 2 PE (16-14) à l'Armée.*

Si l'Armée d'un chef est totalement détruite par l'Attrition, il est placé dans une des Cités ou Bourgades sous son contrôle (ou celui d'une faction consentante), ou avec une autre Armée de la même faction. En cas d'impossibilité, il est définitivement éliminé du jeu.

*NOTE HISTORIQUE : Le franchissement du Jourdain et des autres cours d'eau importants se révélait très problématique. Les "gués" étaient rares, et traverser ces fleuves aux endroits indiqués par les connexions fluviales était dangereux, pénible, et souvent très long... et coûtait parfois des vies. Il était possible, en certains points des deux fleuves majeurs de la région — l'Oronte et le Jourdain —, de tirer avantage de l'antique réseau routier romain et de ses ponts.*

#### B. Attrition de Repli/Retraite

Lorsqu'une force se Replie avant une Bataille ou Bat en Retraite après une Bataille, elle subit les effets de l'Attrition de Repli/Retraite. Cette Attrition est calculée en lançant un dé et en comparant le résultat à la Valeur d'Attrition de l'Espace dans lequel entre la force. Si le résultat du JD est inférieur à cette valeur, la force qui se Replie/Bat en Retraite perd un nombre de PE égal à la différence entre les deux nombres. Notez que ce type d'Attrition ne prend pas en compte la taille de la force.

*EXEMPLE : Commandée par [Bohemond], une Armée de Normands de Sicile comptant 25 PE et 1 PCM se Replie dans un Point de Transit d'une Valeur d'Attrition de '3'. Le joueur croisé obtient un résultat de '1' au dé ; l'Armée perd 2 PE.*

Notez que ni le nombre total de PE ni les PCM ne sont pris en compte pour déterminer les effets de ce type d'Attrition.

### C. Attrition de Transit et de Ravage

Durant la Phase d'Attrition, toute force se trouvant dans un Point de Transit ou dans une Bourgade ou Cité Ravagée subit les effets de l'Attrition. Pour éviter l'Attrition de Transit/Ravage, une Armée ou un PE doit :

- être à l'intérieur d'une Cité ou Bourgade non Ravagée (sans marqueur [Ravaged] ou [Ravaged – Remove]) et contrôlée par cette faction ou par une faction qui autorise la Cité/Bourgade à être utilisée à cette fin, OU dans l'Espace des Portes d'une telle Cité, et
- ne pas déjà avoir subi l'Attrition de Siège durant cette phase

Pour toutes les autres forces, le joueur détermine les effets de l'Attrition selon la séquence suivante :

**1.** La force perd 1 PE. Ceci est automatique et se produit même si la force doit subir davantage d'Attrition de Transit/Ravage, et même si cela l'élimine complètement. Notez qu'une force constituée d'un seul PE est automatiquement éliminée si elle se retrouve dans cette situation.

**2.** À la Valeur d'Attrition de l'Espace dans lequel se trouvent les unités, ajoutez le chiffre des dizaines du nombre de PE restants de l'Armée (une Armée de 32 PE ajoute 3 à la Valeur d'Attrition, par exemple). Ce total constitue la Valeur de Subsistance. Les Espaces de Bourgade et Cité (dans les cas où ceux-ci sont sujets à l'Attrition) ont une Valeur d'Attrition de '1' pour les besoins de cette règle.

*NOTE : Les Points de Chevaliers Montés ne sont pas pris en compte dans les calculs d'Attrition de Transit/Ravage (uniquement dans l'Attrition de Mouvement).*

**3.** Lancez un dé (1d6) et comparez le résultat à la Valeur de Subsistance. Si le résultat est inférieur à la Valeur de Subsistance de l'Espace, l'Armée perd un nombre de PE égal à la différence — même si cela a pour résultat de l'éliminer entièrement. Un MJD de -1 s'applique à une Armée se trouvant dans une Cité (ou l'Espace de ses Portes) ou Bourgade portant un marqueur [Ravaged] ou [Ravaged – Remove]. (Mais, voir 8.3G.)

*EXEMPLE : Une Armée de 25 PE termine le Tour dans un Point de Transit d'une Valeur d'Attrition de 3. Cela donne une Valeur de Subsistance de 5 — 2 pour le nombre de PE, plus 3 pour le Point de Transit. L'Armée perd tout d'abord automatiquement 1 PE. Ensuite, le joueur lance un dé et obtient un '1'. Son Armée perd 4 PE supplémentaires (Valeur de Subsistance de 5 moins 1, le résultat du JD) pour avoir terminé le Tour dans ce Point de Transit.*

**Attrition de Ravage :** Une force se trouvant dans une Cité non assiégée portant un marqueur [Ravaged] ou [Ravaged – Remove] — ou dans l'Espace des Portes d'une telle Cité — subit les effets de l'Attrition comme si elle se trouvait dans un Point de Transit d'une Valeur d'Attrition de 1. Si des forces se trouvent à la fois dans l'Espace de la Cité et dans l'Espace de ses Portes, elles subissent toutes, simultanément, les effets de l'Attrition. La Garnison Intrinsèque de l'Espace d'une Cité n'est éliminée qu'après que tous les autres PE dans la Cité ont été éliminés. Si l'Attrition de Ravage élimine la Garnison Intrinsèque d'une Cité, celle-ci est immédiatement capturée par l'Armée qui se trouve à ce moment dans l'Espace de ses Portes ; si aucune force ennemie ne s'y trouve, la Garnison Intrinsèque n'est pas éliminée.

*EXEMPLE 1 : Une Armée de 30 PE termine un Tour dans une Cité Ravagée. Cela donne une Valeur de Subsistance de 4 — 3 pour le nombre de PE plus 1 pour la Cité. L'Armée perd tout d'abord automatiquement 1 PE, ce qui fait passer sa taille à 29 PE, et par conséquent la Valeur de Subsistance à 3 (2 pour le nombre de PE plus 1 pour la Cité). Le joueur lance un dé et obtient un '1', qui devient zéro à cause du marqueur [Ravaged] (MJD de -1) ; l'Armée perd 3 PE supplémentaires.*

*EXEMPLE 2 : Une Garnison Intrinsèque se trouve, seule, dans une Cité à la fin du Tour ; la Cité porte un marqueur [Ravaged – Remove] et une Armée ennemie se trouve dans l'Espace de ses Portes. La Garnison Intrinsèque est automatiquement éliminée (et l'Armée ennemie capture la Cité).*

Si la force subissant l'Attrition est composée de plusieurs factions — ou d'au moins une faction et d'Arméniens et/ou Fatimides —, un seul jet d'Attrition est effectué (tous les PE dans l'Espace étant combinés pour calculer la Valeur de Subsistance), mais les pertes d'Attrition totales de la force sont réparties aussi équitablement que possible entre les diverses factions ou armées non-joueurs. Ainsi, pour reprendre l'Exemple 1 ci-dessus, si la force est composée de deux factions musulmanes et d'une force fatimide, les factions musulmanes et la force fatimide perdent chacune 1 PE, le quatrième PE étant perdu par la faction/force du choix du joueur (en général, les Fatimides).

Si tous les PE d'un chef sont perdus à cause de l'Attrition de Transit/Ravage, le chef est placé dans une des Cités ou Bourgades sous son contrôle (ou celui d'une faction consentante), ou avec une autre Armée de la même faction. En cas d'impossibilité, il est définitivement éliminé du jeu.

Contrairement à l'Attrition de Siège (voir 8.3C), l'Attrition de Transit/Ravage ne peut pas être réduite en dépensant des Ressources.

Notez que les PE se trouvant dans les Cités assiégées, et les Armées assiégeant ces Cités, subissent les effets de l'Attrition de Siège (voir 8.3C) plutôt que l'Attrition de Transit/Ravage.

### D. Attrition de Siège

Voir 8.3C pour la procédure d'Attrition de Siège.

### E. Chevaliers Montés et Attrition

Lorsqu'une Armée croisée comprenant des PCM se déplace, ceux-ci sont ajoutés au total des Points d'Attrition accumulé par cette Armée pour résoudre les effets de l'Attrition de Mouvement, et ils sont eux-mêmes sujets à des pertes d'Attrition. Une fois le jet d'Attrition effectué, si les pertes d'Attrition sont d'au moins 5 PE (et uniquement dans ce cas), déterminez le pourcentage de PE perdus (sans arrondir à l'entier supérieur ou inférieur). Le chiffre des dizaines de ce pourcentage représente le nombre de PCM également éliminés (définitivement). Ainsi, une Armée de 30 PE perdant 6 PE (20% de ses effectifs de départ) durant une marche à cause de l'Attrition perd également 2 PCM.

Les PCM ne sont pris en compte dans aucun autre type d'Attrition, et n'ont aucun effet sur les sièges (Assauts ou Attrition). Ils ne sont pas non plus pris en compte dans les totaux de PE, dans quelque but que ce soit, y compris pour les Batailles et le Ravage ou la Destruction des Cités et Bourgades.

*EXEMPLE : [Godfrey] est à la tête d'une Armée de 30 PE et 2 PCM. C'est le Tour d'Hiver, un modificateur de +3 s'applique donc à l'Attrition normale. L'Armée marche de*

Homs à Damascus (G8, G9, H8), accumulant 8 Points d'Attrition. [Godfrey] fait Halte et effectue un jet d'Attrition ; malheureusement pour lui, il obtient un 6. À ce résultat, le joueur ajoute 8 (Points d'Attrition accumulés), plus 3 (pour l'Hiver), plus 3 (le chiffre des dizaines de nombre de PE de l'Armée), plus 2 (pour les PCM). Le résultat modifié du jet d'Attrition est donc 22. De ce total, il soustrait 14, arrivant à une perte de 8 PE. 8 est supérieur à 5, les PCM sont donc en danger. 8 PE représentent 27% du total original (30 PE), 2 PCM (le chiffre des dizaines de 27) sont donc perdus. Voilà une marche horriblement coûteuse.

## (6.4) Interception

Une Armée entrant dans l'Espace des Portes d'une Cité peut être Interceptée par une Armée qui se trouve dans l'Espace de cette Cité. Il existe deux situations différentes d'Interception : (a) l'Interception dans un Espace Inoccupé ; (b) l'Interception dans un Espace occupé par des forces amies.

### A. Généralités

Seule une Armée avec un chef peut tenter une Interception. Une Garnison ne peut pas Intercepter, pas plus qu'une Armée dans une Bourgade ou un Point de Transit, ou une Armée se trouvant dans l'Espace d'une Cité assiégée. Une Interception ne peut pas être tentée contre une armée musulmane effectuant une Attaque de Harcèlement (voir 7.1).

Pour tenter une Interception, le joueur inactif lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Campagne du chef qui tente l'Interception, la tentative est réussie. Voir ci-dessous pour le déroulement de chaque type d'Interception.

Une Armée Interceptée ne peut pas se Replier. Pour les besoins de l'Attrition, une Interception n'est pas considérée comme un mouvement de l'Armée qui Intercepte. Une Interception manquée ne force pas une armée en mouvement à faire Halte (mais une Interception réussie l'y oblige). Une Armée qui tente une Interception et échoue ne peut pas se Replier si elle est attaquée par l'Armée qu'elle tentait d'Intercepter avant que celle-ci ne termine son activation en cours.

Les Armées multi-factions doivent être capables d'attaquer ensemble afin de tenter d'Intercepter ensemble (voir 5.3).

### B. Interception dans un Espace inoccupé

Quand une Armée entre dans l'Espace inoccupé des Portes d'une Cité et est Interceptée avec succès par l'Armée se trouvant dans l'Espace même de la Cité :

- L'Armée dans la Cité entre dans l'Espace des Portes et devient l'attaquant ;
- Le combat est résolu immédiatement ;
- Si l'Armée Interceptant est forcée de battre en Retraite, elle peut retourner à l'intérieur de la Cité, mais n'y est pas obligée.

### C. Interception dans un Espace occupé par des forces amies

Quand une Armée entre dans l'Espace des Portes d'une Cité qui est occupé par une Armée ennemie, et qu'une deuxième Armée ennemie se trouve à l'intérieur de la Cité elle-même, la procédure suivante s'applique, où l'Armée A est l'Armée active ; l'Armée B est l'Armée dans l'Espace des Portes ; l'Armée C est l'Armée dans la Cité.

**Étape 1 :** L'Armée B décide si elle souhaite se Replier. Si c'est le cas, l'Armée C peut tenter d'Intercepter, suivant les

règles d'Interception dans un Espace inoccupé (ci-dessus). Si ce n'est pas le cas, passez à l'Étape 2.

**Étape 2 :** Si l'Armée B ne se Replie pas, l'Armée C peut tenter d'Intercepter depuis la Cité afin de se joindre à l'Armée B pour attaquer l'Armée A.

- Si l'Interception est réussie, les Armées B et C combinent leurs effectifs dans l'Espace des Portes de la Cité et deviennent les attaquants, commandés par le chef du Rang le plus élevé. Si cette Armée combinée est forcée à battre en Retraite, elle doit le faire en un seul tenant, soit dans la Cité, soit dans un autre Espace adjacent.
- Si l'Interception échoue, l'Armée A poursuit son attaque, ajoutant deux (+2) à son jet de Bataille (en plus de tout autre MJD), reflétant ainsi le coup porté au moral de l'Armée B par l'absence d'aide de l'Armée à l'intérieur de la Cité.

*NOTE DE JEU :* Dans le cas où plusieurs factions et joueurs sont impliqués, toutes les combinaisons de forces régies par les Étapes 1 et 2 ne sont possibles que si le joueur contrôlant l'Armée B autorise l'Armée C à entrer dans l'Espace des Portes de la Cité.

## (6.5) Mouvement des chefs

Les chefs se déplacent généralement avec leurs Armées ou les Flottes, mais un joueur peut déplacer un chef activé tout seul. Un chef se déplace aussi loin qu'il le souhaite, n'est sujet ni à l'Attrition ni aux règles de Continuation (ce qui signifie qu'il peut ramasser des PE, puis automatiquement Continuer et effectuer un mouvement standard — après quoi il redevient, bien entendu, sujet à ces mécanismes), mais il peut être Intercepté. Un chef Intercepté est considéré avoir été capturé ; le joueur qui le détient peut alors soit le tuer, soit le rendre à son propriétaire contre rançon. Les joueurs peuvent négocier la nature et le paiement d'une rançon lors de la Phase de Diplomatie.

## (6.6) Conditions climatiques

Seuls deux types de conditions climatiques influent sur le jeu : Pluie et Hiver. Le Compte-Tour (*Game-Turn Track*) indique quelle condition est en vigueur durant quels Tours. Les autres Tours ne sont pas affectés.

*NOTE HISTORIQUE :* Il ne pleuvait peut-être pas beaucoup au Moyen Orient, mais toute pluie prolongée transformait les rares routes existantes en boue et rendait tout voyage difficile. En hiver, les conditions étaient suffisamment mauvaises pour ralentir notablement les campagnes militaires.

**Pluie :** Lors des Tours de Pluie (Mi-octobre-Novembre), les joueurs ajoutent +2 à tous les jets d'Attrition de Mouvement. De plus, les Armées ne peuvent pas utiliser les connexions fluviales.

**Hiver :** L'hiver est simulé en amalgamant les mois de décembre, janvier et février en un seul tour. Lors des Tours d'Hiver, les joueurs ajoutent +3 à tous les jets d'Attrition de Mouvement.



**Chaleur :** La chaleur parfois oppressante et débilante du Moyen Orient est traitée par une carte d'Événement (voir 12.0).

*NOTE DE JEU :* Les conditions climatiques n'influent que sur l'Attrition de Mouvement, et sur aucun autre type d'Attrition.

## (6.7) Le Jourdain

*NOTE HISTORIQUE : La traversée du Jourdain était une affaire délicate pour une armée, puisqu'il ne comptait qu'un seul gué utilisable. Il pouvait être traversé en d'autres points, mais pas en cas d'opposition ennemie.*

Le Jourdain est composé des connexions fluviales K5-K6, L2-L1, et L2-Jericho.

Une Armée ne peut pas utiliser une connexion fluviale pour traverser le Jourdain si ce mouvement la fait entrer directement dans un Espace occupé par un ennemi. Si une Armée est Interceptée dans un Espace après y être entré en empruntant une connexion fluviale du Jourdain, on considère qu'elle a déjà traversé le fleuve et cette interdiction n'est pas appliquée.

*EXEMPLE : Un mouvement de L2 à Jericho occupée par un ennemi est interdit.*

## (7.0) BATAILLES TERRESTRES

*NOTE HISTORIQUE ET NOTE DE JEU : L'art de la guerre au 11e siècle (et quelque temps après) reposait peu sur la bataille, qui était généralement évitée en raison des dangers inhérents qu'elle représentait lors des campagnes militaires. La guerre visait essentiellement à contrôler des régions — généralement définies par les cités et châteaux — et à interdire leur contrôle et leur usage à l'ennemi. Au Moyen Orient, les Musulmans apprirent assez rapidement à éviter la très efficace cavalerie lourde des Européens, employant souvent des tactiques leur permettant d'exploiter leurs avantages : la vitesse et les armes de jet. Les mécanismes de ce jeu sont construits autour de ce postulat et les joueurs doivent sans cesse les garder à l'esprit. Ceci dit, les joueurs s'apercevront presque à coup sûr que les batailles sont plus fréquentes dans **Onward Christian Soldiers** qu'elles ne le furent historiquement ; un Tour représentant six semaines, une approche différente aurait résulté en de vastes laps de temps de jeu entre les combats, et donc en un jeu moins divertissant.*

Les Batailles entre Armées se produisent lorsqu'une Armée entre dans un Espace occupé par une Armée ennemie, ou commence une activation dans un tel Espace et déclare une Bataille. Il existe deux types de Batailles : les Batailles Rangées, utilisables par les forces croisées et musulmanes, et les Attaques de Harcèlement, uniquement utilisables par les forces musulmanes.

Une Bataille peut également avoir lieu à la suite d'une Interception réussie (voir 6.4).

Toute forme de combat constitue une Halte, en termes de mouvement.

- Pour continuer à agir après avoir remporté une Bataille Rangée, un chef doit effectuer un jet de Continuation (avec un MJD de +1), mais même en cas de réussite il ne peut pas engager une autre Bataille Rangée durant cette activation. Un chef ne peut pas continuer à agir après une défaite ou un match nul dans une Bataille Rangée ; son activation est terminée. Cependant, si la Table d'Ajustement des Formations a produit un résultat 'IM' (Impasse), un chef peut effectuer un jet de Continuation, et il peut dans ce cas engager une autre Bataille Rangée

durant la même activation. Le joueur musulman peut toujours effectuer des Attaques de Harcèlement après une Continuation réussie.

- Un chef peut continuer à agir après une Attaque de Harcèlement, quel qu'en ait été le résultat, en effectuant un jet de Continuation normal (sans MJD découlant du combat). Le chef/Armée activé peut faire ce qu'il veut, y compris engager une autre Bataille (Rangée ou de Harcèlement). Toutefois, si le joueur décide de rester dans cet Espace et d'attaquer à nouveau, il doit effectuer un jet de Continuation supplémentaire.

**Défenseurs dans une Bourgade :** Si un défenseur, après avoir décidé qu'il ne se Repliera pas, se trouve dans un Espace de Bourgade contrôlé par sa faction, ou une autre faction qui en autorise l'usage, il doit décider s'il utilisera ou pas les avantages défensifs de cette Bourgade. S'il utilise la Bourgade :

- l'attaquant a un MJD de -1.
- l'attaquant ne peut pas utiliser ses Points de Chevaliers Montés.
- l'attaquant ne peut pas effectuer une Attaque de Harcèlement.

*NOTE DE JEU : Notez que cette règle s'applique aux Bourgades, pas aux Cités. Les défenseurs dans les Cités ne sont pas attaqués dans des Batailles, mais par Siège ou Assaut (voir section 8.0).*

### (7.1) Attaques de Harcèlement (camp musulman uniquement)

Le(s) joueur(s) musulman(s) peut utiliser des Attaques de Harcèlement pour égratigner les forces croisées. Les dégâts sont légers, mais les Croisés ne recevant aucun renfort pendant toute la durée de la Première Croisade, tout dommage infligé par le(s) joueur(s) musulman(s) en vaut la peine.

#### A. Séquence des Attaques de Harcèlement

1. L'Armée musulmane entre dans l'Espace occupé par l'ennemi, suite à un mouvement ou une Interception, ou bien se trouve déjà dans un Espace occupé par l'ennemi au début de son activation. Une Attaque de Harcèlement ne peut pas être dirigée contre un défenseur dans un Espace de Bourgade, que le défenseur contrôle ou pas la Bourgade. Elle ne peut pas non plus être dirigée contre un défenseur dans un Espace de Cité, mais peut l'être contre un défenseur dans l'Espace des Portes d'une Cité.
2. Le chef croisé effectue un jet d'Agressivité Occidentale (voir 7.1B). Si l'Agressivité Occidentale se produit, passez à la résolution d'une Bataille Rangée.
3. Les joueurs comparent les Valeurs de Campagne de leurs chefs. (Voir 7.2F pour les Armées contenant plusieurs chefs. Une Armée sans chef est considérée comme ayant une valeur de '0'.)
  - Si le chef musulman a la valeur la plus élevée, la différence entre les deux valeurs devient un MJD positif qui s'applique au jet de Harcèlement.
  - Si le chef croisé a la valeur la plus élevée, la différence entre les deux valeurs devient un MJD négatif qui s'applique au jet de Harcèlement.
4. Le joueur musulman peut effectuer un jet de Continuation s'il le souhaite.

## Table de Résolution des Attaques de Harcèlement

JD modifié	Résultat
0 ou moins	Les Musulmans perdent 1 PE
1-3	Aucun effet
4-5	Les Croisés perdent 1 PE
6-7	Les Croisés perdent 2 PE
8 ou plus	Les Croisés perdent 3 PE

### B. Agressivité Occidentale (Attaques de Harcèlement uniquement)

Les Attaques de Harcèlement peuvent provoquer l'Agressivité Occidentale. Une fois que l'Armée musulmane a annoncé l'Attaque de Harcèlement, le joueur croisé lance un dé (il n'a pas le choix) pour voir s'il renverse la situation et devient l'attaquant. Soustrayez la Valeur de Campagne du chef musulman de la Valeur de Campagne du chef croisé ; le joueur croisé doit obtenir un résultat inférieur ou égal à cette différence pour que l'Agressivité Occidentale réussisse. Toutefois, quelle que soit la différence entre les Valeurs de Campagne, un résultat de '1' sur le JD est toujours un succès.

Quand l'Agressivité Occidentale se déclenche, les Croisés deviennent l'attaquant et utilisent la procédure de Bataille Rangée. Lors de la détermination des formations, le joueur croisé ajoute un (+1) à son jet de Formation tandis que le joueur musulman soustrait un (-1) du sien.

Si l'Agressivité Occidentale se produit, les défenseurs musulmans ne peuvent pas se Replier.

L'Agressivité Occidentale ne peut pas avoir lieu si l'Armée croisée est en train de mener un Siègne (quel que soit son type).

### (7.2) Batailles Rangées

Cette section s'applique uniquement aux Batailles Rangées. Elle ne s'applique pas aux Attaques de Harcèlement.

#### A. Victoires, défaites, et matchs nuls

Une force qui bat en Retraite ou est éliminée a perdu la Bataille ; l'autre force a gagné. Toute Bataille ne se terminant pas par une élimination ou une Retraite est un match nul (et les deux Armées restent dans l'Espace où a eu lieu la Bataille). Un chef ne peut effectuer un jet de Continuation que si son Armée remporte une Bataille alors qu'elle était active. Voir 7.2J pour plus de détails sur les Retraites volontaires et obligatoires.

#### B. Séquence de Bataille Rangée

**1. Déclaration de Bataille Rangée :** La force attaquante entre dans l'Espace occupé par l'ennemi, suite à un mouvement ou une Interception, ou bien débute son activation dans un Espace occupé par l'ennemi, et déclare une Bataille Rangée.

**2. Déclaration de défense en Bourgade :** Le défenseur déclare s'il va utiliser ou non les avantages défensifs de la Bourgade (si une est présente). S'il décide de défendre dans la Bourgade, sautez l'Étape 3.

**3. Déclaration de Repli :** Le défenseur décide s'il souhaite que sa force se Replie (une Armée Interceptée, ou une Armée utilisant une Bourgade en défense ne peut pas se Replier). Si elle se Replie, la Bataille en cours est terminée. Ne passez PAS aux Étapes suivantes.

**4. Détermination du Ratio de Combat :** Le nombre de PE des deux camps est déterminé, et les effectifs de l'attaquant

sont exprimés sous forme d'un ratio par rapport à la force du défenseur (voir la Table des Ratios de Combat pour éviter d'avoir à faire le calcul vous-même). Les Ratios sont arrondis à l'entier le plus proche (sauf dans le cas de 1,5 qui est expliqué en 7.2G). Le nombre le plus élevé du ratio est alors utilisé comme MJD sur la Table de Résolution des Batailles. Par exemple, 13 PE contre 6 PE équivaut à 2-1 et donne un MJD de +2 ; 17 PE contre 6 PE équivaut à 3-1, ce qui donne un MJD de +3. Si l'on inverse ces effectifs (la force plus importante en défense), 6 PE contre 17 PE équivaut à 1-3, et donc un MJD de -3, tandis que 6 PE contre 13 PE équivaut à 1-2 et un MJD de -2.

**5. Détermination des formations :** Les deux joueurs effectuent un JD sur leur Table de Formations respective pour déterminer la formation choisie par leurs chefs pour cette Bataille, et pour déterminer s'ils utilisent leurs Chevaliers Montés.

*NOTE DE JEU :* Les Croisés peuvent utiliser leurs cartes Knights Charge (voir 12.1) pour adopter automatiquement la formation 'CF' (Charge Frontale).

**6. Détermination de l'ajustement de formation :** L'attaquant consulte la Table d'Ajustement des Formations, croisant les formations définies à l'Étape 5, pour déterminer le modificateur de Formation.

**7. Détermination des modificateurs supplémentaires :** L'attaquant détermine les éventuels modificateurs supplémentaires, dus au terrain, aux cartes d'Événements, aux Espaces de Bourgade, etc., et qui sont détaillés sous la Table de Résolution des Batailles.

**8. Utilisation des cartes d'Événements :** Les deux joueurs décident, en commençant par l'attaquant, s'ils souhaitent jouer des cartes d'Événements influençant les Batailles (voir 12.0). Un joueur peut jouer plusieurs cartes lors d'une même Bataille ; les joueurs jouent leurs cartes une par une, chacun à leur tour, en commençant par l'attaquant.

**9. Résolution de la Bataille :** L'attaquant lance deux dés (2d6) et ajoute au résultat tous les MJD déterminés aux Étapes 4, 6 et 7. Il localise le total ajusté sur la Table de Résolution des Batailles, qui lui indique le résultat de la Bataille. Les deux joueurs éliminent le nombre de PE exigé par ce résultat, et effectuent l'éventuelle Retraite volontaire ou obligatoire.

#### C. Repli

Lorsqu'une Armée déclare une Bataille Rangée, le défenseur peut éviter le combat en se Repliant :

- s'il n'est pas dans un Espace de Bourgade ; ou s'il l'est, il n'a pas choisi de tirer parti des avantages de la Bourgade ; et
- s'il n'a pas été Intercepté.

Seules les Armées dirigées par un chef peuvent se Replier, en entrant dans un Espace adjacent inoccupé ou occupé par une force amie, sans utiliser la connexion empruntée par l'attaquant pour entrer dans l'Espace de la Bataille. If the Si l'Armée qui se Replie se trouve dans l'Espace des Portes d'une Cité, elle peut se Replier dans l'Espace de la Cité ou Replier une partie de ses PE dans l'Espace de la Cité et le reste dans un Espace différent. (Dans le deuxième cas, les PE dans la Cité ne pourront pas perdre leur marqueur [Demoralized] tant qu'ils ne seront pas sous les ordres d'un chef.)

Une fois que l'Armée inactive s'est Repliée, l'Armée active doit effectuer un jet de Continuation si elle souhaite continuer à agir.

Une Armée peut se Replier aussi souvent qu'elle le souhaite ; les seules restrictions sont les suivantes :

- Une Armée Interceptée ne peut pas se Replier.
- Une Armée en train de mener un Siège Total ne peut pas se Replier.
- Une Armée musulmane qui a déclenché l'Agressivité Occidentale ne peut pas se Replier.
- Une Armée croisée ne peut pas se Replier lorsqu'elle est confrontée à une Attaque de Harcèlement d'une Armée musulmane.

*NOTE DU CONCEPTEUR : Comme le mentionne la note historique précédente, cette période — et cette guerre — vit peu de batailles. Les armées refusaient régulièrement d'engager une bataille rangée, même lorsqu'elles étaient tout à fait conscientes de la présence de l'ennemi.*

Le Repli a deux conséquences :

- Après un Repli, la force effectue un jet d'Attrition de Repli/Retraite (voir 6.3B).
- Après un Repli, le chef (ou les chefs si la force en compte plusieurs) qui s'est Replié est Démoralisé (placez un marqueur [Demoralized] sur la pile de pions).



Les Armées Démoralisées ne peuvent ni attaquer, ni entrer dans un Espace occupé par une Armée ennemie ou, dans les parties multi-joueurs, une Armée d'une autre faction. C'est la seule pénalité ; des Replis multiples n'entraînent pas de pénalité supplémentaire.

Le marqueur [Demoralized] reste en place jusqu'à ce que ce chef déclare, au début d'une activation ultérieure, qu'il souhaite récupérer. L'Armée retire automatiquement le marqueur [Demoralized], mais le chef doit effectuer un jet de Continuation pour continuer à agir. Si plusieurs chefs d'une même pile de pions sont Démoralisés, les règles d'activation multi-chefs entrent en vigueur ; tous les chefs sous le commandement du chef activé perdent leur marqueur [Demoralized], OU si c'est un Subordonné qui est activé, lui seul retire son marqueur et il devient un chef Indépendant pour le reste du Tour.

## D. Chevaliers Montés croisés

*NOTE DE JEU : Les forces musulmanes ne possèdent pas de Chevaliers Montés.*



L'arme dominante des champs de bataille des Croisades était la cavalerie lourde, les chevaliers en armure, des armées occidentales. Les Musulmans finirent par apprendre à (et comment) les éviter, mais leur présence demeura un facteur majeur dans les batailles terrestres, lorsqu'ils étaient utilisés à bon escient.

L'Armée contrôlée par le chef du Rang le plus élevé de chaque faction dispose des PCM (Points de Chevaliers Montés) suivants :

- [Robert FL] et les Francs du Nord : 4 PCM
- [Raymond] et les Francs du Sud : 3 PCM
- [Godfrey] et les Allemands : 2 PCM
- [Bohemond] et les Normands de Sicile : 1 PCM

Au début de la partie, placez un pion de Chevaliers Montés du nombre de PCM approprié avec le chef du Rang le plus élevé de chaque faction. À mesure que ce chef perd des PCM, retournez ou remplacez le pion pour refléter le nombre

correct de PCM. Le pion de Chevaliers Montés doit rester à tout instant avec le chef du Rang le plus élevé de la faction. Si l'Armée contenant le pion de Chevaliers Montés est entièrement détruite au combat, cette faction perd sa capacité à utiliser des Chevaliers Montés.

Si le chef contrôlant les Chevaliers Montés est tué ou capturé, les PCM sont immédiatement placés avec le chef de cette faction dont le Rang est maintenant le plus élevé ; n'utilisez pas les règles de mouvement, prenez simplement le pion de Chevaliers Montés et placez-le avec le nouveau chef. Si le chef d'origine revient en jeu (après avoir été capturé, naturellement), il récupère immédiatement le pion de Chevaliers Montés.

**PCM et Batailles :** Les PCM influent sur les Batailles de la façon suivante :

- Quand une Armée croisée avec des PCM livre une Bataille dans une formation 'F', 'CI' ou 'CF', le jet de Bataille est modifié en faveur du joueur croisé par le nombre de PCM engagés dans la Bataille (en plus d'autres éventuels MJD de Bataille). Les PCM ne fournissent aucun MJD lorsque le joueur croisé utilise une formation 'D'.
- Les PCM ne comptent pas comme PE pour les besoins du calcul des Ratios de Combat ou de la détermination des pertes (mais voyez le point juste ci-dessous).
- Lors d'une Bataille durant laquelle des PCM sont utilisés, pour chaque tranche de 10% de pertes au-delà de 19% subie par l'Armée croisée, celle-ci perd définitivement 1 PCM. L'Armée ne perdra donc pas de PCM si elle subit 0-19% de pertes, 1 PCM si elle subit 20-29% de pertes, 2 PCM si elle subit 30-39% de pertes, etc. Placez le pion de Chevaliers Montés approprié dans la pile du chef pour indiquer ces pertes. Les Armées de 5 PE ou moins ne perdent jamais de PCM.

*EXEMPLE : Une Armée de Francs du Sud commandée par [Raymond] (le chef du Rang le plus élevé de cette faction), avec son effectif complet de 3 PCM, est attaquée par les Turcs de Mossoul ; le jet de Formation du joueur des Francs du Sud indique un résultat de 'CI'. Le jet de Bataille du joueur musulman reçoit un modificateur de -3 qui reflète le nombre de PCM. Les Francs du Sud subissent 20% de pertes dans la Bataille, ils perdent donc définitivement 1 PCM.*

**PCM et Bourgades :** Une Armée croisée attaquant une force dans un Espace de Bourgade ne reçoit pas le MJD de Chevaliers Montés (que le défenseur utilise ou non les avantages de la Bourgade en défense). De même, une Armée croisée qui défend dans un Espace de Bourgade en utilisant les avantages de la Bourgade ne bénéficie pas de ce MJD.

**PCM et Attaques Amphibies :** Une Armée croisée qui effectue une Attaque Amphibie ne peut pas utiliser ses PCM.

**PCM et Armées multi-factions :** Quand les chefs du Rang le plus élevé de deux différentes factions combinent leurs forces en une seule Armée (voir 5.3), les PCM s'additionnent pour les besoins des Batailles et du mouvement. Les pertes au combat dépassant 19% entraînent la perte définitive de PCM des deux factions.

*EXEMPLE : Lors de la Phase d'Affectation des Armées, les joueurs croisés combinent [Robert FL] (Francs du Nord) et [Raymond] (Francs du Sud) en une grande Armée. Tous deux sont les chefs du Rang le plus élevé de leurs factions, leurs PCM sont donc additionnés. Tant qu'ils se déplacent ou combattent ensemble, ils disposent de 7 PCM — une force très puissante mais extrêmement vulnérable à l'Attrition de*



*Mouvement.* Si l'Armée combinée subit plus de 19% de pertes lors d'une Bataille, les deux chefs perdront des PCM.

## E. Formations

Avant de résoudre la Bataille, chaque camp détermine la formation adoptée par son Armée ('formation' étant un terme de jeu désignant la tactique globale arrêtée par le commandant). La comparaison des formations produit un MJD de Bataille (voyez aussi 7.2D pour les effets des PCM). Le joueur **croisé** n'effectue pas le jet de Formation s'il joue une carte *Knights Charge*, qui lui donne automatiquement une formation 'CF' (voir 12.1).

Pour déterminer sa formation, chaque joueur lance un dé (1d6) et croise le résultat avec la Valeur de Campagne du chef de son Armée sur la Table de Formations. (Voir 5.3 pour savoir qui commande.)

Dans les Batailles où l'Agressivité Occidentale (voir 7.1) a été déclenchée, le joueur croisé ajoute un (+1) à son JD et le joueur musulman soustrait un (-1) du sien.

*EXEMPLE :* Un chef croisé avec une Valeur de Campagne de '4' et un JD de '5' effectuera une Charge frontale (CF).

*NOTE DE JEU :* Les Chrétiens utilisent la même Table de Formations dans tous les scénarios. Les Musulmans utilisent une table différente dans chaque Croisade.

Une force sans chef utilise automatiquement la formation 'D', tout comme les forces arméniennes et fatimides.

Les formations possibles sont les suivantes :

- D** = Défense sur place (en attaque, indique une certaine répugnance à avancer)
- P** = Avance prudente
- F** = Attaque de flanc
- E** = Feinte de retraite, puis encerclement
- CI** = Charge impétueuse
- CF** = Charge frontale

Les deux joueurs comparent ensuite les formations adoptées afin de déterminer le MJD qui sera utilisé pour ajuster le jet de Bataille, à l'aide de la Table d'Ajustement des Formations adaptée à l'attaquant.

*NOTE HISTORIQUE :* Une charge structurée et frontale des chevaliers croisés était une tactique particulièrement efficace, tout particulièrement contre les armées musulmanes de l'époque, beaucoup plus légèrement équipées. Il ne fallut néanmoins pas longtemps aux Musulmans (du moins, après la Première Croisade) pour réussir à comprendre comment éviter ces charges — et les Croisés ne trouvèrent jamais comment contrer ces méthodes — et les rendre non seulement inutiles, mais aussi funestes pour les Croisés.

**Impasse :** Un résultat de 'IM' sur la table indique qu'on s'est contenté de brièvement tâter le terrain. Chaque camp perd 1 PE. La force active peut poursuivre son activation si elle réussit un jet de Continuation, et elle ne peut pas être Interceptée à nouveau par la même force. Toute carte d'Événement qui a été jouée pour modifier le jet de Bataille reste dans la défausse malgré le résultat 'IM'. Exception : Si une garnison — c'est-à-dire une force sans chef — est attaquée dans une Bourgade, un résultat de 'IM' devient à la place un MJD de Formation de zéro (0).

*EXEMPLE :* Lors de la Première Croisade, les Croisés attaquent. Ils obtiennent un résultat 'D' (défense sur place, qui indique dans ce cas qu'ils avancent prudemment) à leur jet de Formation, tandis que les Musulmans adoptent une formation 'F' (attaque de flanc). En croisant ces deux

résultats sur la moitié de la table correspondant à des attaquants croisés, on obtient un MJD de -2 pour les Croisés.

*NOTE DU CONCEPTEUR :* Les formations ne sont pas laissées au choix du joueur, car ce mécanisme représente la doctrine tactique de chaque camp, ainsi que la propension des chefs moins capables à "faire ce qu'il ne devraient pas". Aucun joueur ne serait aussi bouché.

## F. Armées à chefs multiples

**Armées à chefs multiples en défense :** Si plusieurs Armées sont dans le même Espace lorsqu'il est attaqué, déterminez comme suit le chef responsable de la défense :

- Dans les parties à 2 joueurs, ou les parties multi-joueurs lorsque toutes les factions de la force en défense sont contrôlées par un seul joueur, le joueur désigne un des chefs de la force ; toutefois, un chef ne peut jamais commander les forces d'un chef de Rang plus élevé.
- Dans les parties multi-joueurs, les joueurs décident entre eux qui commande pour cette Bataille. S'ils ne se sont pas mis d'accord au bout de trois minutes (leurs adversaires seront plus qu'heureux de les chronométrer), la formation des défenseurs est 'D' (Défense sur place).

**Armées à chefs multiples en attaque :** Voir "Activations multi-chefs" en 5.3.

## G. Résolution de Bataille Rangée

Les joueurs résolvent à présent le combat en consultant la Table de Résolution des Batailles, lançant 2d6 et ajustant le résultat comme suit :

(a) le MJD de Comparaison des Effectifs. Chaque camp fait le total de ses PE, qui sont comparés et réduits à un des ratios figurant sur la Table de Comparaison des Effectifs. Les fractions sont arrondies au plus proche, 0,5 étant arrondi à l'inférieur. (Voir la Table de Calcul des Ratios de Bataille pour tous les MJD possibles.)

*EXEMPLE :* 35 PE attaquant 49 PE équivaut à un ratio de 1-1/2, et un MJD de -1. Par comparaison, 35 PE attaquant 40 PE équivaut à un ratio de 1-1 (MJD de 0), 35 PE attaquant 53 PE équivaut à un ratio de 1-1/2, et 35 PE attaquant 62 PE est un ratio de 1-2 (MJD de -2).

*NOTE DE JEU :* Les joueurs vétérans doivent bien faire attention à cette méthode de calcul des ratios, et ne doivent pas assumer que s'applique la méthode plus traditionnelle de calcul (qui dans nombre d'autres jeux implique d'arrondir toutes les fractions à l'entier inférieur). Par exemple, dans ce système, 5 PE contre 9 PE représente un ratio de 1-2 ; 3 contre 7 est un ratio de 1-2, et 3 contre 8 équivaut à un ratio de 1-3. 4 PE contre 7 PE équivaut à 1-1/2 (MJD de -1), et 7 contre 4 (1/2-1) donne un MJD de +1.

(b) le MJD de Formation (voir 7.2E)

(c) le MJD de Chevaliers Montés (voir 7.2D)

(d) les effets du terrain :

- une unité qui a emprunté une connexion fluviale pour entrer directement dans l'Espace où se déroule la Bataille soustrait deux (-2) de son jet de Bataille.
- si le défenseur est situé dans un Espace de Bourgade qu'il contrôle, soustrayez deux (-2) du jet de Bataille. (Rappelez-vous, le défenseur doit déclarer son intention d'utiliser la Bourgade dès que l'attaquant annonce son intention d'attaquer.)
- une Armée en défense dans les *Syrian Gates* double le nombre de ses PE.

(e) les MJD résultant du jeu d'une carte *Jihad, Visions, Surprise, Terrain Advantage* (voir 12.0)

(f) les effets d'une Attaque Amphibie (suite à un transport maritime ; voir 9.5) : MJD de -3.

(g) les effets de l'échec d'une Sortie durant une Attaque Combinée de Secours (voir 8.3D) : MJD de -2.

(h) les effets de la réussite d'une Sortie durant une Attaque Combinée de Secours (voir 8.3D) : MJD de +2.

(i) d'autres MJD d'Événements possibles.

*NOTE DE JEU : Les Valeurs de Campagne des chefs ne sont pas des MJD ; ils sont utilisés pour déterminer les formations.*

### Résultats de la Bataille

L'attaquant lance deux dés (2d6), additionne les résultats et les MJD applicables, puis consulte la Table de Résolution des Batailles pour y trouver le résultat qui figure à côté du total ajusté du JD. L'Armée active est l'attaquant, sauf si elle a été Interceptée, auquel cas l'Armée qui a Intercepté est l'attaquant.

Les résultats indiquent le pourcentage de PE perdus par l'attaquant (à gauche de la barre oblique) et par le défenseur (à droite de la barre oblique). Un résultat de '30/20' signifie donc que l'attaquant perd 30% de ses troupes, le défenseur 20%.

L'Armée subissant le pourcentage de pertes le plus élevé arrondit ses pertes à l'entier supérieur ; celle dont le pourcentage est le plus faible les arrondit à l'entier inférieur. Si les deux camps subissent le même pourcentage de pertes, ils arrondissent tous les deux leurs pertes à l'entier supérieur.

Pour vous faciliter le calcul des pertes de PE, utilisez la Table de Calcul des Pertes de Bataille (voir 7.2D pour le calcul des pertes de PCM).

Pour déterminer le vainqueur et le vaincu de la Bataille, voir (7.2J).

**Supériorité Numérique :** Un joueur ayant un avantage en PE d'au moins 3-1 sur son adversaire bénéficie de la Supériorité Numérique. Ce joueur calcule ses pertes en appliquant son pourcentage de pertes au nombre de PE que comptait au début de la Bataille l'Armée de son adversaire, et non pas son Armée à lui.

*EXEMPLE : L'Armée de 22 PE [N. Syrian] de [Ridwan] attaque les 8 PE de l'Armée de [Bohemond]. Le résultat du jet de Bataille est '25/15'. Le ratio de comparaison des effectifs (arrondi mathématiquement, comme toujours) est de 3-1, les pertes de [Saladin] sont donc 25% de 8 PE (2 PE perdus), et pas 25% de 23 PE (6 PE perdus).*

Lorsque plusieurs factions sont impliquées dans un même camp, les pertes sont réparties de façon aussi équilibrée que possible entre les factions. La faction dont le chef commandait dans la Bataille décide de la répartition des pertes en excès.

Si des Arméniens et/ou Fatimides faisant partie d'une Armée composée de factions de joueurs sont impliquées dans un combat, au moins 50% des pertes totales doivent provenir des factions des joueurs. En d'autres termes, il n'est pas possible d'utiliser les Arméniens/Fatimides comme simple chair à canon.

**Résultats Imprévisibles :** Si la Table de Résolution des Batailles indique un résultat de 'X', la Bataille produit un Résultat Imprévisible. Saisissez votre haschisch, sacrifiez un agneau, brûlez de l'encens... et lancez un dé (1d6), dont vous

modifiez le résultat par le nombre entre parenthèse à côté du 'X'. Ce JD modifié (qui n'est jamais ajusté au-dessous de 1 ou au-dessus de 6) indique quel nombre entre crochets — [4], par exemple — consulter sur la Table de Résolution des Batailles pour trouver le résultat de cette Bataille.

*EXEMPLE : Un résultat ajusté de 2 au JD de Résultat Imprévisible entraîne un résultat de '20/5'.*

### H. Pertes de chefs

Les JD de Perte de Chef s'appliquent aux Batailles Rangées, mais pas aux Attaques de Harcèlement. Elles ne s'appliquent pas aux Batailles durant laquelle la Table d'Ajustement des Formations a produit une Impasse.

Après avoir appliqué les pertes de PE, et même si un camp n'a subi aucune perte, les joueurs lancent chacun deux dés (2d6) pour chaque chef se trouvant dans leur Armée (et pas juste le chef dont les valeurs ont été utilisées). Sur un résultat de 2 ou 12, lancez à nouveau un dé (1d6) :

- Sur un résultat de 1-2, ce chef a été tué.
- Sur un résultat de 3-6, ce chef a été capturé.

Les chefs tués sont éliminés du jeu (mais voyez le paragraphe suivant).

De nombreux chefs ont un remplaçant au verso de leur pion. Au moment de la mort ou de la capture du chef d'origine, le chef remplaçant est immédiatement placé avec la même Armée (ou dans une des Cités ou Bourgades de cette faction si l'Armée n'existe plus). Si un chef capturé est rendu à son propriétaire d'origine (suite à une rançon, un échange de prisonniers, etc.), le pion du chef remplaçant est retourné sur son recto. S'il ne se trouve pas avec une Armée à ce moment-là, il est placé là où son propriétaire le souhaite, tout en gardant à l'esprit les restrictions de commandement de (5.3) et (5.4). Les chefs remplaçants ne peuvent pas eux-mêmes être tués ou capturés. Si un chef remplaçant participe à une Bataille, n'effectuez pas de JD de Perte de Chef pour lui.

Si les Turcs de Mossoul n'ont pas de Cité, Bourgade ou Armée sur la carte après qu'un chef a été tué, le chef remplaçant est placé dans la case *Mosul Turks* et peut, de là, entrer sur la carte (vraisemblablement après avoir recruté des troupes, ou ramassé des troupes, recrutées plus tôt, qui se trouvaient déjà dans la case).

Si le pion d'un chef tué ou capturé n'a pas de chef remplaçant au verso, et qu'aucun autre chef ne se trouve avec son Armée, celle-ci doit, immédiatement après avoir encaissé ses pertes, se déplacer jusqu'à un Espace de **Bourgade/Cité** contrôlé par cette faction (ou une autre faction qui l'autorise à y entrer), en un seul mouvement terrestre (elle ne peut pas utiliser le transport maritime). L'Armée peut emprunter n'importe quelle route et doit suivre les règles normales de mouvement, excepté le fait qu'elle ne peut faire Halte nulle part en chemin pour quelque raison que ce soit, même si elle traverse des Espaces occupés par l'ennemi (elle ne provoque aucune Bataille). Après avoir atteint sa destination, l'Armée effectue un JD d'Attrition ; en plus des MJD habituels, elle ajoute un (+1) au JD pour chaque tranche de 10 PE ennemis (ou portion de 10 PE) qu'elle a traversés.

Les chefs capturés peuvent être rendus contre rançon, dont la nature doit être négociée entre les deux parties lors de la Phase de Diplomatie.

### J. Retraites, vainqueurs et vaincus

Une force qui bat en Retraite ou est éliminée a perdu la Bataille ; l'autre force a gagné. Toute Bataille ne se terminant

pas par une élimination ou une Retraite est un match nul (et les deux Armées restent dans l'Espace où a eu lieu la Bataille). Un chef ne peut effectuer un jet de Continuation que si son Armée remporte une Bataille alors qu'elle était active.

Une fois que toutes les pertes — de PE et/ou de chefs — ont été encaissées, le joueur dont l'Armée a subi le pourcentage de pertes le plus élevé sur la Table de Résolution des Batailles doit décider s'il souhaite ou non battre en Retraite ou rester sur place (voir aussi Retraite obligatoire, plus bas).

- S'il décide de battre en Retraite, la Bataille prend fin. La force battant en Retraite est vaincue.
- S'il décide de rester sur place, le joueur adverse se trouve à présent confronté au même choix, puis la Bataille prend fin. Il est possible que les deux Armées restent en place, auquel cas la Bataille est un match nul.
- Si les deux joueurs subissent le même pourcentage de pertes, l'Attaquant décide le premier.

Aucune Armée ne peut traverser un Espace occupé par une force ennemie (même une force de remplacement). Dans le cas d'un match nul — les deux Armées restant en place — placez l'Armée **active** à côté de l'Espace de la Bataille, sur la connexion qu'elle a emprunté pour y entrer, afin d'aider les joueurs à se repeller la direction de son arrivée.

**Retraite obligatoire :** Si une Armée subit au moins le double des pertes en PE de l'adversaire, ou si elle perd au moins un PE alors que l'adversaire n'en perd aucun, elle est vaincue et doit battre en Retraite. Toutefois, ceci ne s'applique que si l'Armée ayant perdu le plus grand nombre de PE a également subi le plus grand pourcentage de pertes sur la Table de Résolution des Batailles. Une Armée forcée de battre en Retraite a perdu la Bataille.

**Direction de la Retraite d'une Armée en défense :** Le défenseur peut battre en Retraite dans n'importe quel Espace adjacent ne contenant aucune Armée ennemie, sauf un Espace d'où l'attaquant est entré dans l'Espace de la Bataille.

**Direction de la Retraite d'une Armée attaquante :** Si l'attaquant bat en retraite, son Armée doit retourner dans l'Espace d'où elle a lancé l'attaque. Ceci s'applique même aux Armées musulmanes qui se sont déplacées pour attaquer mais sont devenues défenseur de par la règle d'Aggressivité Occidentale. Si une Armée croisée devient l'attaquant à cause de l'Aggressivité Occidentale, et décide de (ou doit) battre en Retraite, elle suit les règles de retraites des Armées en défense (ci-dessus).

**Impossibilité de Battre en Retraite :** Si une Armée devant battre en Retraite ne le peut pas (et souvenez-vous que les Armées menant un Siège Total ne peuvent pas battre en Retraite), elle reste où elle se trouve et perd 1d6 PE supplémentaires. Dans ce cas, l'autre Armée remporte automatiquement la Bataille et peut effectuer un jet de Continuation.

**Retraite par voie de mer.** Une Armée qui a été transportée par mer pour livrer une Bataille Terrestre (voir 9.5) doit battre en Retraite dans les Flottes qui l'ont amenée. Les Flottes restent où elles sont... pour le moment.

**Attrition de Retraite :** Après avoir effectué sa Retraite, l'Armée subit l'Attrition de Repli/Retraite (voir 6.3B).

Il n'y a pas d'avance après combat.

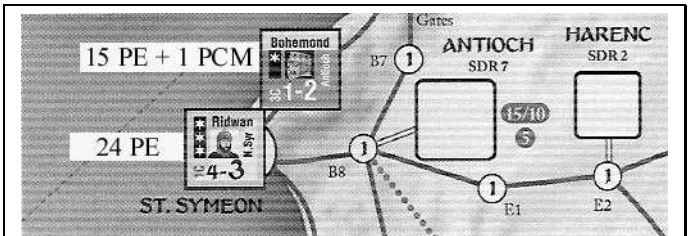
Une Armée ne peut pas effectuer de jet de Continuation après une défaite ou un match nul. Une Armée Interceptée qui remporte une Bataille peut effectuer un JD de Continuation.

## K. Après une Bataille Rangée

Le vainqueur d'une Bataille Rangée :

- peut effectuer un jet de Continuation mais il subit un MJD de +1.
- ne peut pas livrer une nouvelle Bataille Rangée durant le reste l'activation en cours.

Le vaincu d'une Bataille Rangée, ou une Armée qui subit un match nul, voit son activation prendre fin.



### Exemple de Bataille Rangée

Le chef [Bohemond] des Normands de Sicile (Valeur de Campagne '4') entre à la tête de 15 PE et 1 PCM dans l'Espace de *St. Symeon* et attaque une Armée de 24 PE [N. Syrian] commandée par [Ridwan] (Valeur de Campagne '3').

1. [Ridwan] décide de ne pas se Replier. Il décide également d'utiliser les avantages défensifs de la Bourgade pour sa défense.
2. Le joueur croisé détermine que le Ratio de Combat est de 15:24, équivalant à 1-1½. La Table de Comparaison des Effectifs indique un MJD de -1 pour ce ratio. Le MJD de Bataille est donc pour l'instant de 0.
3. Les deux joueurs effectuent à présent un JD sur leurs Tables de Formations respectives. Le joueur musulman obtient un 4, le joueur croisé un 5. Les tables révèlent que [Ridwan] a adopté une formation 'P' (Avance prudente) et [Bohemond] une formation 'CF' (Charge frontale).
4. Le joueur croisé consulte la Table d'Ajustement des Formations ; étant l'attaquant, il utilise la partie attaquants croisés/défenseurs musulmans. Le croisement de son 'CF' avec le 'P' musulman produit un MJD de +5. Le MJD de Bataille est à ce moment égal à +5.
5. Les joueurs déterminent ensuite le reste des MJD. [Ridwan] défend dans un Espace de Bourgade, qui lui procure un MJD de -1. [Bohemond] ne peut pas utiliser ses Chevaliers Montés puisque [Ridwan] utilise la Bourgade pour sa défense ; ils auraient sinon fourni un MJD de +1. Aucun des autres MJD possibles ne s'applique. Le MJD de Bataille final est donc de +4.
6. Le joueur croisé lance deux dés et consulte la Table de Résolution des Batailles. Le résultat est un 8. Il ajoute le MJD de Bataille de +4, qui donne un résultat ajusté de +12.
7. En face de '+12', la Table de Résolution des Batailles indique un résultat de combat de '10/20'. Le joueur croisé doit éliminer 10% de ses 15 PE (arrondi à l'entier inférieur) ; ses pertes totales s'élèvent donc à 1 PE. Le joueur musulman doit éliminer 20% de ses 24 PE (arrondi au supérieur). Il perd par conséquent 5 PE.

*NOTE DE JEU : La Supériorité Numérique ne s'applique pas ici, le Ratio de Combat n'étant que de 1-1½.*

8. Les deux joueurs effectuent chacun un JD de Perte de Chef en lançant 2d6. [Ridwan] obtient un 5 et survit. [Bohemond] obtient un 12 ; il lui est arrivé malheur. Le joueur croisé lance 1d6 pour voir s'il a été tué ou capturé et

obtient un 2 : [Bohemond] a été tué. Le pion [Bohemond] est retourné pour révéler son remplaçant [Rainulf], bien moins compétent (Valeur de Campagne '2').

9. Puisqu'il a subi au moins le double des pertes de [Bohemond] et qu'il a enduré un pourcentage de pertes plus élevé que celui-ci, [Ridwan] doit battre en Retraite. Il décide d'entrer dans l'Espace immédiatement au sud de *St. Symeon*, où il effectue un JD d'Attrition de Retraite ; obtenant un 5 sur son JD, il ne subi pas d'autres pertes. Notez que s'il avait été dans l'incapacité de battre en Retraite, il aurait perdu un nombre de PE supplémentaires déterminé par le résultat du lancer d'un dé (1d6).

## (8.0) CITÉS ET BOURGADES

Deux types d'Espaces peuplés bâtis figurent dans la Première Croisade d'*Onward Christian Soldiers* : Bourgades et Cités. Chaque type d'Espace a des caractéristiques spécifiques.

**Contrôle :** Pour indiquer qui contrôle un Espace bâti, placez-y un marqueur de contrôle appartenant à cette faction au dessus des défenseurs (ou tout seul, s'il n'y a pas de défenseurs). S'il s'agit d'une Cité, placez le marqueur de façon à montrer la Garnison Intrinsèque de 1 PE ; dans un Espace de Bourgade, retournez le marqueur pour indiquer l'absence de garnison. La dernière faction à s'être trouvée à l'intérieur d'une Bourgade/Cité la contrôle ; cela nécessite, au minimum, qu'une Armée ait effectué une Halte dans l'Espace. Une Bourgade inoccupée peut être capturée par une Armée qui entre dans l'Espace et y fait Halte ; cela fait, l'Armée est automatiquement à l'intérieur de la Bourgade. Un Espace de Cité inoccupé n'existe pas ; il contient toujours au moins une Garnison Intrinsèque (voir 8.2).

Une Armée doit faire Halte lorsqu'elle entre à l'intérieur d'un Espace bâti, même pour juste y déposer une garnison. Elle n'est toutefois pas obligée de faire Halte dans une Bourgade inoccupée (même si celle-ci a un marqueur de contrôle ennemi) ; elle peut simplement traverser l'Espace de Bourgade et poursuivre son mouvement. Elle doit cependant faire Halte si elle souhaite prendre le contrôle de la Bourgade ; si elle ne le fait pas, le marqueur de contrôle ennemi reste en place.

**Factions multiples et contrôle :** Une seule faction peut contrôler un Espace bâti à un moment donné. Cette faction peut toutefois permettre aux Armées de n'importe quelle autre faction d'entrer dans l'Espace, sans en perdre le contrôle.

*NOTE DEJ JEU : Le contrôle des Cités et Bourgades par les Arméniens est légèrement différent. Voir la section "Les Arméniens" des instructions du scénario de la Première Croisade.*

### (8.1) Bourgades

Les Bourgades sont représentées sur la carte par des grands cercles. Toutes les Bourgades fonctionnent de la même façon ; une Armée qui défend à l'intérieur d'une Bourgade reçoit des avantages défensifs (mais rien si elle attaque depuis la Bourgade).

Les règles de Siège ne s'appliquent pas aux Bourgades ; les attaques contre les Bourgades sont résolues selon les règles de Batailles.

Quand une force à l'intérieur d'une Bourgade est attaquée, l'attaquant soustrait un (-1) de son JD de Bataille.

La force doit être à l'intérieur de la Bourgade pour que ce MJD s'applique (c'est-à-dire qu'un marqueur de contrôle doit se trouver au-dessus de la pile de pions) ; juste se trouver dans l'Espace de Bourgade ne suffit pas.

Si les forces d'une seule faction se trouvent dans un Espace de Bourgade, on les considère toutes soit à l'intérieur, soit à l'extérieur de la Bourgade (au choix du joueur contrôlant la faction). Mais des forces de différentes factions peuvent tout à fait se trouver dans un Espace de Bourgade, certaines à l'intérieur de la Bourgade, d'autres non. Dans une telle situation, les forces à l'extérieur de la Bourgade doivent avoir quitté l'Espace (par mouvement, Repli, Retraite ou élimination) pour qu'une attaque puisse avoir lieu contre les forces se trouvant à l'intérieur de la Bourgade — après un jet de Continuation ou lors d'une activation ultérieure.

Les Chevaliers Montés croisés ne peuvent pas être utilisés dans les Batailles contre des forces en défense dans un Espace de Bourgade ; de même, des forces se trouvant dans un Espace de Bourgade ne peuvent pas être les cibles d'Attaques de Harcèlement. Ces deux restrictions s'appliquent que les défenseurs soient ou non à l'intérieur de la Bourgade (l'Espace même produit cette restriction).

Les forces à l'intérieur d'une Bourgade attaquant une force ennemie dans l'Espace de Bourgade ne bénéficient pas des avantages défensifs de la Bourgade.

Si une force se Replie d'une Bourgade avant une Bataille ou bat en Retraite d'une Bourgade après une Bataille (ou est éliminée), l'attaquant prend automatiquement le contrôle de la Bourgade (on considère qu'il se trouve à l'intérieur). Dans les parties multi-joueurs, lorsque plusieurs factions attaquent, le chef qui commandait la Bataille reçoit le contrôle de la Bourgade. S'il a été tué ou capturé, les joueurs décident entre eux de celui qui en gagne le contrôle. Si aucun accord n'a été atteint au bout de 30 secondes, placez un marqueur de contrôle de chaque faction participante dans une tasse et tirez-en un au hasard.

Des forces se trouvant dans un Espace de Bourgade (qu'elles se trouvent ou non à l'intérieur de la Bourgade) ne peuvent pas être les cibles d'Attaques de Harcèlement.

Entrer dans un Espace de Bourgade coûte 1 Point d'Attrition. Les Espaces de Bourgades ne permettent pas de réduire les pertes d'Attrition, mais ils empêchent l'Attrition de Transit (voir 6.3C).

### (8.2) Cités

Les Cités arment les Lignes de Communications, en plus de fournir des Ressources qui permettent de diminuer l'Attrition. L'importance des Cités est reflétée par le fait que la victoire dans *Onward Christian Soldiers* repose sur leur contrôle.

Chaque Cité possède une Valeur Défensive de Siège (VDS) qui représente la valeur militaire de ses défenses contre les Sièges, ainsi que ses Ressources. La VDS d'une Cité (voir 8.3A) est imprimée sur la carte en dessous de son Espace. Le nombre de Ressources d'une Cité est égal à sa VDS, sauf lorsqu'elles ont été utilisées (voir 10.2). Voir 6.3A pour les effets des Ressources sur l'Attrition de Mouvement.

**Note à propos de la carte :** L'Espace *Cyprus* est en fait la Cité de Salamine ; il a une VDS de 2.

Seules les forces de la faction contrôlant une Cité peuvent entrer comme bon leur semble dans l'Espace de la Cité. Les autres forces peuvent y entrer, mais uniquement si le joueur qui contrôle l'Espace en question les y autorise.

Des PE dans un Espace de Cité sont toujours à l'intérieur de la Cité. Ils ne peuvent pas être attaqués directement, mais peuvent être petit à petit érodés et détruits par des Sièges et Assauts (voir plus loin).

Une Armée doit faire Halte lorsqu'elle entre à l'intérieur d'une Cité, même si ce n'est que pour y déposer une Garnison.

**Garnisons Intrinsèques :** Chaque Cité a une Garnison Intrinsèque de 1 PE appartenant à la faction qui contrôle cette Cité. Cette garnison de 1 PE n'est pas représentée par un pion de PE ; le marqueur de contrôle lui-même la représente (les marqueurs de contrôle ont deux faces, recto pour les Cités et verso pour les Bourgades). Une Garnison Intrinsèque compte pour 1 PE lors du calcul des Ratios d'Assaut, et elle ne peut être éliminée qu'après que tous les autres PE l'ont été.

Les Garnisons Intrinsèques sont placées au début du scénario ou quand une Cité est capturée. Dans le deuxième cas, le joueur qui prend le contrôle de l'Espace *doit* y déposer une garnison (il n'a pas le choix) ; il retire 1 PE de la force qui l'a capturée et place un marqueur de contrôle, face Garnison Intrinsèque visible, sur la Cité. S'il le souhaite, le joueur peut également faire entrer des PE supplémentaires dans la Cité (il n'est pas limité à la Garnison Intrinsèque). Le PE devenant la Garnison Intrinsèque n'est pas, en termes de jeu, "déposé" par son Armée ; et jusqu'à la fin de la partie, il ne peut pas être "ramassé" par une Armée amie. À partir de cet instant, il devient simplement partie intégrante de la Cité.

**Espace des Portes des Cités :** Chaque Cité (excepté *Cyprus*) n'est reliée qu'à un seul Espace, appelé l'Espace des Portes. Toute action dirigée contre une Cité — Siège, Assaut, Ravage — a lieu depuis cet Espace. Pour de nombreuses règles (comme le ramassage de PE ou l'Attrition de Transit), avoir une Armée dans l'Espace des Portes d'une Cité contrôlée par la faction de cette Armée équivaut à être dans la Cité même.

**Valeurs Défensives de Siège :** Chaque Cité a une Valeur Défensive de Siège (VDS). La VDS a trois fonctions :

- Elle indique le nombre de Points d'Assaut que l'attaquant doit infliger pour que la Cité tombe entre ses mains. Quand les Points d'Assaut égalent la VDS, la Cité est capturée.
- Multipliée par cinq (5), elle indique le nombre de PE qu'une Armée doit compter pour mettre le Siège à la Cité.
- Elle indique la quantité de Ressources que possède une Cité. Ces Ressources sont dépensées dans divers cas (Assaut, atténuation de l'Attrition de Mouvement, etc.).

Au fur et à mesure que les Ressources d'une Cité sont utilisées, son niveau de Ressources diminue de la même quantité. Les Cités Ravagées n'ont aucune Ressources ; les Cités Détruites n'ont ni VDS ni Ressources (voir 8.3G et 8.3H pour les effets du Ravage et de la Destruction). Les Ressources d'une Cité sont automatiquement reconstituées durant chaque Phase de Récupération, sauf si cette Cité est Ravagée, Détruite ou assiégée.

La VDS des Cités est imprimée sur la carte à côté du nom de chaque Cité. La VDS d'une Cité n'est jamais diminuée.

**NOTE HISTORIQUE :** Militairement, la VDS d'une Cité représente la durée pendant laquelle il est probable qu'elle résiste à des assauts répétés lors d'un siège soutenu. Les remparts d'Antioche, par exemple, étaient si étendus que la Cité ne pouvait pas être encerclée. En outre, les Cités les plus importantes avaient généralement des réserves de vivres plus importantes. Pratiquement chaque localité de l'Orient latin avait des enceintes d'une sorte ou d'une autre. Le jeu les représente de façon relative.

**Capture d'une Cité :** Il existe quatre façons de capturer une Cité :

- L'assiéger jusqu'à ce que la force en défense soit éliminée par l'Attrition de Siège (voir 8.3C) ou se Rende volontairement (voir 8.3F).
- Lui donner l'Assaut jusqu'à ce que le nombre de Points d'Assaut accumulés égale la VDS de la Cité (voir 8.3B).
- Jouer une carte *Treachery* contre elle alors qu'elle est assiégée (voir 8.3E).
- Parvenir à un accord diplomatique avec les défenseurs (voir 11.0).

**Occupation d'une Cité capturée :** L'Armée qui capture une Cité place un marqueur de Garnison Intrinsèque dans l'Espace de la Cité (voir la règle des Garnisons Intrinsèques, plus haut). L'Armée perd immédiatement 1 PE afin de créer la Garnison Intrinsèque (ceci n'est pas optionnel). En outre, le joueur peut transférer autant des PE et des chefs de l'Armée qu'il le souhaite vers l'intérieur de la Cité, laissant le reste éventuel dans l'Espace de ses Portes. Notez que s'il laisse des PE dans l'Espace des Portes, il doit aussi laisser un chef avec eux.

## (8.3) Actions contre les Cités

Les Cités peuvent être les objets d'une pléthore de périodes difficiles : Sièges, Assauts, Traîtrise, Reddition pure et simple, Ravage des régions environnantes, et Destruction totale. Ces actions étaient les principaux aspects de l'art de la guerre de l'époque — privation du contrôle et des ressources qui en découlent — tel qu'il était pratiqué en Europe avant d'être rapidement adapté et adopté par les Croisés et les Musulmans.

### A. Sièges

**NOTE HISTORIQUE :** Les Croisades connurent autant de sièges que de batailles.

**Déroulement d'un Siège :** Pour entamer un Siège, un chef débute son activation dans l'Espace des Portes d'une Cité et annonce un Siège ; OU se déplace jusqu'à l'Espace des Portes d'une Cité, réussit un jet de Continuation et annonce un Siège ; OU lance une Attaque Amphibie dans un Espace de Cité (voir 9.5). L'Armée activée avec ce chef doit compter un nombre de PE au moins égal à la VDS de la Cité multipliée par cinq (5). Lorsqu'un Siège est en cours, si le nombre de PE de l'Armée assiégeante baisse en dessous de 5 fois la VDS, le Siège prend fin immédiatement.

Après avoir entamé le Siège, l'activation du chef prend fin. Il ne peut pas effectuer de jet de Continuation. En outre, une Armée ne peut pas entamer un Siège si elle a déjà donné l'Assaut à cette Cité, ou l'a Ravagée, lors de cette même activation.

Pour qu'un Siège puisse être entamé, l'Espace des Portes de la Cité ne doit pas contenir de forces adverses. Cependant, une fois qu'un Siège est en cours, une force ennemie qui se trouverait dans l'Espace des Portes de la Cité n'empêche pas,

en soi, le Siège de continuer. Seuls les événements ci-dessous interrompent un Siège.

**Fin d'un Siège :** Un Siège prend fin lorsqu'une des situations suivantes se produit :

- L'Armée assiégeante quitte l'Espace des Portes de la Cité pour quelque raison que ce soit (y compris une Retraite).
- Les PE de l'Armée assiégeante ne sont plus égaux à au moins cinq fois (5×) la VDS de la Cité.
- La force assiégée effectue une sortie et l'Armée assiégeante subit un pourcentage de pertes plus élevé que la force assiégée (voir 8.3D).
- Les Points d'Assaut accumulés contre la Cité sont égaux à la VDS (voir 8.3B).
- La force assiégée est entièrement éliminée par l'Attrition de Siège (voir 8.3C).
- Les joueurs assiégeant et assiégé se mettent d'accord sur les termes d'une Reddition (voir 8.3F).
- La Cité tombe par Traîtrise (voir 8.3E).
- Le chef assiégeant, lorsqu'il est activé, retire le marqueur de Siège, après quoi il peut se déplacer normalement.

**Siège Total et Partiel :** Lorsqu'il entame un Siège, et à chaque fois que son Armée est activée par la suite, le joueur assiégeant doit indiquer (à l'aide du marqueur approprié) si son Armée mène un Siège Total ou Partiel. Quel que soit le type de Siège choisi, celui-ci reste fixé jusqu'à ce qu'il soit brisé ou que le chef assiégeant soit activé à nouveau (offrant alors la possibilité de changer le type du Siège).

- **Siège Total.** Tous les PE assiégeants sont utilisés pour les Assauts, ou si les assiégés tentent une Sortie. Si l'assiégeant est attaqué de l'extérieur par une Force de Secours ennemie ou par une Attaque Combinée de Secours, seule la moitié de ses PE (arrondie à l'inférieur) est utilisée. Une force menant un Siège Total ne peut pas se Replier ou battre en Retraite si elle est attaquée.
- **Siège Partiel.** La moitié (arrondie à l'inférieur) des PE assiégeants est utilisée pour les Assauts, ou si les assiégés tentent une Sortie. Tous les PE sont disponibles si l'assiégeant est attaqué de l'extérieur par une Force de Secours ennemie ou par une Attaque Combinée de Secours. Une force menant un Siège Partiel peut se Replier ou battre en Retraite si elle est attaquée.

**Attrition de Siège :** Les forces impliquées dans un Siège peuvent subir l'Attrition de Siège durant la Phase d'Attrition (voir 8.3C). Un joueur assiégeant n'est pas obligé de tenter quoi que ce soit une fois qu'une Cité est assiégée, choisissant au contraire de laisser l'Attrition de Siège faire son œuvre.

**Sièges multi-forces (un joueur) :** Une fois le marqueur de Siège en place, si le camp menant le Siège n'est composé que d'un joueur, ou (dans les parties multi-joueurs) si toutes les factions impliquées sont contrôlées par le même joueur, utilisez les règles suivantes :

- Toutes les Armées dans l'Espace des Portes de la Cité se combinent pour les besoins des Sièges et des Assauts (voir 8.3B).
- Le chef du Rang le plus élevé est désigné Commandant de Siège ; si deux chefs du Rang le plus élevé sont dans l'Espace, le joueur décide qui commande. Les activations du Commandant de Siège déterminent toutes les actions de Siège (y compris les Assauts, Traîtrises, Ravages, etc.) ; les autres chefs de la force combinée ne peuvent pas effectuer ces actions. Les activations du Commandant de Siège comptent pour la limite de deux activations des autres chefs se trouvant dans l'Espace.

- Si la Cité est capturée, la faction du Commandant de Siège en prend le contrôle. Placez dans l'Espace de la Cité un marqueur de Garnison Intrinsèque de la force qui l'a capturée (ainsi qu'autant de PE de cette force que le souhaite le joueur).
- Lorsqu'une Armée entre dans l'Espace des Portes d'une Cité assiégée (ou si elle s'y trouve lorsque le Siège débute), elle se joint automatiquement et immédiatement à la force assiégeante (elle ne peut pas Ravager, lancer un Assaut, etc. avant de faire cela).
- Notez que tout ce qui figure ci-dessus n'est en vigueur qu'une fois que le marqueur de Siège a été placé. Si une Armée entre dans l'Espace des Portes d'une Cité où aucun Siège n'est en cours, son chef ne peut entamer un Siège que s'il a assez de PE pour ce faire (en gardant à l'esprit toutes les règles de 5.3 pour déterminer qui peut commander quels PE).

**Sièges multi-forces (plusieurs joueurs) :** Dans une partie multi-joueurs, une fois le marqueur de Siège en place, si des Armées contrôlées par différents joueurs sont impliquées dans un Siège, utilisez les règles suivantes :

- Une Armée appartenant à la même faction et qui entre dans l'Espace des Portes de la Cité (ou qui s'y trouve déjà lorsque le Siège débute) doit fusionner avec les Armées de cette faction se trouvant déjà dans l'Espace.
- Les Armées d'autres factions entrant dans l'Espace des Portes de la Cité (ou qui s'y trouvent déjà lorsque le Siège débute) peuvent se joindre à la force assiégeante d'origine si leurs joueurs le désirent. Dans ce cas, Le chef du Rang le plus élevé est désigné Commandant de Siège. Si plusieurs chefs du Rang le plus élevé se trouvent dans l'Espace, ces factions doivent immédiatement décider lequel est nommé Commandant de Siège (et ceci se produit chaque fois qu'un nouveau chef de ce Rang entre dans l'Espace). Si les joueurs ne se sont pas mis d'accord au bout de trois minutes, aucun Siège n'a lieu, même si une des factions possède assez de PE à elle seule.
- Au moment où des Armées de plusieurs factions se combinent, le Commandant de Siège peut changer le type de Siège en cours de Partiel à Total (ou vice versa) s'il le souhaite.
- Si la Cité est capturée, la faction du Commandant de Siège en prend le contrôle (ce qui explique pourquoi son identité est importante...). Placez dans l'Espace de la Cité un marqueur de Garnison Intrinsèque de la force qui l'a capturée (ainsi qu'autant de PE de cette force que le souhaite le joueur).
- Les activations du Commandant de Siège peuvent déterminer toutes les actions de Siège (y compris les Assauts, Traîtrises, Ravages, etc.), mais les autres joueurs peuvent effectuer ce type d'actions séparément avec leurs chefs lorsque leurs cartes d'Activation sont tirées (mais gardez à l'esprit la limite de deux activations par chef). Un ou plusieurs joueurs peuvent également attaquer les Armées des autres joueurs, etc. Tous les coups sont permis, mais n'oubliez pas les règles concernant les Armées multi-factions, les combats intra-religions et les restrictions sur le nombre d'activations.
- Notez que tout ce qui figure ci-dessus n'est en vigueur qu'une fois que le marqueur de Siège a été placé. Si une Armée entre dans l'Espace des Portes d'une Cité où aucun Siège n'est en cours, son chef ne peut entamer un Siège que s'il a assez de PE pour ce faire (en gardant à

l'esprit toutes les règles concernant les forces multi-factions et multi-chefs en 5.3).

## B. Assauts

À tout moment où une Armée occupe l'Espace des Portes d'une Cité sous contrôle ennemi (que cet Espace des Portes soit ou non occupé par une force ennemie), cette Armée peut lancer un Assaut contre cette Cité (mais voir "Assauts multi-forces, plus bas"). Pour pouvoir lancer un Assaut lors de l'activation où il entre dans l'Espace des Portes, un chef doit réussir un jet de Continuation (en cas d'échec, son activation est terminée).

Le but d'un Assaut est pour l'attaquant d'accumuler un nombre de Points d'Assaut égal à la VDS de la Cité. A l'instant où il y parvient, la Cité tombe entre ses mains.

Les Assauts sont livrés depuis l'Espace des Portes des Cités. Une Armée peut donner l'Assaut que la Cité soit assiégée ou non. Si la Cité est assiégée, l'Armée peut donner l'Assaut chaque fois que ce chef est activé. Si la Cité tombe, l'Armée qui donne l'Assaut perd immédiatement 1 PE (ceci n'est pas optionnel) et place un marqueur de contrôle, face Garnison Intrinsèque visible, dans l'Espace de la Cité. Le joueur peut, en plus, immédiatement transférer des PE de l'Armée vers l'intérieur de la Cité (mais rien ne l'y oblige). Son activation est alors terminée.

Pour résoudre un Assaut, l'attaquant lance un dé (1d6) sur la Table d'Assaut et y ajoute les MJD pertinents parmi ceux qui figurent sous la table. Il applique ensuite les résultats indiqués par la table, le même JD déterminant le sort des défenseurs (1ère colonne) et des attaquants (2e colonne). Si la Cité n'est pas assiégée, l'Armée qui donne l'Assaut soustrait un (-1) du jet d'Assaut.

Les résultats peuvent être :

- des PE perdus par un ou les deux camps (les pertes du défenseur sont infligées en premier), et
- des Points d'Assaut infligés à l'assiégé

**Accumulation et réduction des Points d'Assaut :** Lorsque l'assiégeant inflige des Points d'Assaut, il place un marqueur [Assault Points] reflétant le nombre de Points d'Assaut accumulés jusque-là sur (ou à côté de) l'Espace de Cité. Ce marqueur reste en place tant qu'une Armée ennemie contenant un nombre de PE au moins égal à la VDS d'origine de la Cité (et pas nécessairement l'Armée qui a lancé le premier Assaut, celle-ci peut être remplacée par une autre) demeure dans l'Espace des Portes. À l'instant où l'Espace des Portes ne contient plus une telle Armée, un Point d'Assaut est immédiatement enlevé de la carte (remplacez le marqueur [Assault Points] par le marqueur adéquat). Lors de chaque Phase de Récupération ultérieure, à partir du Tour en cours (voir la Séquence de Jeu), les Points d'Assaut diminuent de 3. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que la Cité n'ait plus de Point d'Assaut, qu'on lui en inflige d'autres, ou qu'une Armée ennemie comptant un nombre de PE au moins égal à la VDS entre dans l'Espace des Portes et empêche ainsi la diminution des Points d'Assaut.

*NOTE DE JEU :* Les Points d'Assaut ne réduisent ni VDS ni Ressources.

**Pertes du défenseur :** Après avoir effectué le jet d'Assaut et déterminé les Points d'Assaut infligés, soustrayez les Points d'Assaut accumulés de la VDS de la Cité ; le résultat est le nombre de PE ne pouvant pas être éliminés par le jet d'Assaut (protégés par les remparts, si vous préférez). Des PE non

protégés, éliminez le nombre spécifié par la Table d'Assaut ; ignorez toute perte excédant le nombre de PE non protégés.

**Pertes de l'attaquant :** Les pertes de PE infligées à l'attaquant sont retirées après que le défenseur a enlevé les siennes de la carte ; si le total de PE assiégeants tombe en dessous du nombre nécessaire pour maintenir le Siège, celui-ci prend fin immédiatement.

*EXEMPLE :* Une Armée croisée de 20 PE donne l'Assaut à Jerusalem, qui n'est pas assiégée, a une VDS de 5 et pas de Points d'Assaut pour l'instant. En plus de sa Garnison Intrinsèque, Jerusalem compte une garnison de 2 PE, soit un total de 3 PE. Les MJD applicables sont +2 (l'attaquant a plus de 3 fois le nombre de PE de la garnison) et -1 (la Cité n'est pas assiégée), pour un total de +1. Le joueur croisé obtient un '6' sur son JD, qui donne un '7' après modification. L'Assaut inflige 2 Points d'Assaut à la Cité et élimine 1 PE du défenseur. 2 Points d'Assaut soustraits de la VDS de 5 donnent un résultat de 3, les remparts peuvent donc protéger jusqu'à 3 PE. Puisque seuls 3 PE se trouvent dans la Cité, aucun n'est touché et le défenseur ne perd pas de PE (mais les 2 Points d'Assaut demeurent en place).

**Assaut réussi :** Quand le nombre de Points d'Assaut accumulé égale la VDS, la Cité tombe et le défenseur perd automatiquement tous ses PE se trouvant à l'intérieur. La Cité conserve sa VDS. Le joueur menant l'Assaut déclare si les éventuels chefs sont capturés (et mis à rançon) ou tués. Les Ressources de la Cité, s'il en restait de disponibles, sont à présent utilisables par le joueur qui contrôle la Cité. Voir "Accumulation et réduction des Points d'Assaut" (plus haut) pour déterminer ce qui arrive aux Points d'Assaut accumulés.

**Fin de l'activation :** Une fois l'Assaut effectué, l'activation du chef est terminée. Il ne peut pas effectuer de jet de Continuation.

Une Armée ne peut pas donner l'Assaut à une Cité si elle a déjà entamé un Siège ou Ravagé cette localité lors de cette même activation (car ces deux actions mettent automatiquement fin à l'activation).

**Assauts multi-forces (un joueur) :** Si le camp menant l'Assaut n'est composé que d'un joueur, ou (dans les parties multi-joueurs) si toutes les factions impliquées sont contrôlées par le même joueur, utilisez les règles suivantes :

- Si la Cité est assiégée, voir les règles de "Sièges multi-forces (un joueur)" plus haut. Le Commandant de Siège commande tous les Assauts.
- Même si la Cité n'est pas assiégée, toutes les Armées qui se trouvent dans l'Espace des Portes doivent se combiner pour les besoins des règles d'Assaut ; elles ne peuvent donner l'Assaut qu'à travers une action du Commandant de Siège (elles ne peuvent pas donner l'Assaut de leur propre chef).
- Si la Cité est capturée, le joueur décide quelle faction en prend le contrôle. Placez dans l'Espace de la Cité un marqueur de Garnison Intrinsèque de la force qui l'a capturée (ainsi qu'autant de PE de cette force que le souhaite le joueur).
- Lorsqu'une Armée entre dans l'Espace des Portes d'une Cité assiégée, elle se joint automatiquement et immédiatement à la force qui s'y trouve déjà ; elle ne peut pas donner l'Assaut avant de faire cela.

**Assauts multi-forces (plusieurs joueurs) :** Dans une partie multi-joueurs, si des Armées contrôlées par différents joueurs sont impliquées dans un Assaut, utilisez les règles suivantes :

- Si la Cité est assiégée, voir les règles de “Sièges multi-forces (plusieurs joueurs)” plus haut.
- Si la Cité n’est pas assiégée, toutes les Armées sont indépendantes et lancent leurs propres Assauts (en calculant les rapports de forces de façon appropriée), sauf si elles se sont combinées lors de la Phase d’Affectation des Armées, selon les règles d’activation multi-factions (voir 5.3).
- Si la Cité est capturée, la faction effectuant l’Assaut qui inflige le Point d’Assaut final en prend le contrôle. Si la Cité tombe lors d’une activation multi-faction, la faction de ce chef en prend le contrôle. Placez dans l’Espace de la Cité un marqueur de Garnison Intrinsèque de la force qui l’a capturée (ainsi qu’autant de PE de cette force que le souhaite le joueur).
- Les activations du Commandant de Siège peuvent déterminer toutes les actions de Siège (y compris les Assauts, Traîtrises, Ravages, etc.), mais les autres joueurs peuvent effectuer ce type d’actions séparément avec leurs chefs lorsque leurs cartes d’Activation sont tirées (mais gardez à l’esprit la limite de deux activations par chef). Un ou plusieurs joueurs peuvent également attaquer les Armées des autres joueurs, etc. Tous les coups sont permis, mais n’oubliez pas les règles concernant les Armées multi-faction, les combats intra-religions et les restrictions sur le nombre d’activations.

### C. Attrition de Siège

Durant la Phase d’Attrition (Phase E), les deux joueurs impliqués dans un Siège en cours (c’est-à-dire là où se trouve un marqueur de Siège) doivent appliquer les effets de l’Attrition sur ce Siège.

**Procédure :** Chaque joueur lance deux dés (2d6) et consulte la Table de d’Attrition de Siège ; les MJD suivants s’appliquent :

- Le défenseur ajoute un (+1) si la Cité est un Port sous blocus (voir 9.4).
- Le défenseur soustrait un (-1) si la Cité est un Port qui n’est pas sous blocus et si une de ses Flottes est présente.
- Les deux forces ajoutent un (+1) si la Cité est Ravagée. Ce MJD ne s’applique pas à une force assiégeante qui porte un marqueur [Ravager] (c’est-à-dire, si elle a Ravagé la Cité lors du Tour en cours).
- Des forces musulmanes assiégeantes (mais pas assiégées) soustraient un (-1).

Le résultat est le nombre de PE perdus par cette Armée. Si plusieurs factions sont impliquées, les pertes doivent être réparties aussi équitablement que possible entre les diverses factions.

Une fois l’Attrition de Siège calculée pour une Cité, la force assiégée peut utiliser les Ressources de cette Cité pour réduire ses pertes. La force assiégeante, quant à elle, peut réduire les siennes en utilisant les Ressources d’une Cité (l’une des siennes ou celle d’un allié d’accord pour utiliser ses Ressources à cette fin) vers laquelle elle peut tracer une Ligne de Communications Limitée (voir 10.1). Deux (2) Ressources sont nécessaires pour annuler chaque perte de PE. Placez des marqueurs [Resource Points] appropriés dans les Cités mises à contribution pour indiquer les niveaux de Ressources qui en découlent.

*EXEMPLE :* Homs (VDS de 3, et donc 3 Ressources) est assiégée au début de la Phase d’Attrition. Le joueur musulman a 6 PE à l’intérieur de la Cité. Il lance 2d6, obtient un 10, et doit donc perdre 4 PE. Il décide d’utiliser 2

*des Ressources de sa Cité pour réduire ses pertes de 1 PE ; sa force ne perd donc que 3 PE. Le joueur musulman place ensuite un marqueur [1 Resource Points] sur Homs pour signaler le nombre réduit de Ressources disponibles.*

Les Ressources de la Cité restent à leur niveau actuel, et pourront être reconstituées lors la prochaine Phase de Récupération. Voir “Accumulation et réduction des Points d’Assaut” (plus haut) pour déterminer ce qui arrive aux Points d’Assaut éventuellement accumulés.

Les Armées qui assiègent des Cités ne subissent pas d’Attrition de Transit, seulement de Siège.

### D. Opérations de secours

Pour ce faire, il peut tenter une Sortie avec les forces à l’intérieur de la Cité, attaquer la force assiégeante avec une Force de Secours à l’extérieur de la Cité, ou lancer une Attaque Combinée de Secours avec des forces à la fois de l’intérieur et de l’extérieur.

**Sortie :** Lorsqu’il est activé, le défenseur attaque l’Armée assiégeante. Cette dernière se défend avec tous ses PE en cas de Siège Total, ou avec la moitié de ses PE en cas de Siège Partiel. Si l’Armée assiégeante subit un pourcentage de pertes plus élevé que l’Armée qui effectue la Sortie, le Siège est terminé, et l’Armée qui assiégeait peut être forcée de battre en Retraite, suivant les règles normales de Retraite (mais une force qui mène un Siège Total ne peut pas battre en Retraite). Si la force assiégeante ne bat pas en Retraite, elle peut par la suite entamer un nouveau Siège, mais cela nécessitera une autre activation complète. Si l’Armée effectuant la Sortie doit battre en Retraite, elle retourne à l’intérieur de la Cité et ne subit aucune pénalité supplémentaire. Notez qu’un Siège peut également prendre fin si la Sortie cause suffisamment de pertes dans la force assiégeante pour que celle-ci n’ait plus assez de PE pour maintenir le Siège.

*NOTE DE JEU :* Si aucun chef ne se trouve à l’intérieur de la Cité, le défenseur ne peut pas effectuer de Sortie, puisque sa force ne peut pas activée.

**Force de Secours :** Une autre Armée entre dans l’Espace des Portes de la Cité et engage une Bataille normale contre les unités assiégeantes. Celles-ci se défendent avec la moitié de leurs PE en cas de Siège Total, ou tous leurs PE en cas de Siège Partiel. Si les assiégeants attaqués battent en Retraite, ou s’ils perdent assez de PE pour être obligés de battre en Retraite mais ne peuvent pas le faire (une force menant un Siège total ne peut pas battre en Retraite), le Siège prend fin. Tout autre résultat n’a aucun effet sur le Siège... mais l’endroit commence à être bondé. Et là aussi, le Siège prend fin si la **Force de Secours** a causé assez de pertes dans la force assiégeante pour qu’elle n’ait plus assez de PE pour maintenir le Siège.

Une Armée menant un Siège Total ne peut ni se Replier avant le combat, ni battre en Retraite après le combat. En outre, les règles d’Agressivité Occidentale ne s’appliquent pas à une Armée croisée menant l’un ou l’autre type de Siège.

**Attaque Combinée de Secours :** Un joueur dépêchant une Force de Secours à l’aide d’une force assiégée peut tenter d’inclure dans la Bataille les défenseurs assiégés, qui doivent avoir un chef et ne pas être Démoralisés. La Bataille se déroule “à l’extérieur”, selon les règles normales de Bataille. Le joueur lance un dé (1d6) et ajoute un (+1) au résultat si la force intérieure est d’une faction différente de la force extérieure :



- Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Campagne du chef à l'intérieur de la Cité, cette Armée intérieure peut combiner ses PE avec ceux de la Force de Secours (mais c'est le chef de la Force de Secours qui "commande" dans la Bataille en question). La force assiégeante défend avec la moitié de ses PE (arrondi au supérieur) en cas de Siège Total ou avec tous ses PE en cas de Siège Partiel. De plus, l'Attaque Combinée donne à l'attaquant un MJD de +2 au jet de Bataille.
- Si le résultat est supérieur, hé bien, c'est un coup au moral de la Force de Secours, qui attendait un peu d'aide de la part de ses amis. Lors de la résolution de la Bataille, l'attaquant soustrait deux (-2) de son jet de Bataille. La force assiégeante défend normalement (c'est-à-dire en fonction du type de Siège qu'elle est en train de mener).

## E. Traîtrise

Les deux Pioches d'Événements contiennent des cartes *Treachery* (voir 12.0). Un joueur en possession d'une carte *Treachery* peut l'utiliser pour tenter de remporter un Siège par Traîtrise. Cette tentative coûte l'activation entière du chef impliqué, qu'elle soit réussie ou non. L'utilisation d'une carte *Treachery* requiert des Ressources, chaque Point de Traîtrise coûtant 2 Ressources (oui, c'est cher). Ces Ressources peuvent provenir de toute(s) Cité(s) contrôlée(s) par des factions faisant partie de l'Armée du chef (ou toute autre faction prête à les donner), tant qu'une Ligne de Communications Illimitée (voir 10.1) peut être tracée jusqu'à ces Cités.

Le joueur essayant de capturer la Cité par Traîtrise ajoute les Points de Traîtrise achetés à la Valeur de Campagne du chef activé. Ce chef doit être présent au Siège, mais ne doit pas nécessairement être le Commandant de Siège. Le joueur lance deux dés (2d6) et ajoute au résultat la VDS originale de la Cité (les éventuels Points d'Assaut accumulés n'ont aucun effet) ainsi que la Valeur de Campagne d'un chef à l'intérieur de la Cité. Si plusieurs chefs se trouvent à l'intérieur, l'attaquant choisit lequel utiliser.

- Si le résultat modifié du JD est inférieur à la somme des Points de Traîtrise et de la Valeur de Campagne, la Cité tombe par Traîtrise aux mains de ce chef et de ses PE (uniquement). Il peut faire ce qu'il veut des occupants, mais doit épargner au moins un des chefs des assiégés et le placer dans n'importe quel Espace contrôlé par son joueur. Devinez qui est le traître ?
- Si le résultat modifié du JD est supérieur ou égal, la tentative de Traîtrise échoue (mais les Ressources sont bel et bien dépensées) et cette activation est terminée.

**EXEMPLE :** Antioch (VDS de 7) est assiégée. Les défenseurs sont commandés par [Yagi-Sihan] (Valeur de Campagne de '2'). [Raymond] (Valeur de Campagne de '3'), le chef des assiégeants, dépense 24 Ressources en échange de 12 Points de Traîtrise pour tenter de capturer la Cité par Traîtrise. Puisqu'il doit ajouter 9 au jet de Traîtrise (7 pour Antioch et 2 pour [Yagi-Sihan]), [Raymond] doit obtenir un résultat de 5 ou moins pour réussir.

**NOTE DE JEU :** Rappelez-vous qu'il vous faut une carte *Treachery* pour tenter ceci.

**Restrictions :** En raison de leur puissance, les cartes *Treachery* ont deux restrictions :

- Lorsqu'il utilise une carte *Treachery*, un chef ne peut rien faire d'autre lors de son activation.
- Un joueur ne peut pas garder une carte *Treachery* en main d'un Tour à un autre. Si celle-ci n'est pas jouée, elle doit

être défaussée à la fin du Tour, lors de la Phase de Récupération.

## F. Reddition

Le défenseur, à n'importe quel moment après qu'une Armée ennemie est entrée dans l'Espace des Portes d'une Cité, peut toujours choisir de livrer la Cité à l'ennemi. Cette reddition a lieu selon les termes sur lesquels les joueurs s'accordent, comme par exemple un échange de cartes d'Événements ou une demande de paiement de Ressources au conquérant. Les PE qui se rendent peuvent, si les joueurs sont d'accord, être placés dans n'importe quelle Cité contrôlée par le défenseur (mais dans aucun autre type d'Espace).

Si un chef se rend durant sa propre activation, son activation est automatiquement terminée.

## G. Ravage



**NOTE DU CONCEPTEUR :** Le Ravage est un processus selon lequel l'attaquant détruit la capacité d'une Cité, et de la région environnante, à fournir des Ressources. Ce type d'actions était une des caractéristiques marquantes de la guerre à l'époque.

Une Armée peut Ravager une Cité ou une Bourgade, peu importe qui la contrôle. Le Ravage peut faire partie d'un Siège, mais ce n'est pas nécessaire.

Ravager une Cité/Bourgade requiert une Armée d'au moins 10 PE et requiert que cette Armée entre (ou se trouve déjà) dans l'Espace des Portes de la Cité ou l'Espace de la Bourgade. Aucune force ennemie ne doit se trouver dans le même Espace. Le Ravage fait partie du mouvement, mais le chef ne peut pas ensuite effectuer de jet de Continuation. Le Ravage est automatique et occasionne ce qui suit, sans JD :

- Un marqueur [Ravaged] est placé sur l'Espace de Cité ou Bourgade.
- Une Armée ne subit pas d'Attrition de Transit lors du Tour durant lequel elle a Ravagé, tant qu'elle reste dans l'Espace et ne reçoit pas de PE supplémentaires (elle peut par contre descendre en dessous des 10 PE requis). Ce fait est indiqué en plaçant un marqueur [Ravager] sur l'Armée. Toutefois, si elle Ravage une Cité et y met le Siège, elle subira l'Attrition de Siège. Enfin, si d'autres forces se joignent à l'Armée Ravageuse, ces forces subiront l'Attrition de Transit normalement : leur JD sera modifié par la Cité Ravagée.
- Une Cité Ravagée ne peut pas reconstituer ses Ressources tant que le marqueur [Ravaged – Remove] n'a pas été enlevé (voir ci-dessous).
- Si une Cité Ravagée est assiégée, les deux joueurs ajoutent un (+1) à leur jet d'Attrition de Siège (voir la Table d'Attrition de Siège pour plus de détails). Ce MJD ne s'applique pas à une force assiégeante portant un marqueur [Ravager] (c'est-à-dire, si elle a Ravagé la Cité durant le Tour en cours).

Une Cité/Bourgade portant un marqueur [Ravaged] ou [Ravaged – Remove] ne peut pas être Ravagée à nouveau tant que ce marqueur n'a pas été retiré.

**NOTE DE JEU :** Pour Ravager une Bourgade, l'Armée doit soit avoir débuté son activation dans l'Espace de Bourgade, soit y être entrée comme Armée de Renfort.

Pendant la Phase de Récupération, ce qui suit se produit pour toute Cité ou Bourgade Ravagée qui n'est ni assiégée ni Détruite :

- Tous les marqueurs [Ravaged – Remove] sont retirés de la carte, indiquant que la Cité/Bourgade n'est plus Ravagée. Puis,
- Tous les marqueurs [Ravaged] sont retournés sur leur côté [Ravaged – Remove], indiquant que la Cité/Bourgade est toujours Ravagée.



Si la Cité est assiégée ou Détruite, le marqueur [Ravaged] ou [Ravaged – Remove] reste en place jusqu'à ce que le Siège soit levé et/ou que la Cité soit Reconstituée (voir 8.3H).

## H. Destruction et Reconstruction

La Destruction est la réduction des défenses d'une Cité — la démolition de ses remparts et de ses tours — afin qu'elle ne fournisse plus aucun avantage défensif.



**Destruction :** Une Armée (d'au moins 10 PE) peut Détruire une Cité. Pour ce faire, elle doit contrôler la Cité et être à l'intérieur, et la Cité ne doit pas être assiégée. La Destruction fait partie du

mouvement, mais le chef ne peut pas ensuite effectuer un jet de Continuation. La Destruction est automatique et occasionne ce qui suit, sans JD :

- Un marqueur [Destroyed] est placé sur l'Espace de la Cité.
- Défensivement parlant, une Cité Détruite est traitée comme une Bourgade (elle a perdu sa VDS), bien qu'elle doive être attaquée depuis l'Espace de ses Portes.
- Les Cités Détruites n'ont pas de Ressources.
- Une fois Détruite, une Cité ne peut pas être Détruite à nouveau tant qu'elle n'a pas été Reconstituée.
- La Destruction d'une Cité par un joueur croisé lui procure un Point de Victoire ; un joueur musulman qui Détruit une Cité n'en gagne aucun.
- Si une Cité Détruite par un joueur Croisé est reconstruite par un joueur musulman, le joueur croisé perd le Point de Victoire qu'il a gagné pour sa Destruction.
- Tant qu'un marqueur [Destroyed] est en place, tout marqueur [Ravaged] ou [Ravaged – Remove] sur cette Cité reste en place.

**Reconstruction :** Un marqueur [Destroyed] est retiré de la carte quand la Cité sur laquelle il est placé est Reconstituée. La Reconstruction nécessite qu'une Armée d'au moins 10 PE (accompagnée d'un chef) passe un Tour entier (de la Phase A à la Phase F) dans l'Espace de la Cité (pas dans l'Espace de ses Portes). Au début de l'activation suivante du chef, le marqueur [Destroyed] est enlevé (sauf si le joueur décide de déplacer ce chef sans Reconstituer la Cité) et remplacé par un marqueur [1 Assault Points] (voir 8.3B pour savoir comment éliminer ce Point d'Assaut). La Cité regagne sa VDS, et le chef peut effectuer un jet de Continuation, en appliquant la VDS de la Cité comme MJD au jet de Continuation.

*NOTE DU CONCEPTEUR : Une Cité détruite devient totalement inutile, et sa Reconstruction requiert une action de la part d'un joueur. Le Ravage n'influe que sur l'aptitude d'une Cité à fournir des Ressources, et le passage du temps y remédie sans aucun effort des joueurs.*

*NOTE HISTORIQUE : Si la Reconstruction vous semble ne prendre que trop peu de temps, considérez que, durant la Troisième Croisade, Ascalon fut détruite par Saladin et par la suite reconstruite par Richard. Richard ordonna la reconstruction durant l'hiver, dans des conditions climatiques infectes, et même si le début du chantier fut repoussé pendant deux semaines à cause des pluies et de la*

*boue, Ascalon retrouva tout de même sa puissance d'origine en deux mois seulement.*

# (9.0) RÈGLES NAVALES

## (9.1) Flottes et Zones Maritimes



Les pions de Flotte ont deux faces, qui permettent de définir leurs effectifs, 1 ou 2 Points d'Effectifs Navals (PEN). Les scénarios indiquent les effectifs de départ des Flottes. Un joueur peut toujours déployer une Flotte de 2 PEN en deux Flottes de 1 PEN (ou vice versa) à n'importe quel moment durant un mouvement.

Les pions de Flottes arborent aussi le chiffre '3' ; ceci indique le nombre de Zones Maritimes dont une Flotte peut se déplacer (voir 9.2).

Les Flottes croisées sont activées par des cartes d'Activation, de la même manière que les Armées. Les cartes d'Activation *Crusader Fleet* ne portent pas contre pas de nom de chef. Lorsqu'un joueur croisé tire une carte d'Activation *Crusader Fleet* il peut activer autant de Flottes qu'il le souhaite.

Dans la Première Croisade, les Flottes croisées, chacune composée de 2 PEN, entrent en jeu par l'intermédiaire des cartes d'Événements *Fleet Arrives*. Ce n'est qu'à partir de ce moment que les cartes d'Activation *Crusader Fleet* prennent de l'importance. Si une carte d'Activation *Crusader Fleet* est tirée de la Pioche d'Activation avant qu'une carte d'Événement *Fleet Arrives* n'ait été jouée, la carte d'Activation est sans effet (mais on considère tout de même qu'elle a été jouée).

*À partir du moment où au moins une Flotte croisée est en jeu, tout ou partie des Flottes croisées sur la carte peuvent être activées quand une carte d'Activation *Crusader Fleet* est tirée. Une Flotte (tout ou partie de ses PEN) peut être activée par le joueur croisé qui a tiré la carte d'Activation ou, si celle-ci a été tirée par un joueur musulman, par le dernier joueur croisé à avoir effectué une activation. Si c'est la première carte tirée lors du Tour et qu'elle est tirée par un joueur musulman, replacez-la dans la Pioche d'Activation et mélangez la pioche.*

*Tout ou partie des Flottes fatimides peuvent être activées par un joueur musulman qui joue une carte d'Événement *Fatimids*. Aucune carte d'Activation n'est associée aux Flottes fatimides ; leur activation ne coûte aucune Ressource. Lorsque le joueur jouant la carte *Fatimids* décide de l'utiliser pour activer les Flottes fatimides, celles-ci sont immédiatement activées.*

La carte comporte huit (8) Zones Maritimes, séparées les unes des autres par des pointillés bleus. Chaque Zone Maritime est nommée d'après un des Ports de cette zone : *Tarsus, Cyprus, Tortosa, Tripoli, Sidon, Acre, Caesarea* et *Jaffa*.

## (9.2) Mouvement maritime

Les Flottes sont placées, et se déplacent, dans les Zones Maritimes. Ce sont les seuls espaces de la carte qu'elles peuvent occuper. Elles ne peuvent pas entrer dans les Ports.

Les Flottes ont une capacité de mouvement de 3 Zones Maritimes. Les mécanismes de Continuation ne s'appliquent pas aux Flottes. Des Flottes empilées ensemble peuvent se déplacer ensemble ou séparément, mais chaque pion ou pile

de pions de Flottes doit terminer son mouvement avant qu'un autre pion ou pile puisse se déplacer. Les Flottes ne peuvent pas ramasser d'autres Flottes pendant leur mouvement.

Les Flottes [Egypt] ne peuvent se déplacer que lorsqu'elles sont activées par une carte d'Événement *Fatimids*. Elles se déplacent comme les autres Flottes, mais sont les seules à pouvoir entrer ou sortir de la case *Fatimid*. L'entrée dans cette case compte pour une des 3 Zones Maritimes dont peut se déplacer une Flotte durant son activation.

*NOTE DU CONCEPTEUR : "C'est pas juste, les Fatimides peuvent se planquer !" Cette règle reflète l'impuissance des autres forces en présence à tenir tête aux vastes flottes que les Fatimides maintenaient à Alexandrie, Péluse et Damiette.*

### (9.3) Attrition Navale

*NOTE HISTORIQUE : Presque tous les navires de ces flottes étaient des galères, qui ne pouvaient avoir à bord qu'une quantité minimale de provisions ; les ports de la côte étaient donc d'une importance vitale pour leur ravitaillement.*

**Capacité de Ravitaillement Naval :** Chaque Port de la carte a une Capacité de Ravitaillement Naval de 4, ce qui signifie qu'il peut ravitailler 4 Points d'Effectifs Navals (soit 2 pions de Flotte à plein effectif) appartenant à la faction qui le contrôle. Les Ports d'Eau Profonde — *Cyprus*, *Acre* et la case *Fatimid* — ont une Capacité de Ravitaillement Naval illimitée.

**Jet d'Attrition Navale :** À la fin de chaque Tour, tout pion de Flotte se trouvant dans une Zone Maritime, en excès de la Capacité de Ravitaillement des Ports contrôlés par cette faction dans cette Zone, doit effectuer un jet d'Attrition. Lancez un dé pour chacun de ces pions de Flotte (pas chaque PEN) :

- Si le résultat est 4-6, cette Flotte perd 1 PEN.
- Si le résultat est 1-3, cette Flotte doit se déplacer (quelle que soit la distance) vers la Zone Maritime la plus proche qui pourra la ravitailler. S'il n'y en a pas, la Flotte est détruite. Ce mouvement n'occasionne aucune Bataille Navale.

**Hiver :** Lors des Tours d'Hiver, les effets suivants s'appliquent :

- La Capacité de Ravitaillement Naval de tous les Ports, autre que les Ports d'Eau Profonde, est de 1.
- Ajoutez deux (+2) aux jets d'Attrition Navale.

*EXEMPLE : Le joueur croisé a 4 pions de Flotte dans la Zone Maritime d'Acre, qui sont tous à plein effectif (8 PEN). Il contrôle Tyre (Capacité de Ravitaillement de 4), mais les Musulmans contrôlent Acre. Si ces 4 Flottes se trouvent encore dans la Zone à la fin du Tour, deux d'entre elles devront effectuer un jet d'Attrition Navale, car Tyre ne peut ravitailler que 4 PEN et que le joueur franc ne bénéficie pas de la Capacité de Ravitaillement d'Acre.*

*NOTE DU CONCEPTEUR ET NOTE HISTORIQUE : Les Ports d'Eau Profonde sont ceux dont les bassins étaient assez profonds et vaste pour accueillir facilement les flottes importantes. On peut donc comprendre pourquoi Acre fut une telle cible, et pourquoi Richard choisit de s'assurer de la disponibilité de Cyprus en s'emparant de l'île.*

### (9.4) Blocus

Une Flotte dans une Zone Maritime où un Port de Cité est assiégé a l'effet suivant sur ce Siège :

- -1 au jet d'Attrition de Siège du défenseur si la Flotte appartient à la force assiégée.
- +1 au jet d'Attrition de Siège de la force assiégeante si la Flotte appartient au joueur assiégeant.

Si des joueurs adverses ont tous deux des Flottes dans la même Zone, les MJD de Blocus ne s'appliquent pas aux éventuels Sièges.

### (9.5) Transport maritime

Chaque Point d'Effectifs Naval peut transporter jusqu'à 5 PE et un nombre quelconque de chefs. Ce transport fait partie de l'activation d'une Flotte, pas de l'activation d'un chef. Des PE transportés sans chef reçoivent un marqueur [Dropped Off] lorsqu'ils sont placés dans leur Port de destination. Des PE transportés avec un chef peuvent se déplacer plus tard durant le même Tour, dans le cadre de l'activation(s) de ce chef. Le transport maritime ne compte pas pour les besoins de la "règle des deux activations" (voir 5.3).

Pour transporter des PE, les PEN doivent débiter l'activation de Flotte dans une Zone Maritime contenant un Espace de Port — Bourgade ou Cité — où se trouvent les PE. Les PE sont alors placés sur la Flotte et déplacés, selon les règles de mouvement maritime, puis débarqués — placés — dans un Port de n'importe quelle Zone que la Flotte peut atteindre. Le débarquement met fin au mouvement des PE et de la Flotte pour cette activation.

- Un nombre illimité de Flottes peuvent débiter/terminer un transport maritime dans un même Port d'Eau Profonde.
- Tous les autres Ports ont une limite de 4 PEN par activation.

*NOTE DE JEU : Rappelez-vous que les Flottes ne peuvent jamais entrer dans les Ports. Ok, ça a l'air idiot, mais cela permet de simplifier le jeu.*

Des PE transportés sans chef ne peuvent pas entrer dans un Port occupé par l'ennemi (sauf si la faction qui contrôle le Port les y autorise).

Des PE transportés avec un chef peuvent entrer dans n'importe quel Port, exactement comme s'ils entraient dans cet Espace suite à un mouvement terrestre. Si le Port est occupé par des unités ennemies, une Attaque Amphibie (pour les Ports de Bourgade) ou un Siège (pour les Ports de Cité) a immédiatement lieu, bien que l'activation en cours soit une activation de Flotte. Dans les deux cas, le chef de l'Armée du Rang le plus élevé commande les opérations. Notez cependant que la totalité des règles de Siège est en vigueur, notamment la nécessité pour l'attaquant d'avoir un nombre de PE au moins égal à cinq fois la VDS de la Cité. Si cette condition n'est pas remplie, l'attaquant ne peut pas effectuer de transport maritime jusqu'à cet Espace.

Lors des Attaques Amphibies contre les Ports de Bourgade, l'attaque est résolue comme une Bataille terrestre normale, mais avec un MJD spécial de -3. Si l'Armée attaquante est obligée de battre en retraite, elle est replacée sur la Flotte.

Lors d'un débarquement dans un Port de Cité occupé par l'ennemi, les défenseurs (mais uniquement s'ils ont un chef) peuvent choisir l'une des deux réactions suivantes :

- Placer autant de PE qu'ils le souhaitent "à l'extérieur" de la Cité et forcer les attaquants à livrer une Bataille terrestre normale, avec le MJD décrit ci-dessus.
- Rester à l'intérieur du Port ; le débarquement entraîne alors un Siège Total normal (voir 8.3A). Dans ce cas,

l'Armée transportée et son(s) chef(s) sont placés dans l'Espace des Portes de la Cité (sauf pour *Cyprus*, où ils sont simplement placés à côté de l'Espace de la Cité). Ils ne peuvent pas être Interceptés lors de ce placement (le défenseur a déjà eu cette opportunité avec la première réaction, ci-dessus).

Les Armées dans des Espaces adjacents à un Port cible d'un débarquement ne peuvent pas tenter d'Interception.

Le transport maritime ne peut pas être utilisé durant les Tours d'Hiver, sauf s'il débute dans un Port d'Eau Profonde ou la case *Fatimid*, et qu'il se termine dans un autre de ces mêmes endroits.

## (9.6) Bataille Navale

Une Bataille Navale peut se produire quand deux Flottes ennemies, dont une est active, occupent la même Zone Maritime. Une Flotte qui débute son activation dans la même Zone Maritime qu'une Flotte ennemie peut quitter cette Zone, ou peut attaquer. Une Flotte qui entre dans une Zone Maritime occupée par l'ennemi doit attaquer, à moins que le joueur adverse (ou, dans les parties multi-joueurs, tous les joueurs) ne l'autorise à y entrer. La Bataille navale est résolue une fois que toutes les Flottes concernées par cette activation ont terminé leur mouvement ; une Flotte peut tout à fait entrer dans une Zone Maritime occupée par l'ennemi qui déclare qu'il va combattre, avant que d'autres Flottes qui ne se sont pas encore déplacées entrent dans la même Zone Maritime pour renforcer l'attaque.

### Procédure générale

1. Lors de ses mouvements maritimes, le joueur actif déclare ses Batailles Navales en entrant dans des Zones Maritimes occupées par l'ennemi.
2. Le joueur actif termine tous ses mouvements maritimes.
3. Le défenseur peut se Replier en quittant les Zones Maritimes où des Batailles Navales ont été déclarées.
4. Si le défenseur ne se Replie pas, le combat s'engage.
5. Les joueurs résolvent la Bataille.

### Déclaration de la Bataille Navale

Des Flottes peuvent coexister dans une Zone Maritime sans livrer Bataille, mais une Flotte en mouvement ne peut entrer dans une Zone Maritime occupée que si la Flotte s'y trouvant déjà l'y autorise. Dans le cas contraire, et si le joueur actif entre tout de même dans cette Zone Maritime, une Bataille Navale est déclarée. Une Bataille doit être déclarée pour que le combat s'engage. Une fois qu'un joueur déclare une Bataille, son mouvement maritime pour cette activation prend fin.

### Refus du combat et début du combat

Le défenseur peut se Replier avant la Bataille Navale en entrant dans n'importe quelle Zone Maritime adjacente libre de Flottes d'un autre joueur, excepté la Zone d'où vient juste d'arriver la Flotte en mouvement. Même si la Flotte en défense choisit de se Replier, le mouvement de la Flotte activée est terminé. Le défenseur, peu importe ce qu'il décide de faire, n'a pas à payer des Ressources pour se défendre. Le joueur fatimide (uniquement) peut se Replier dans la case *Fatimid*.

## Résolution des Batailles Navales

Une Bataille Navale est résolue en lançant un dé pour chaque PEN (et non pas pion de Flotte) présent ; chaque PEN donne droit au lancer d'un dé. Une Flotte comprenant 4 PEN lancera donc 4 dés lors d'une Bataille. Une Bataille Navale ne compte pas plusieurs "rounds" de lancer de dés : une fois les dés lancés pour chaque PEN, la Bataille est terminée.

Chaque joueur lance le nombre de dés auquel il a droit.

- Chaque '5' ou '6' élimine un PEN ennemi.
- Tout autre résultat n'a aucun effet.

Une fois tous les dés lancés, les résultats sont appliqués simultanément. Chaque joueur enlève de la carte le nombre de PEN qu'il a perdu (il choisit lesquels). Si une Flotte transportait des PE et que les PEN restants sont insuffisants pour transporter tous les PE à bord, les PE à présent en excès sont éliminés.

Une fois la Bataille terminée, les Flottes restent dans la Zone Maritime où elles se trouvent.

## (10.0) RESSOURCES ET COMMUNICATION

*Onward Christian Soldiers* emploie un système de Ressources pour représenter l'argent, la nourriture et les approvisionnements auxquels les habitants de l'Orient Latin avaient accès.

### (10.1) Lignes de Communications (LDC)

*Onward Christian Soldiers* comporte trois types de Lignes de Communications : **Illimitée**, **Limitée** et **Maritime**. Des règles comme celles de Recrutement (pour les chefs musulmans) requièrent une LDC Illimitée. D'autres règles, comme celles qui régissent l'utilisation des Ressources et l'affectation des excédents de troupes demandent une LDC Limitée. Le type de LDC nécessaire à chaque action est indiqué par les règles qui détaillent celle-ci.

**LDC Illimitée** : Une LDC Illimitée est une suite d'Espaces/Zones Maritimes adjacents, de n'importe quelle longueur, allant de l'Espace nécessitant les Ressources jusqu'à l'Espace de la Cité. Cette chaîne doit être libre de tout PE, Bourgade et Cité (ainsi que son Espace des Portes) contrôlés par un autre joueur déclarant qu'il Bloque cette LDC. La LDC peut traverser l'Espace si le joueur en position de la Bloquer l'autorise. Une LDC Illimitée peut également comprendre une LDC Maritime (voir ci-dessous) sur une (et une seule) portion de sa longueur.

**LDC Limitée** : Une LDC Limitée est une suite d'Espaces terrestres totalisant un maximum de 10 Points d'Attrition, libres de tout PE, Bourgade et Cité (ainsi que son Espace des Portes) contrôlés par un autre joueur qui déclare qu'il Bloque cette LDC. La LDC peut traverser l'Espace si le joueur en position de la Bloquer l'autorise. Une LDC Limitée peut également comprendre une LDC Maritime (voir ci-dessous) sur une (et une seule) portion de sa longueur.

**LDC Maritime** : Une LDC Maritime est une chaîne d'un maximum de trois Zones Maritimes adjacentes jusqu'à une Zone Maritime dans laquelle le camp contrôle un Port d'Eau Profonde (les Ports normaux ne peuvent pas servir à tracer une LDC Maritime). Lors des Tours d'Hiver, la taille

maximale d'une LDC Maritime est réduite à une (1) Zone. Les Ports d'Eau Profonde sont *Cyprus*, *Acre* et la case *Fatimid*. Une LDC Maritime peut exister n'importe où à l'intérieur d'une LDC Illimitée ou Limitée — au début, au milieu, ou à la fin.

Un joueur peut tracer une LDC Maritime si son camp (pas sa faction) a une Flotte dans une Zone Maritime **contenant** un Port de Cité que sa faction (pas camp) contrôle et vers/depuis lequel elle peut tracer une LDC. Une LDC ne peut ni traverser des Zones Maritimes occupées par l'ennemi, ni sortir de telles Zones. Ainsi, un joueur croisé contrôlant *Acre* ne peut pas utiliser *Acre* pour étendre sa LDC par mer si une Flotte [Egypt] se trouve dans cette Zone Maritime.

## (10.2) Ressources



Chaque Cité possède un nombre de Ressources égal à sa VDS. Ces Ressources peuvent être utilisées pour effectuer tout paiement désiré. Chaque fois qu'un joueur puise dans les Ressources d'une Cité, il place dans l'Espace de celle-ci un marqueur [Resource Points] d'une valeur égale au nombre de Ressources restant. Quand les Ressources d'une Cité sont réapprovisionnées, enlevez le marqueur de la carte.

Les Ressources d'une Cité sont automatiquement ramenées au niveau de sa VDS imprimée sur la carte durant la Phase de Récupération, sauf si cette Cité est assiégée, Ravagée ou Détruite.

Les Bourgades n'ont pas de Ressources.

## (10.3) Dépense des Ressources

Lorsqu'un joueur a besoin d'utiliser des Ressources, dans quelque but que ce soit, il puise celles-ci directement parmi les Ressources des Cités qu'il contrôle (ou qu'un autre joueur l'autorise à utiliser). Au moment du paiement, le chef doit tracer une LDC Limitée jusqu'à une Cité donnée, dont le niveau de Ressources est alors diminué en conséquence ; un marqueur [Resource Points] est placé sur la Cité pour dénoter le nombre de Ressources y restant.

*EXEMPLE : Une Armée musulmane souhaite réduire les effets de l'Attrition. Elle utilise 2 Ressources d'Edessa, actuellement sous contrôle musulman. Un marqueur [1 Resource Points] est placé sur Edessa, ce qui signifie que jusqu'à son réapprovisionnement, il n'y reste plus qu'une Ressource disponible.*

## (10.4) Réapprovisionnement des Ressources

Lors de la Phase de Récupération, toutes les Cités qui ne sont pas Détruites, Ravagées ou assiégées, et dont les Ressources ont été réduites retrouvent automatiquement leur plein niveau de Ressources (retirez le marqueur [Resource Points]). Une Cité ne peut jamais avoir plus de Ressources que son niveau de Ressources initial (c'est-à-dire, sa VDS).

Les Ressources d'une Cité peuvent augmenter suite à un accord (voir 11.0).

## (10.5) Ressources et Chypre

*Cyprus* (en fait, la cité de Salamine) a un niveau de Ressources de '10', bien que sa VDS ne soit que de '2'. Ces Ressources ne peuvent toutefois pas être utilisées tant qu'une carte *Byzantines Send Supplies* n'a pas été jouée.

Les Ressources de *Cyprus* peuvent servir à tout paiement que doivent effectuer des Croisés dans un Port, ou assiégeant un Port, depuis lequel ils peuvent tracer une LDC Maritime jusqu'à *Cyprus*. Les Ressources de *Cyprus* ne peuvent servir à aucune autre utilisation.

Notez que *Cyprus* n'a pas d'Espace des Portes. Voir 9.5 pour la façon d'effectuer des Attaques Amphibies contre elle.

## (10.6) Ressources et Égypte fatimide

La case *Fatimid* procure 15 Ressources au joueur musulman uniquement, pourvu qu'une LDC existe, mais seulement lors d'un Tour où le joueur musulman a joué une carte *Fatimids* et choisi cette utilisation spécifique.

# (11.0) DIPLOMATIE, POTS-DE-VIN, RANÇONS, ACCORDS

Les joueurs peuvent tenter de soudoyer d'autres joueurs pour les amener à faire certaines choses. Ils peuvent également conclure des accords entre eux, ou essayer d'influer sur les neutres (les Arméniens par exemple) ou d'échanger des chefs capturés contre rançon.

Les accords sont généralement conclus lors de la Phase de Diplomatie (Phase A). Cependant, à tout moment où le chef actif se trouve dans le même Espace qu'un chef d'un autre joueur (ou dans un Espace adjacent), ou lors d'une Reddition suivant un Siège, les deux joueurs concernés peuvent négocier un accord improvisé. De plus, un joueur sur le point de tirer une carte d'Événement lors d'une partie multi-joueurs peut donner une carte à un autre joueur de son camp (quelles que soient les positions de leurs Armées respectives) si la carte tirée va excéder le nombre maximum de cartes en main autorisé (voir 12.0). Seules ces circonstances autorisent des joueurs à négocier en dehors de la Phase de Diplomatie.

Un accord improvisé entre deux joueurs peut entraîner l'échange d'une carte influant immédiatement sur un événement se déroulant à une distance maximale d'une Ligne de Communications Limitée des chefs impliqués dans l'accord (utilisez le chef le plus proche comme point de référence). *Exemple :* Deux chefs des joueurs A et B se trouvent dans des Espaces adjacents alors que le joueur B doit livrer une Bataille ; l'Espace de la Bataille se trouve dans le rayon d'une LDC Limitée (voir 10.1) d'un des chefs. Le joueur B peut négocier un accord avec le joueur A pour obtenir de lui une (ou plusieurs) carte qui l'aidera dans sa Bataille.

Un accord peut inclure des Ressources. *Exemple :* "Je te donne 5 Ressources et en échange, tu n'attaques pas *Homs*." Des Ressources peuvent être transférées d'une Cité à une autre, réduisant le niveau de Ressources de la Cité donneuse et s'ajoutant au niveau de celle qui reçoit... s'il existe une LDC Limitée entre les deux.

Les seules règles qui valent en matière de respect des accords négociés sont celles de la Survie et de la Vengeance.

*NOTE DE JEU : Il est recommandé de limiter la durée de cette phase et d'arbitrer tout désaccord selon la plausibilité des différentes interprétations...*

# (12.0) CARTES D'ÉVÉNEMENTS

Le jeu comporte 68 cartes d'Événements, 34 croisées et 34 musulmanes. Au début de la partie, chacune de ces pioches distinctes est mélangée et placée face cachée à l'emplacement approprié, pour être piochées pendant la partie.

Le texte figurant sur la carte est parfois plus bref (pour des raisons de place) que les descriptions figurant plus loin. Dans ce cas, la carte renvoie aux règles ; lisez alors la description concernée pour être sûr de jouer la carte correctement.

Les cartes d'une Pioche d'Événements ne sont réutilisées qu'une fois que toutes les cartes de cette pioche ont été tirées (avec l'exception possible du jeu d'une carte *Uncertainty*). Lorsque c'est le cas, prenez toutes les cartes défaussées et mélangez-les pour constituer une nouvelle pioche.

Lorsque, durant un Tour, une carte d'Activation *Draw an Event Card* est tirée, le joueur qui a tiré cette carte doit piocher la carte du dessus de la Pioche d'Événements de son camp : Pioche d'Événements croisés pour les joueurs croisés, Pioche d'Événements musulmans pour les joueurs musulmans. Il doit alors :

- la jouer immédiatement si elle porte le texte "*This card must be played immediately on being drawn*" ("*Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée*") ; OU
- la jouer immédiatement s'il le souhaite, même si elle porte le texte "*This card may be held for later use*" ; OU
- la conserver pour la jouer plus tard lors du Tour ou d'un Tour ultérieur, ou pour l'échanger, payer des pots-de-vin, etc. Seules les cartes qui portent le texte "*This card may be held for later use*" ("*Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur*") peuvent être gardées en main.

Immédiatement après que cette carte a été jouée ou conservée, le joueur de l'autre camp (Croisés ou Musulmans) dont la carte d'Activation de Chef a été tirée en dernier pioche une carte d'Événement de son propre camp et effectue une des trois actions ci-dessus. Si un camp comptant plusieurs joueurs doit tirer une carte d'Événement avant d'avoir tiré une carte d'Activation de Chef lors de ce Tour, déterminez aléatoirement le récipiendaire (chaque joueur lance un dé, le plus haut résultat gagne) ou, si les membres de ce camp le désirent, laissez-leur une minute pour négocier qui la reçoit. Notez que dans une partie à 2 joueurs, chacun d'eux tire une carte d'Événement chaque fois qu'une carte *Draw an Event Card* est piochée.

**RÈGLE OPTIONNELLE :** *Si vous souhaitez limiter l'impact des événements aléatoires sur le jeu, seul le joueur qui tire une carte Draw an Event Card doit piocher une carte dans la Pioche d'Événements de son camp.*

Les joueurs peuvent garder des cartes d'Événements en main d'un Tour à un autre, pour les jouer plus tard (voir toutefois la règle spéciale concernant les cartes *Treachery*). Un joueur ne peut pas conserver ainsi plus de trois (3) cartes. Si un joueur ayant trois cartes en main tire une carte d'Activation *Draw an Event Card* (voir 4.5), il doit se défausser au hasard d'une des cartes de sa main avant de tirer la nouvelle carte d'Événement.

Si un joueur conserve accidentellement une carte et que l'on découvre plus tard qu'il aurait dû la jouer lorsqu'elle a été tirée, cette carte est immédiatement défaussée et la prochaine

carte d'Événement de ce joueur sera défaussée et considérée comme sans effet dès qu'elle sera tirée.

**NOTE DE JEU :** *Voir les règles de Traîtrise pour une exception à ce point.*

Des cartes d'Événements conservées en main peuvent être jouées à n'importe quel moment de la Phase d'Opérations (uniquement) d'un Tour, même par un joueur inactif, sauf si le texte de la carte spécifie le contraire. Par exemple, une carte ayant un effet sur les Batailles ou les Sièges ne peut être jouée que si les PE et/ou chefs du joueur participent à la Bataille ou au Siège en question. (Voir aussi 11.0 pour la possibilité de transfert immédiat de cartes entre joueurs.)

Les cartes peuvent être utilisées dans des échanges, accords, ou pots-de-vin, et leur transfert est autorisé, mais uniquement lors de la Phase de Diplomatie, ou dans les circonstances décrites en 11.0.

Chaque carte a son usage propre — certaines en proposent plusieurs possibles — détaillé plus loin. La plupart des applications et utilisations sont imprimées sur les cartes. Le nombre d'exemplaires de chaque carte du jeu est indiqué entre crochets, après son titre.

## Cartes d'Événements lors des parties multi-joueurs

Lorsqu'un camp — Croisés ou Musulmans — compte plusieurs joueurs, le nombre de cartes d'Événements que ce camp (pas un joueur particulier, mais le camp tout entier) peut tenir en main à un moment donné est égal à deux (2) plus le nombre de joueurs du camp. Ainsi, s'il y a 4 joueurs croisés, les Croisés ne peuvent jamais avoir plus de 6 cartes, au total, réparties entre eux ; s'il y a 3 joueurs musulmans, les Musulmans ne peuvent jamais posséder plus de 5 cartes au total. De plus, aucun joueur ne peut avoir plus de deux (2) cartes en main.

Et maintenant, la grande question : qui reçoit les cartes quand il y a plusieurs joueurs ?

Au début d'une partie multi-joueurs, chaque joueur reçoit une carte pouvant être conservée en main. Chaque joueur pioche une carte et vérifie s'il peut la conserver. Si la carte ne porte pas le texte "*This card may be held for later use*", il la montre aux autres joueurs (pour empêcher un joueur de simplement se débarrasser d'une carte qui ne lui plaît pas) et en tire une autre, jusqu'à ce qu'il tire une carte pouvant être conservée. Une fois ceci fait pour chaque joueur, les cartes sont toutes remélangées pour constituer la Pioche.

Par la suite, le joueur qui tire la carte *Draw an Event Card* reçoit cette carte d'Événement.

- S'il détient lui-même déjà 2 cartes, mais que le maximum de son camp (voir ci-dessus) n'est pas atteint, le joueur peut immédiatement donner cette carte à n'importe quel autre joueur de son camp (qui n'a pas 2 cartes), en négociant cet arrangement comme il le souhaite.
- Si le camp a déjà atteint son maximum, le joueur qui tire la carte d'Événement doit se défausser d'une des siennes.

## (12.1) Cartes d'Événements croisés

**Armenians Revolt (Révolte des Arméniens) [2] :** Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment contre n'importe quel autre joueur. Toutes les forces arméniennes contrôlées par ce joueur se révoltent et rentrent immédiatement au pays (même si elles allaient participer à une Bataille sur le point de se dérouler). Elles ne sont plus contrôlées par aucun joueur.

Le joueur actif (pas nécessairement celui qui a joué la carte) place les PE et chefs arméniens dans une (ou plusieurs) Cité ou Bourgade sous contrôle arménien. En cas d'impossibilité, les Arméniens sont retirés du jeu. Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Assassination (Assassinat) [1]** : Lors d'une de ses propres activations, le détenteur de cette carte peut la jouer contre n'importe quel chef musulman alors en jeu, autre que [Ridwan] et les autres chefs syriens du Nord. Lancez un dé (1d6). Si le résultat est supérieur à la Valeur d'Activation de ce chef (pas à sa Valeur de Campagne), il a été assassiné ; son pion est retiré du jeu. Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

*NOTE HISTORIQUE* : Une secte schismatique islamique d'Ismâiliens, appelés les Assassins (francisation du terme Hashishiyoun, utilisé parce que les membres consommaient du haschich pour se donner un coup de pouce en termes de courage), mettaient un point d'honneur religieux à tuer d'importantes personnalités islamiques. Sous les ordres de leur fondateur Hassan ibn as-Sabbah, les Assassins venaient juste d'établir dans l'imprenable forteresse iranienne d'Alamout leur base pour combattre le Califat abbasside de Bagdad (pour des raisons religieuses). Lorsque vint la Première Croisade, une décennie plus tard, ils s'étaient étendus à la Syrie. Ils ne s'attaquaient toutefois à cette époque qu'aux Musulmans, excepté les Syriens du Nord de Ridwan, qui les traitait comme des alliés.

**Butimides (Manuel Boutoumitès) [2]** : L'empereur byzantin Alexis fournit aux Croisés un expert en opérations de siège — Manuel Boutoumitès. Le joueur croisé peut jouer cette carte sur un Siège (Total ou Partiel) en cours auquel des PE et/ou chefs de sa faction participent. Placez le marqueur [Butimides] à côté du marqueur de Siège. Lors de chaque Assaut entrepris par le Commandant de ce Siège, ajoutez un (+1) au jet de dé. Une fois le Siège terminé, le marqueur est retiré de la carte. Un seul marqueur [Butimides] peut être en jeu à un moment donné ; si une deuxième carte est tirée alors que le marqueur est en jeu, elle est défaussée (sans en tirer une autre). Boutoumitès ne peut pas être utilisé contre une Cité qui n'est pas assiégée. Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Byzantines Send Supplies (Approvisionnements byzantins) [3]** : Tous les joueurs croisés peuvent tirer des Ressources de Cyprus comme expliqué en 10.5. Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Caravan in Aleppo (Caravane à Alep) [1]** : Pour le restant du Tour, Aleppo fournit 10 Ressources au joueur croisé qui la contrôle. Si un joueur musulman contrôle Aleppo, la caravane se contente de réapprovisionner les Ressources de la Cité, immédiatement et totalement. Si personne ne contrôle Aleppo, ou si elle est assiégée, la caravane n'arrive pas et la carte est défaussée (sans en tirer une autre). Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Dissension [2]** : Cette carte peut être jouée contre n'importe quel joueur ayant activé un chef qui contrôle et s'apprête à commander des PE de différentes factions, que ce soit pour se déplacer, attaquer (mais pas défendre), ou agir contre une Cité. Elle peut également être jouée à n'importe quel moment contre une force multi-factions effectuant un Siège. Cette carte révèle des dissensions dans les rangs et a deux effets possibles (choisis par le joueur jouant la carte) :

- le chef visé ne contrôle — et commande — à présent que les PE de son Armée appartenant à sa faction. Les autres

PE ne peuvent pas l'accompagner et ne peuvent pas être activés par lui pour le restant du Tour. Si aucun autre chef ne se trouve avec ces autres PE et que ceux-ci ne sont pas dans un Espace de Bourgade ou Cité, le chef visé ne peut pas les quitter.

- le joueur du chef visé lance un dé. Le résultat représente le nombre de PE perdus parmi ceux de son Armée qui appartiennent à d'autres factions (mais jamais plus de la moitié de ces PE, arrondie au supérieur). Ces PE se sont lassés de la cause et ont pris le chemin du retour.

Dans les deux cas, si l'Armée a été activée pour attaquer ou lancer un Assaut, elle doit mener cette action à son terme.

Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Fleet Arrives (Arrivée d'une flotte) [4]** : Les Croisés reçoivent une Flotte de 2 PEN, placée dans la Cyprus Sea Zone. Si toutes les Flottes croisées sont déjà en jeu (les pions fournis représentent une limite), le joueur croisé défausse cette carte (sans en tirer une autre). Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Heat (Chaleur) [1]** : Si cet événement se produit durant un mois compris entre mai et septembre (inclus), la Terre Sainte subit une vague de chaleur étouffante pour le reste du Tour. Si le Tour en cours ne correspond pas à ces mois, aucun événement ne se produit ; défaussez la carte sans en tirer une autre.

- Ajoutez deux (+2) à tous les jets d'Attrition de Mouvement croisés.
- Soustrayez deux (-2) de tous les jets d'Attrition de Transit/Ravage croisés.
- Ajoutez un (+1) à tous les jets d'Attrition de Mouvement musulmans.
- Soustrayez un (-1) de tous les jets d'Attrition de Transit/Ravage musulmans.
- Ajoutez deux (+2) à tous les jets d'Attrition de Siège.

Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Knights Charge (Charge de chevaliers) [2]** : Cette carte peut être jouée lors de n'importe quelle Bataille livrée par une Armée croisée contre des forces musulmanes. Le joueur croisé n'effectue pas de jet de Formation ; il reçoit un résultat 'CF' (Charge frontale) automatique sur la Table de Formations. Cette carte ne peut pas être jouée si les Croisés choisissent de bénéficier des avantages défensifs d'une Bourgade ; elle ne peut être utilisée contre une Attaque de Harcèlement que si l'Agressivité Occidentale est déclenchée. Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Leader Ill (Chef malade) [2]** : Cette carte doit être jouée contre un chef de n'importe quelle faction. Pour le restant du Tour, ce chef ne peut rien faire ; toutes ses cartes d'Activation de Chef sont ignorées. Si ce chef est un Croisé, l'Agressivité Occidentale ne s'applique pas en cas d'attaque contre lui. Toutefois, si une carte *Draw an Event Card* est tirée immédiatement après une de ses cartes d'Activation — qu'il ait ou non fait quelque chose lors de cette activation — l'Événement appartient quand même à sa faction. Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Papal Peace (Paix papale) [1]** : Cette carte peut être jouée sur une Armée (ou même un chef seul) se trouvant dans le même Espace que [Adhemar] des Francs du Sud. Cette carte annule une carte *Dissension* qui vient juste d'être jouée contre cet Espace. Adhémar de Monteil fut une force majeure dans le maintien de l'entente pendant la Croisade, et ce

jusqu'à sa mort. Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Plague (Épidémie) [1]** : Le joueur qui joue cette carte lance 1d66 (deux dés combinés, dé rouge en premier) et consulte la Table d'Épidémie. Un certain nombre de PE se trouvant dans la Cité désignée (ou la case *Fatimid*) sont frappés par une épidémie. Lancez deux dés et additionnez les résultats (2d6) ; le total indique le nombre de PE éliminés. Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Spy (Espion) [1]** : Le joueur peut regarder les cartes restant dans la Pioche d'Activation. Il peut garder cette information pour lui (ou la révéler, ou la vendre). Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Surprise [2]** : Cette carte peut être jouée dans le cadre d'une Interception réussie et permet au joueur Interceptant d'ajouter quatre (+4) à son jet de Bataille. Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Terrain Advantage (Position avantageuse) [2]** : Cette carte peut être jouée par un joueur dont l'Armée est attaquée alors qu'elle se trouve dans un Point de Transit (pas une Bourgade ou une Cité). Le défenseur tire profit du terrain : l'attaquant soustrait du jet de Bataille un nombre égal à la Valeur d'Attrition de ce Point de Transit. Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Treachery (Traîtrise) [2]** : Un joueur peut utiliser cette carte pour tenter de capturer une Cité assiégée par Traîtrise. Son utilisation coûte un nombre de Ressources égal au double du nombre de Points de Traîtrise (voir 8.3E pour plus de détails). Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur, mais ne peut pas être gardée en main d'un Tour à un autre.

**Uncertainty (Incertitude) [1]** : Cette carte a deux effets possibles :

- **Changement de plans** : Lorsque cette carte est tirée avant le Tour 12 (c'est-à-dire avant Juin-Mi-juillet 1099), elle doit être jouée immédiatement. Toutes les cartes d'Événements dans les mains de tous les joueurs musulmans sont replacées dans la Pioche d'Événements musulmane, qui est alors remélangée avec toutes les cartes musulmanes précédemment défaussées. Cette carte est ensuite replacée dans la Pioche d'Événements croisée qui est également remélangée avec les défausses croisées, mais PAS les cartes tenues en main par les joueurs croisés.
- **Les combattants parviennent à un accord** : Lorsque cette carte est tirée après le Tour 11 (à partir de Juin-Mi-juillet 1099), elle doit être jouée immédiatement. La partie se termine immédiatement, à moins qu'un joueur musulman ne soit en possession d'une carte *Jihad* et souhaite empêcher la partie de se terminer. Dans ce cas, cette carte *Jihad* est défaussée (sans effet) et la carte *Uncertainty* est annulée et retirée du jeu.

Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Visions [4]** : Un joueur croisé peut utiliser cette carte pour faire bénéficier un de ses chefs d'un des avantages décrits ci-dessous. Ce chef proclame qu'il a reçu une vision. Une seule carte *Visions* peut être jouée par faction lors d'un Tour donné.

- Pour le restant du Tour, le chef croisé bénéficie d'un MJD de +1 à tous ses jets de Bataille ou d'Assaut.
- Pour le restant du Tour, le chef croisé bénéficie d'un MJD de -1 à tous ses jets de Continuation.

- Le chef croisé bénéficie d'une activation supplémentaire ; une de ses cartes d'Activation de Chef inutilisées (ou la première de ses cartes qui devient disponible) est placée dans la Pile d'Activation qui est ensuite mélangée.

**Version multi-joueurs de Visions** : Dans une partie multi-joueurs, un autre joueur croisé peut contester la vision. Le joueur contestataire et le joueur à la vision lancent chacun un dé, auquel ils ajoutent la Valeur d'Activation (pas la Valeur de Campagne) d'un de leurs chefs : le chef ayant reçu la vision pour le joueur à la vision, un chef au choix pour le contestataire. Le résultat le plus élevé remporte le débat.

- Si le contestataire l'emporte, l'effet de la carte *Visions* est annulé.
- Si le chef ayant reçu la vision l'emporte, le contestataire et ses PE ne peuvent pas être utilisés pour le restant du Tour (ignorez toutes ses cartes d'Activation).

Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

## (12.2) Cartes d'Événements musulmans

**Armenians Revolt (Révolte des Arméniens) [1]** : Cette carte peut être jouée contre n'importe quel autre joueur. Toutes les forces arméniennes contrôlées par ce joueur se révoltent et rentrent immédiatement au pays (même si elles allaient participer à une Bataille sur le point de se dérouler). Elles ne sont plus contrôlées par aucun joueur. Le joueur actif place les PE et chefs arméniens dans une (ou plusieurs) Cité ou Bourgade sous contrôle arménien. En cas d'impossibilité, les Arméniens sont retirés du jeu. Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Caravan in Damascus (Caravane à Damas) [2]** : Pour le restant du Tour, *Damascus* fournit 15 Ressources au joueur croisé qui la contrôle. Si un joueur musulman contrôle *Damascus*, la caravane se contente de réapprovisionner les Ressources de la Cité, immédiatement et totalement. Si personne ne contrôle *Damascus*, ou si elle est assiégée, la caravane n'arrive pas et la carte est défaussée (sans en tirer une autre). Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Caravan in Homs (Caravane à Homs) [2]** : Pour le restant du Tour, *Homs* fournit 10 Ressources au joueur croisé qui la contrôle. Si un joueur musulman contrôle *Homs*, la caravane se contente de réapprovisionner les Ressources de la Cité, immédiatement et totalement. Si personne ne contrôle *Homs*, ou si elle est assiégée, la caravane n'arrive pas et la carte est défaussée (sans en tirer une autre). Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Crusader Entourage Goes Home (L'entourage d'un chef croisé rentre en Europe) [1]** : Cette carte peut être jouée, lors d'une activation, contre n'importe quel chef croisé ; son entourage se révèle de plus en plus désenchanté vis-à-vis de la Croisade. Après avoir désigné le chef touché, lancez un dé (1d6) et éliminez ce nombre de PE de son Armée. Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Dissension [4]** : Cette carte peut être jouée contre n'importe quel joueur ayant activé un chef qui contrôle et s'apprête à commander des PE de différentes factions, que ce soit pour se déplacer, attaquer (mais pas défendre), ou agir contre une Cité. Elle peut également être jouée à n'importe quel moment contre une force multi-factions effectuant un Siège. Cette



carte révèle des dissensions dans les rangs et a deux effets possibles (choisis par le joueur jouant la carte) :

- le chef visé ne contrôle — et commande — à présent que les PE de son Armée appartenant à sa faction. Les autres PE ne peuvent pas l'accompagner et ne peuvent pas être activés par lui pour le restant du Tour. Si aucun autre chef ne se trouve avec ces autres PE et que ceux-ci ne sont pas dans un Espace de Bourgade ou Cité, le chef visé ne peut pas les quitter.
- le joueur du chef visé lance un dé. Le résultat représente le nombre de PE perdus parmi ceux de son Armée qui appartiennent à d'autres factions (mais jamais plus de la moitié de ces PE, arrondi au supérieur). Ces PE se sont lassés de la cause et ont pris le chemin du retour.

Dans les deux cas, si l'Armée a été activée pour attaquer ou lancer un Assaut, elle doit mener cette action à son terme.

Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Fatimids (Fatimides) [4]** : Les Fatimides, souverains d'Égypte à la tête de vastes armées et flottes, ne s'intéressèrent qu'un peu trop tard à l'arrivée des premiers Croisés. Le joueur musulman peut effectuer une des actions suivantes, sans utiliser de carte d'Activation :

- Utiliser la case *Fatimid* comme source de 15 Ressources pour le restant du Tour.
- Ajouter 10 PE à l'armée fatimide si elle se trouve dans la case *Fatimid*.
- Activer et utiliser toutes les Flottes [Egypt] qu'il désire comme si elles étaient les siennes.
- Activer et utiliser une Armée fatimide commandée par un chef comme si elle était la sienne.

Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Heat (Chaleur) [1]** : Si cet événement se produit durant un mois compris entre mai et septembre (inclus), la Terre Sainte subit une vague de chaleur étouffante pour le reste du Tour. Si le Tour en cours ne correspond pas à ces mois, aucun événement ne se produit ; défaussez la carte sans en tirer une autre.

- Ajoutez deux (+2) à tous les jets d'Attrition de Mouvement croisés.
- Soustrayez deux (-2) de tous les jets d'Attrition de Transit/Ravage croisés.
- Ajoutez un (+1) à tous les jets d'Attrition de Mouvement musulmans.
- Soustrayez un (-1) de tous les jets d'Attrition de Transit/Ravage musulmans.
- Ajoutez deux (+2) à tous les jets d'Attrition de Siège.

Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Jihad [3]** : Un joueur musulman peut utiliser cette carte pour faire bénéficier un de ses chefs d'un des avantages décrits ci-dessous. Une seule carte *Jihad* peut être jouée par faction lors d'un Tour donné.

- Pour le restant du Tour, le chef musulman bénéficie d'un MJD de +1 à tous ses jets de Bataille ou d'Assaut.
- Pour le restant du Tour, le chef musulman bénéficie d'un MJD de -1 à tous ses jets de Continuation.
- Le chef musulman bénéficie d'une activation supplémentaire ; une de ses cartes d'Activation de Chef inutilisées (ou la première de ses cartes qui devient disponible) est placée dans la Pile d'Activation qui est ensuite mélangée.

Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Leader III (Chef malade) [1]** : Cette carte doit être jouée contre un chef de n'importe quelle faction. Pour le restant du Tour, ce chef ne peut rien faire ; toutes ses cartes d'Activation de Chef sont ignorées. Si ce chef est un Croisé, l'Agressivité Occidentale ne s'applique pas en cas d'attaque contre lui. Toutefois, si une carte *Draw an Event Card* est tirée immédiatement après une de ses cartes d'Activation — qu'il ait ou non fait quelque chose lors de cette activation — l'Événement appartient quand même à sa faction. Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Muslim Reinforcements (Renforts musulmans) [4]** : Quand cette carte est tirée, la faction musulmane ayant été la dernière activée reçoit un nombre de PE égal au total de trois dés. Le joueur contrôlant cette faction les place dans une ou plusieurs Cités (pas Bourgades) non assiégées, contrôlées par cette faction (voir 5.5 pour recruter dans les cases des Turcs de Mossoul). La moitié des PE (arrondi au supérieur) au maximum peuvent être placés dans une même Cité ; si une seule Cité est disponible pour recevoir des renforts, les PE restant sont perdus. Si aucune Cité n'est disponible, la faction ne reçoit aucune recrue et la carte est défaussée (sans en tirer une autre). Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Plague (Épidémie) [1]** : Le joueur qui joue cette carte lance 1d66 (deux dés combinés, dé rouge en premier) et consulte la Table d'Épidémie. Un certain nombre de PE se trouvant dans la Cité désignée (ou la case *Fatimid*) sont frappés par une épidémie. Lancez deux dés et additionnez les résultats (2d6) ; le total indique le nombre de PE éliminés. Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Spy (Espion) [1]** : Le joueur peut regarder les cartes restant dans la Pioche d'Activation. Il peut garder cette information pour lui (ou la révéler, ou la vendre). Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Storms at Sea (Tempêtes en mer) [1]** : Lancez un dé pour chaque pion de Flotte sur la carte. Un résultat de '6' réduit cette Flotte d'un PEN. Si aucune Flotte ne se trouve sur la carte, cette carte est défaussée sans en tirer une autre. Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

**Surprise [2]** : Cette carte peut être jouée dans le cadre d'une Interception réussie et permet au joueur Interceptant d'ajouter quatre (+4) à son jet de Bataille. Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Terrain Advantage (Position avantageuse) [4]** : Cette carte peut être jouée par un joueur dont l'Armée est attaquée alors qu'elle se trouve dans un Point de Transit (pas une Bourgade ou une Cité). Le défenseur tire profit du terrain : l'attaquant soustrait du jet de Bataille un nombre égal à la Valeur d'Attrition de ce Point de Transit. Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur.

**Treachery (Traîtrise) [1]** : Un joueur peut utiliser cette carte pour tenter de capturer une Cité assiégée par Traîtrise. Son utilisation coûte un nombre de Ressources égal au double du nombre de Points de Traîtrise (voir 8.3E pour plus de détails). Cette carte peut être conservée pour un usage ultérieur, mais ne peut pas être gardée en main d'un Tour à un autre.

**Uncertainty (Incertitude) [1]** : Cette carte a deux effets possibles :

- **Changement de plans** : Si cette carte est tirée lors d'un Tour précédant le Tour 12 (c'est-à-dire avant Juin-Mi-juillet 1099), elle doit être jouée immédiatement. Toutes les cartes d'Événements dans les mains de tous les

joueurs croisés sont replacées dans la Pioche d'Événements croisée, qui est alors remélangée avec toutes les cartes croisées précédemment défaussées. Cette carte est ensuite replacée dans la Pioche d'Événements musulmane qui est également remélangée avec les défausses musulmanes, mais PAS les cartes tenues en main par les joueurs musulmans.

- **Les combattants parviennent à un accord** : Lorsque cette carte est tirée après le Tour 11 (à partir de Juin-Mi-juillet 1099), la partie se termine immédiatement. Cette carte est annulée — sans effet — si aucun joueur croisé ne contrôle *Jerusalem*. Si elle est annulée, elle est retirée du jeu.

Cette carte doit être jouée immédiatement lorsqu'elle est tirée.

# SCÉNARIO #1: LA PREMIÈRE CROISADE

## Contexte historique

En 1071, un empereur byzantin un peu trop agressif, Romain IV Diogène, dans une entreprise destinée à s'assurer du contrôle de l'Anatolie, la principale source de recrutement des Romains d'Orient, se fit écraser, lui et son armée, en bonne et due forme par Alp Arslan, sultan des Turcs seldjoukides, à Mantzikert. Cette débâcle non seulement marqua le début du déclin de la fortune byzantine, mais permit également aux Seldjoukides de s'installer et de s'emparer de la plupart des cités du Moyen Orient, d'Antioche à Jérusalem. La Terre Sainte était à présent interdite aux Chrétiens.

Lorsque les Byzantins se tournèrent vers l'Occident pour demander de l'aide, le pape Urbain II, atterré de la perte du lieu de naissance du christianisme et voyant la requête de Byzance comme une opportunité de faire gagner à la Papauté un peu plus d'influence auprès de l'Église orthodoxe grecque, le 25 novembre 1095 lança un appel à la Croisade pour "libérer" la Terre Sainte des infidèles.

Trois ans plus tard, quatre importantes armées européennes (voir le scénario pour plus de détails) s'étaient constituées pour "prendre la croix", se mettre en route vers l'est, reconquérir Jérusalem et, au moins dans l'esprit de plus que quelques-uns, se tailler leurs propres petits royaumes tout en massacrant autant de païens que possible, qui incluait trop souvent tous les Juifs rencontrés en route — de tels pogroms furent une procédure standard pour les Croisades futures au cours des 200 années suivantes. Certains, il est vrai, étaient menés par des motifs profondément religieux. Beaucoup trop étaient des chevaliers sans terres, imprégnés des méthodes de la guerre de l'époque. C'étaient des brutes promptes au saccage et au pillage cherchant une occasion de pratiquer leur art dans un nouvel endroit. Quant à leurs cibles projetées, les Musulmans d'Orient, divisés en quatre camps se chamaillant et incapables de coopérer, ils étaient bien mal préparés à faire face à ce groupe de cavalerie lourde d'élite dirigeant une vaste armée de piétaille.

Malgré quelques problèmes pour traverser le territoire d'une Constantinople à présent peu enthousiaste, et deux batailles victorieuses mais coûteuses en vies (Nicée et Dorylée) contre les Seldjoukides en Anatolie, les quatre armées distinctes s'abattirent sur la Syrie à l'automne 1097 et mirent

immédiatement le siège à la cité clef d'Antioche. Le siège dura sept mois, drainant les effectifs et les ressources des Croisés presque jusqu'à la rupture, mais, lorsqu'ils finirent par prendre le contrôle de la cité, ils se retrouvèrent avec une base majeure à partir de laquelle opérer. À l'est, Baudoin de Boulogne captura Edesse en mars 1098, instaurant ainsi le premier des états du Royaume de Jérusalem.

Les Croisés prirent ensuite la route du sud vers leur objectif : Jérusalem. Le 15 juillet 1099, suite à un assaut de trois directions, ils entrèrent dans la cité et, dans un horrible et sanglant massacre de ses habitants, la revendiquèrent au nom de la Chrétienté. Un mois plus tard, à Ascalon, ils repoussèrent une tentative tardive des Fatimides (Égypte) de mettre un frein aux succès des Croisés. Et bien qu'ayant perdu les deux tiers de leurs effectifs, ils tenaient à présent le Levant tout entier, dont ils avaient bien l'intention de faire leur terre par la colonisation. Les Vraie Croix étaient entre leurs mains, et le Royaume de Jérusalem était né.

## Nombre de joueurs

La Première Croisade est un scénario qui offre une grande latitude quant au nombre de joueurs ; il est à noter toutefois que son intérêt augmente de pair avec le nombre de joueurs. Ceux qui supportent psychologiquement les "changements de chapeau" répétés peuvent également le jouer en solitaire, mais il n'a pas été conçu expressément dans ce but. Le nombre maximum de joueur est 7.

- **Versión à 7 joueurs** : Chaque joueur contrôle une des 4 factions croisées ou une des 3 factions musulmanes.
- **Versión à 6 joueurs** : Chaque joueur contrôle une des 4 factions croisées ou une des 2 factions musulmanes (en combinant les Syriens en une seule faction).
- **Versión à 5 joueurs** : Chaque joueur contrôle une des 2 factions croisées combinées (Francs du Nord et Normands de Sicile, Allemands et Francs du Sud) ou une des 3 factions musulmanes. Une autre solution est de confier les 3 factions musulmanes à un joueur tandis que les joueurs croisés contrôlent chacun une faction croisée.
- **Versión à 4 joueurs** : Chaque joueur contrôle une des 2 factions croisées combinées (Francs du Nord et Normands de Sicile, Allemands et Francs du Sud) ou une des 2 factions musulmanes (en combinant les Syriens en une seule faction).
- **Versión à 3 joueurs** : Chaque joueur contrôle une des 2 factions croisées combinées (Francs du Nord et Normands de Sicile, Allemands et Francs du Sud) ou les 3 factions musulmanes.
- **Versión à 2 joueurs** : Un joueur contrôle les 4 factions croisées, l'autre les 3 factions musulmanes.

*NOTE HISTORIQUE* : Les joueurs doivent garder à l'esprit que, malgré les objectifs religieux revendiqués, la Première Croisade devint au final une entreprise de saisie de terres des plus féroces, au cours de laquelle toutes les factions appliquèrent la théorie du "chacun pour soi".

## Durée du scénario

Le scénario de la Première Croisade débute par la première phase du Tour de Mi-octobre-Novembre 1097 et prend fin après la dernière phase (la Phase de Récupération) du Tour de Septembre-Mi-octobre 1099, soit un total de 14 Tours. Toutefois, le jeu d'une carte *Uncertainty* à partir du Tour 12 peut mettre prématurément fin à la partie.

Avec un effectif complet de joueurs expérimentés, comptez 10 à 12 heures pour terminer le scénario.

## Dispositions initiales

### Factions croisées

Les quatre factions croisées sont :

**Francs du Nord** : [Robert FL], [Robert NO], [Stephen] ; 67 PE [N Frk], 4 PCM [N Frk]

**Francs du Sud** : [Raymond], [Adhemar] ; 50 PE [S Frk], 3 PCM [S Frk]

**Normands de Sicile** : [Bohemond], [Tancred] : 30 PE [S Normans], 1 PCM [S Normans]

**Allemands** : [Godfrey], [Baldwin] ; 43 PE [Ger], 2 PCM [Ger]

**Ressources** : Chaque faction croisée dispose de 6 Ressources pour le premier Tour uniquement. Ces Ressources peuvent être utilisées pour n'importe quel usage et ne nécessitent pas de LDC.

*NOTE DE JEU* : Certaines factions sont de toute évidence "plus fortes" que d'autres. Ne laissez pas cela vous décourager. Fourberie, ruse et bravoure déployés par les joueurs sont les éléments clefs de cette période historique. Par exemple, les Normands de Sicile s'en tirèrent plutôt bien, établissant leur propre petit royaume dans le nord de la région.

Aucune unité croisée ne débute la partie sur la carte. Chaque chef (et ses PE) entre en jeu lors du Tour 1 (Mi-octobre-Novembre 1097), via l'une des trois cases d'entrée des Croisés (A, B, C) situées le long du bord nord-ouest de la carte. Chaque chef doit être placé, lors de la Phase d'Affectation des Armées du Tour 1, dans une des 3 cases d'entrée. Des chefs de factions différentes peuvent utiliser la même case.

### Factions musulmanes

Les trois factions musulmanes sont :

#### Syriens du Nord :

- *Aleppo* : [Ridwan] ; 10 PE [N. Syrian]
- *Antioch* : [Yagi-Sihan] ; 10 PE [N. Syrian]
- Dans *Hamah* : 10 PE [N. Syrian]
- *Homs* : [ed Daba] ; 10 PE [N. Syrian]
- Dans *Harenc* : 5 PE [N. Syrian]

Les Syriens du Nord contrôlent toutes les localités ci-dessus, plus *Lattakiea* et *Tortosa*.

#### Syriens du Sud :

- *Damascus* : [Duqaq] ; 10 PE [S. Syrian]
- *Jerusalem* : [Soqman] ; 25 PE [S. Syrian] ; [True Cross]
- *Tripoli* : [Emir Tripoli] ; 10 PE [S. Syrian]

Les Syriens du Sud contrôlent toutes les Cités ci-dessus, plus *Beirut*, *Sidon*, *Tiberias*, *Nablus* et *Ramlah*.

#### Turcs de Mossoul :

- Dans la case *Cappadocia (Turks)* : [Hasan] ; 10 PE [Mosul Turk]
- *Samosata* : [Balduk] ; 15 PE [Mosul Turk]
- Dans *Tarsus* : 10 PE [Mosul Turk]

Les Turcs de Mossoul ne contrôlent que les Cités qu'ils sont les seuls à occuper.

*NOTE* : Chaque force musulmane dont la disposition initiale inclut un chef peut être déployée à l'intérieur de la Cité ou dans l'Espace des Portes qui lui est associé (ou les deux).

**Renforts turcs** : [Kerbogha] ; 50 PE [Mosul Turk]

Ces renforts arrivent :

- De la case *Mosul Turks* vers un des Points de Transit auxquels la case est liée par une connexion ;
- À partir du Tour de Mars-Mi-avril 1098, le joueur des Turcs de Mossoul lance un dé (1d6) à la fin de la Phase de Diplomatie, pour voir si l'Armée de [Kerbogha] arrive. Si le résultat est compris dans la fourchette indiquée sur le Compte-Tour, il peut faire entrer [Kerbogha] en jeu (et utiliser ses cartes d'Activation). Dans le cas contraire, il effectuera un nouveau jet au Tour suivant. Les renforts turcs arrivent automatiquement lors du Tour de Juin-Mi-juillet 1098.

*NOTE DE JEU* : Rappelez-vous que les Musulmans peuvent obtenir d'autres renforts via les cartes d'Événements et la règle 5.5, même si 5.5 ne peut pas être utilisée par les Turcs de Mossoul tant que [Kerbogha] n'est pas entré en jeu. Les Turcs de Mossoul sont probablement la faction la plus délicate à jouer.

### Fatimides (voir plus bas)

- Dans la case *Fatimid* : [al-Afdal] ; 15 PE [Fatimid] ; 3 Flottes [Egypt]

Les Fatimides contrôlent *Ascalon*, *Jaffa*, *Caesarea*, *Acre*, *Tyre* et *Hebron*.

### Arméniens (voir plus bas)

- Dans *Edessa* : [Thorus] ; 5 PE [Armenian]
- Dans *Lampron* : [Oshin] ; 5 PE [Armenian]
- Dans *Partzerpert* : 2 PE [Armenian]
- Dans *Sis* : 2 PE [Armenian]
- Dans *Marash* : 2 PE [Armenian]
- Dans *Raban* : 2 PE [Armenian]
- Dans *Melitene* : 2 PE [Armenian]

Tous les Fatimides et Arméniens dans des Espaces de Cité ou de Bourgade débutent la partie à l'intérieur de la Cité ou de la Bourgade. Placez des marqueurs de contrôle appropriés.

## Première carte d'Activation

La première carte d'Activation du premier Tour (Mi-octobre-Novembre 1097) doit être un des chefs croisés. Si les joueurs croisés ne parviennent pas à se mettre d'accord — quelle que soit la méthode utilisée pour cela — laissez les dés en décider.

## Restrictions diplomatiques du premier Tour

Lors du premier Tour (uniquement), les accords entre Croisés et Musulmans sont interdits. Les joueurs sont libres de soudoyer les Arméniens et/ou de conclure des arrangements entre les factions de leur camp.

## Les Fatimides

Puissance notable du Moyen Orient, les Fatimides n'en furent pas moins très lents à réagir à l'arrivée des Croisés et aux interférences qui finirent par entraver leur contrôle de la côte septentrionale. Leurs ressources étaient immenses, mais leur

armée modeste. Leur flotte était, pour l'essentiel, la seule de toute la Méditerranée orientale.

Pour ces raisons, les Fatimides ne constituent pas une faction dans le jeu. Ils sont contrôlés par des cartes d'Événements que seul un joueur musulman peut utiliser. Le joueur musulman qui tire une carte *Fatimids* peut effectuer ce que la carte l'autorise à faire, comme s'il était le joueur fatimide. Les forces fatimides et les Armées musulmanes peuvent s'empiler ensemble dans un but défensif (une Armée musulmane peut se Replier ou Battre en Retraite dans un Espace — autre qu'une Cité — sous contrôle fatimide, par exemple), mais une Armée fatimide ne peut pas se déplacer ou attaquer avec d'autres Armées musulmanes (pas même en tant que Subordonné). Un joueur musulman ne peut pas non plus utiliser les forces fatimides pour se livrer à une quelconque sorte de Diplomatie ou de commerce.

Les joueurs musulmans ne peuvent pas utiliser les Ressources des Cités fatimides ; pour les utiliser, ils doivent capturer ces Cités. Toutefois, un joueur musulman ayant pris le contrôle d'au moins deux Cités fatimides ne peut plus (jusqu'à la fin de la partie) utiliser les cartes *Fatimids*. Il doit les défausser lorsqu'il les tire.

Seuls les Fatimides peuvent utiliser la case *Fatimid* ou y entrer.

Les Fatimides ne gagnent jamais de Points de Victoire. Ils peuvent tout à fait priver d'autres joueurs de Points de Victoire, cependant.

Quand des PE [Fatimid] livrent une Bataille seuls, ils adoptent la formation 'D'.

Si des Fatimides sont impliqués dans une Bataille dans le cadre d'une Armée composées de factions de joueurs, au moins 50% des pertes totales doivent être infligées aux factions de joueurs. En d'autres termes, il n'est pas possible d'utiliser les Fatimides comme de la simple chair à canon.

*NOTE HISTORIQUE : Les Fatimides ne devinrent actifs qu'en 1099, quand, enfin tirés de leur torpeur, ils rassemblèrent une armée et avancèrent le long de la côte pour reconquérir leurs ports. Ils furent battus à plate couture par les Croisés aux portes d'Ascalon.*

## Les Arméniens

Les Arméniens sont, en un sens, Opportunistes Neutres : ils roulent pour quiconque est prêt à payer. Au début de la partie, les Arméniens sont neutres, contrôlent cinq Cités, et ont deux chefs à leur tête.

Les joueurs ne peuvent gagner le contrôle d'un chef arménien — peu importe qui le contrôle alors, ou s'il est neutre — et de ses PE qu'en réussissant à le soudoyer. Ces tentatives de pot-de-vin peuvent avoir lieu à n'importe quel moment de l'activation d'un chef (et ne nécessite pas ensuite de jet de Continuation) ; elles n'ont rien à voir avec la Phase de Diplomatie.

1. À n'importe quel moment de son activation, un chef actif peut annoncer qu'il souhaite soudoyer un chef arménien spécifique (il peut interrompre son mouvement pour ce faire sans avoir ensuite besoin d'effectuer de jet de Continuation). Chaque joueur (et non pas chaque faction) ne peut soudoyer qu'un seul chef arménien par Tour (que le pot-de-vin soit réussi ou non), en utilisant pour cela qu'un seul chef.

2. Le chef actif doit pouvoir tracer une LDC Illimitée jusqu'au chef arménien soudoyé et une LDC Limitée jusqu'à la Cité dont les Ressources sont utilisées pour le pot-de-vin

(la Cité doit appartenir à la faction du chef ou à une faction l'autorisant à utiliser ses Ressources). Le joueur dépense alors autant des Ressources de la Cité qu'il le souhaite, les soustrayant immédiatement du total de la Cité, que le pot-de-vin réussisse ou non. Il lance ensuite un dé.

- Si le résultat est supérieur au nombre de Ressources dépensées, le pot-de-vin n'impressionne pas les Arméniens et la situation ne change pas (les Ressources sont cependant perdues). Un '6' est toujours un échec.

- Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Ressources dépensées, le pot-de-vin est suffisant et le chef arménien est à présent allié avec le joueur. **Le joueur place sur son chef le marqueur adéquat — [Control Thorus] ou [Control Oshin] — ainsi qu'un marqueur [Bribe Performed]. Le marqueur de contrôle reste en place sur le chef tant que dure le contrôle (voir ci-dessous) ; le marqueur [Bribe Performed] est retiré de la carte lors de la Phase de Récupération du Tour en cours.**

3. Le joueur peut à présent utiliser ce chef arménien et son Armée comme s'ils étaient sa propre Armée. Il peut les ramasser avec un chef de Rang plus élevé, les utiliser comme garnison dans des Bourgades et Cités, etc. Toutefois, il ne peut activer le chef arménien seul (avec son Armée) qu'en tirant une des cartes *Armenians* de la Pioche d'Activation. Quand une carte d'Activation *Armenians* est tirée et que le joueur qui la tire ne contrôle pas de chef arménien, cette carte fait le tour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'elle atteigne un joueur qui contrôle un de ces chefs. Ce joueur peut maintenant activer ce chef s'il le souhaite. De toute évidence, si personne ne contrôle de chef arménien, la carte est simplement défaussée.

4. Le contrôle du chef arménien dure jusqu'à ce qu'un autre joueur réussisse à le soudoyer (lors du même Tour ou d'un Tour ultérieur), ou jusqu'à ce que le joueur qui le contrôle attaque une force arménienne sur la carte, ou bien donne l'Assaut, Ravage, ou assiège une Cité ou Bourgade sous contrôle arménien. Si l'un de ces événements se produit, le chef arménien et son Armée sont immédiatement placés  **dans la Bourgade ou Cité arménienne la plus proche (ou l'Espace non contrôlé le plus proche s'il n'existe pas de Bourgade ou Cité)**, et la force active poursuit son activation sans eux.

Les Armées et PE arméniens contrôlent les Bourgades et Cités de la même façon que tout le monde. Une Armée contrôlée par un joueur peut toutefois traverser et/ou s'arrêter devant (pas dans) une Bourgade contrôlée par les Arméniens, comme s'il s'agissait d'un Point de Transit. Si elle est attaquée, cette Armée ne peut pas profiter des avantages défensifs de la Bourgade (puisque'elle ne la contrôle pas) ; la Bourgade et ses occupants sont essentiellement ignorés. Les Arméniens ne participent en aucune façon à la Bataille.

### Autres considérations arméniennes

- Les PE [Armenian] sans chef restent neutres jusqu'à ce qu'ils soient attaqués, ou jusqu'à ce qu'un chef arménien (qui peut être empilé avec un chef croisé ou musulman) les ramasse.

- Quand des PE [Armenian] livrent une Bataille seuls, ils adoptent la formation 'D'.

- Si des Arméniens sont impliqués dans une Bataille dans le cadre d'une Armée composées de factions de joueurs, au moins 50% des pertes totales doivent être infligées aux factions de joueurs. En d'autres termes, il n'est pas possible d'utiliser les Arméniens comme de la simple chair à canon.

- Des Arméniens ne participeront pas à une Bataille contre d'autres Arméniens. Si une Armée contient à la fois des Arméniens et d'autres PE croisés ou musulmans, elle ne peut pas attaquer un Espace sous contrôle arménien.
- Les Ressources des Cités arméniennes ne peuvent pas être utilisées tant qu'elles appartiennent aux Arméniens (même si ceux-ci ont été soudoyés avec succès). Pour les utiliser, il faut capturer les Cités.

## Combat intra-religion

Dans une partie multi-joueurs comprenant plusieurs joueurs croisés et/ou musulmans, il est possible que l'un d'entre eux en attaque un autre de la même religion. Dans ce cas, le défenseur peut refuser le combat simplement en quittant l'Espace dans lequel il se trouve et en se déplaçant dans un Espace adjacent (comme s'il se Repliait, mais sans subir de Démoralisation). Les Batailles intra-religion sont résolues selon les règles normales, excepté que les formations ne sont pas utilisées. Les joueurs musulmans ne peuvent pas utiliser les Attaques de Harcèlement dans le combat intra-religion.

## Conditions de victoire

Chaque faction reçoit ses propres Points de Victoire, quel que soit le nombre de joueurs. Si un joueur contrôle plusieurs factions, il calcule ses PV en additionnant les PV de ses factions et en divisant le total par le nombre de factions qu'il contrôle.

### Contrôle des Cités

Une faction reçoit les PV indiqués ci-dessous pour chacune des Cités suivantes qu'elle occupe avec des PE :

Cité	PV croisés	PV musulmans
<i>Jerusalem</i>	25	10
<i>Antioch</i>	15	10
<i>Damascus</i>	10	10
<i>Edessa</i>	8	8
<i>Aleppo</i>	5	5
<i>Acre</i>	5	5
<i>Hamah</i>	3	3
<i>Homs</i>	3	3

### Destruction des Cités

Une faction croisée qui Détruit une Cité reçoit 1 PV ; la Cité doit encore porter un marqueur [Destroyed] à la fin de la partie pour gagner ce PV. Les joueurs musulmans n'ont pas cette opportunité de gagner des Points de Victoire, mais leur but est de Reconstruire les Cités Détruites pour empêcher le joueur croisé de recevoir ce type de Points de Victoire.

### La Vraie Croix

La Vraie Croix, qui débute la partie dans *Jerusalem*, revient à la faction qui capture la Cité (déterminée par le chef qui commande à ce moment-là). À la fin de la partie, la faction croisée contrôlant le pion [True Cross] gagne 5 Points de Victoire. La Vraie Croix ne rapporte aucun PV aux

Musulmans, qui ne peuvent ni la déplacer ni la détruire. Un chef croisé peut transporter le pion [True Cross] avec lui.

## Victoire syrienne

L'une ou l'autre faction syrienne gagne la partie si elle a le plus de PV.

## Conditions de victoire variables des Turcs de Mossoul

Les buts des Turcs dans cette guerre étaient quelque peu confus, variant selon les circonstances. Avant le début de la partie, le joueur turc de Mossoul doit choisir six (6) des Cités ci-dessous qui seront ses objectifs et inscrit leurs noms sur un morceau de papier qu'il ne révélera qu'à la fin de la partie. Ces Cités sont les seules dont l'occupation pourra lui rapporter des PV.

City	VP	City	VP
<i>Damascus</i>	15	<i>Tripoli</i>	4
<i>Antioch</i>	10	<i>Tarsus</i>	3
<i>Edessa</i>	5	<i>Harenc</i>	3
<i>Aleppo</i>	5	<i>Lattakiea</i>	2
<i>Hamah</i>	5	<i>Melitene</i>	2
<i>Homs</i>	5		

## Victoire croisée

### (plusieurs joueurs croisés uniquement)

Dans une partie avec plusieurs joueurs croisés, chaque faction croisée détermine ses propres conditions de victoire en respectant les limites détaillées ci-dessous.

À la fin du Tour durant lequel *Antioch* tombe aux mains d'une Armée croisée, ou au début du Tour d'Hiver 1099 (selon ce qui se produit le plus tôt), les Croisés doivent déterminer les conditions de victoire de chaque faction, en les écrivant sur un morceau de papier pour les révéler à la fin de la partie. En consultant le paragraphe "Contrôle des Cités", chaque faction choisit secrètement cinq (5) Cités comme sources de Points de Victoire. Une fois établie, cette liste ne peut pas changer. De plus, une faction croisée perd 1 PV par Cité qui figure dans sa liste et qu'elle ne contrôle pas.

Lors de la Phase de Diplomatie du Tour de Mars-Mi-avril 1099, les factions croisées se révèlent mutuellement — mais pas aux Musulmans — leurs conditions de victoire.

- Si aucun joueur n'a choisi *Jerusalem*, toutes les factions peuvent l'ajouter à leur liste.
- Si une faction n'a pas choisi *Jerusalem* et que d'autres l'ont fait, cette faction subit des désertions et perd sur le champ 20% de ses PE (arrondi à l'inférieur), qui sont répartis équitablement entre les autres factions ; tout excédent est éliminé (rentrés en Europe).

## Victoire

Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie. Lorsqu'un joueur contrôle plusieurs factions, il additionne les PV de ces factions et divise le total par le nombre de factions qu'il contrôle.

# — Séquence de Jeu —

Chaque Tour de jeu se déroule selon la séquence suivante, suivie dans l'ordre indiqué.

## A. Phase de Diplomatie

Les joueurs discutent, ouvertement ou en secret, tout accord ou arrangement auquel ils souhaitent parvenir (voir 11.0). Tout ce qui n'est pas spécifiquement interdit par les règles est possible. Les joueurs peuvent également soudoyer les forces n'appartenant à aucun joueur lors de cette phase (voir les règles spéciales du scénario).

## B. Phase d'Affectation des Armées

Les joueurs peuvent répartir les PE de chaque faction qui se trouvent dans un même Espace entre les chefs de cette faction qui sont dans le même Espace (voir 5.2).

## C. Phase de Construction de la Pioche d'Activation

Les joueurs construisent la Pioche d'Activation pour le Tour en cours, selon la séquence suivante. Chaque Tour, toutes les cartes d'Activation Standard sont automatiquement incluses ; toutes les cartes d'Activation de Chef sont disponibles, y compris celles utilisées lors du Tour précédent, mais seules celles qui sont achetées — voir l'étape 2 ci-dessous — seront utilisées durant le Tour en cours, le reste étant placé à l'écart de la carte, face cachée, pour une utilisation possible lors de Tours futurs.

- **Étape 1.** Les joueurs assemblent en une pioche, face cachée, toutes les cartes d'Activation Standard du scénario. Elles constituent la base de la Pioche d'Activation, dont le contenu change à chaque Tour.
- **Étape 2 (Segment de Sélection des Cartes).** Chaque joueur tire ensuite au hasard, dans une tasse, un marqueur de Points d'Activation correspondant à chacune des factions qu'il contrôle. Le nombre figurant sur le marqueur représente le nombre de Points d'Activation dont dispose le joueur pour "acheter" des cartes d'Activation de Chef. Il utilise à présent ces Points d'Activation pour acheter des cartes d'Activation de Chef appartenant à cette faction et les place, face cachée et sans révéler leur nature, dans la Pioche d'Activation. Lorsqu'un joueur contrôle plusieurs factions, il effectue cette étape pour chacune d'elles, l'une après l'autre. Notez que les cartes d'Activation de Chef ne peuvent être achetées que pour les chefs qui sont sur la carte, et non pour ceux qui ne sont pas encore arrivés en renforts.
- **Étape 3.** Une fois que toutes les factions ont acheté leurs cartes d'Activation de Chef et les ont placées dans la Pioche d'Activation, celle-ci est mélangée et posée face cachée, prête à l'emploi.

## D. Phase d'Opérations

La Phase d'Opérations consiste à piocher et à jouer toutes les cartes de la **Pioche d'Activation**, selon les instructions suivantes. L'ordre du jeu et des joueurs est aléatoire et dépend de l'ordre dans lequel les cartes sont tirées.

- **1.** Qui tire la carte ? Au début de la Phase d'Opérations, chaque joueur lance deux dés. Celui dont le total est le plus élevé (relancez les dés en cas d'égalité) tire la première carte de la Pioche d'Activation lors de ce Tour. Ensuite, le joueur dont l'Armée a été la dernière activée tire la carte suivante.
- **2.** Que se passe-t-il quand une carte d'Activation de Chef est tirée ? Le joueur dont le chef est indiqué sur la carte d'Activation effectue une Phase d'Opérations, durant laquelle il peut se déplacer, engager une Bataille, et/ou entamer un Siège avec l'Armée de ce chef ; il peut se livrer à toutes, certaines, ou aucune de ces activités, dans l'ordre qui lui plaît. (Les chefs musulmans à trois étoiles peuvent recruter à la place des troupes ; voir 5.5.) Lorsqu'il a terminé, il tire la carte suivante.
- **3.** Que se passe-t-il quand une carte d'Activation Standard est tirée ? Le joueur qui l'a tirée peut faire ce qu'il veut parmi ce que la carte autorise, sauf s'il a tiré une des cartes *Draw an Event Card* ; dans ce cas, il doit tirer la carte du dessus de la Pioche d'Événements de son camp et en suivre les instructions (voir 4.5 et 12.0).

Les cartes d'Activation tirées sont placées dans la case *Used Activation Cards* du plateau de jeu après utilisation. Une fois que toutes les cartes de la Pioche d'Activation ont été tirées la Phase d'Opérations est terminée.

## E. Phase d'Attrition

Les unités suivantes déterminent les effets de l'attrition, dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- **1. Attrition de Siège :** Toutes les unités impliquées dans un Siège en cours (voir 8.3C).
- **2. Attrition de Transit :** Les Armées qui se trouvent dans un Point de Transit, sauf si elles sont en train d'assiéger une Cité (voir 6.3C).
- **3. Attrition de Ravage :** Les PE qui se trouvent dans une Bourgade ou une Cité non assiégée et portant un marqueur [Ravaged] ou [Ravaged – Remove], sauf s'ils ont été impliqués dans une Attrition de Siège (voir 6.3C).
- **4. Attrition Navale :** (Voir 9.3.)

## F. Phase de Récupération

- **1.** Tous les marqueurs [Ravaged – Remove] sont retirés de la carte, sauf ceux qui se trouvent dans une Cité assiégée.
- **2.** Tous les marqueurs [Ravaged] sont retournés sur leur côté [Ravaged – Remove], sauf ceux qui se trouvent dans une Cité assiégée.
- **3.** Les Ressources de toutes les Cités qui ne sont pas assiégées, marquées d'un marqueur [Ravaged] ou [Ravaged – Remove], ou Détruites sont ramenées au niveau de leur VDS.
- **4.** Les Points d'Assaut (ou une portion d'entre eux) sont retirés des Cités qui ne sont plus assiégées (voir 8.3B).
- **5.** Tous les marqueurs [Dropped Off] sont retirés des PE se trouvant dans des Bourgades, Cités et Châteaux.
- **6.** Tous les marqueurs d'Événements ou de statut qui durent jusqu'à la fin du Tour (comme [Visions], [Jihad], [Heat], [Ravager], etc.) sont retirés de la carte.