

Onward Christian Soldiers — Tables

© 2006 GMT Games

(7.2B) Table de Résolution des Batailles [2d6]

[-10 à +1]		[+2 à +12]		[+13 à +24]	
JD	Résultat	JD	Résultat	JD	Résultat
-10	70 / 0	+2	25 / 15	+13	15 / 25
-9	50 / *	+3	20 / 10	+14 [5]	20 / 30
-8	40 / *	+4	15 / 5	+15	5 / 20
-7	30 / *	+5	X (-1)	+16	10 / 25
-6	35 / 10	+6 [3]	15 / 10	+17	X (+2)
-5	30 / 5	+7	15 / 15	+18	5 / 25
-4	30 / 10	+8	20 / 20	+19	10 / 30
-3 [1]	25 / 5	+9 [4]	10 / 15	+20 [6]	5 / 30
-2	X (-2)	+10	X (+1)	+21	* / 30
-1	25 / 10	+11	5 / 15	+22	* / 40
0 [2]	20 / 5	+12	10 / 20	+23	* / 50
+1	30 / 20			+24	0 / 70

Explication des résultats :

/ # = Pourcentage de pertes de l'attaquant / Pourcentage de pertes du défenseur.

X = Résultat Imprévisible : Lancez 1d6, modifié par le nombre entre parenthèses (#) ; le résultat détermine quel nombre entre crochets [#] indique le résultat final. Ce nombre ne peut pas être inférieur à [1] ou supérieur à [6].

* = Le joueur lance 1d6 et élimine ce nombre de PE (mais jamais plus que 5% (arrondi à l'inférieur) du total de ses PE).

Modificateurs au Jet de Dés (voir 7.2G pour les descriptions complètes) :

- +/-? Comparaison des Effectifs (voir 7.2G)
- +/-? Formation (voir 7.2E)
- +? Chevaliers Montés (voir 7.2D)
- +1/-1 Carte *Jihad* ou *Visions* (voir 12.0 — 1C seulement)
- +4 Carte *Surprise* (voir 12.0 — 1C uniquement)
- ? Carte *Terrain Advantage* (voir 12.0 — 1C uniquement)
- 3 Attaque Amphibie (voir 9.5)
- 2 Échec d'une Sortie durant une Attaque Combinée de Secours (voir 8.3D)
- +2 Réussite d'une Sortie durant une Attaque Combinée de Secours (voir 8.3D)

Le terrain a les effets suivants sur les Batailles :

- 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 un (-1) (1C) ou deux (-2) (2C/3C) du jet de Bataille.
- une Armée en défense dans les *Syrian Gates* double le nombre de ses PE.

Tous les ajustements ci-dessus sont cumulatifs.

(7.2G) Table de Comparaison des Effectifs

Ratio des effectifs (Attaquant-Défenseur)	Modificateur au jet de dé
1-5**	-5
1-4	-4
1-3	-3
1-2	-2
1-1½	-1
1-1	0
1½-1	+1
2-1	+2
3-1	+3
4-1	+4
5-1**	+5

** Au-delà de ces ratios le MJD est simplement le nombre qui figure du côté le plus élevé du ratio. Ainsi, une Armée attaquant — pour quelque raison que ce soit — à 1-15 subit un MJD de -15. Un ratio de 13-1 procure un MJD de +13. Ce MJD n'est pas limité en valeur, qu'elle soit positive ou négative — 48-1 procure un MJD de +48, par exemple, et 1-22 un MJD de -22.

Supériorité Numérique (Ratios en caractères gras) : Le joueur bénéficiant de la Supériorité Numérique calcule ses pertes en appliquant son pourcentage de pertes au nombre de PE de l'Armée de son adversaire, et non pas de la sienne.

NOTE : Tous les ratios sont arrondis mathématiquement (au plus proche, 0.5 étant arrondi à l'inférieur). 24 PE contre 10 PE représente donc un ratio de 2-1 (MJD de +2), tout comme 25 PE contre 10 PE. 10 PE contre 24 PE équivaut à 1-2 (MJD de -2), tout comme 10 PE contre 25 PE donne 1-2 (MJD de -2). En cas de besoin, consultez la Table de Calcul des Ratios de Bataille.

(7.2E) Tables de Formations [1d6]

Croisés (1C)

JD	Valeur de Campagne du commandant croisé				
	1	2	3	4	5
1	CI	CI	CI	CI	D
2	CI	CI	CI	D	D
3	CI	CI	D	D	F
4	CI	CI	D	F	CF
5	CI	D	F	CF	CF
6	D	D	CF	CF	CF

Modificateur au Jet de Dé :

+1 si l'Agressivité Occidentale a été déclenchée (voir 7.1B)

NOTE : Lorsqu'ils combattent seuls, les Arméniens utilisent toujours la formation 'D'.

Francs (2C/3C)

JD	Valeur de Campagne du commandant franc				
	1	2	3	4	5
1	CI	CI	CI	CI	D
2	CI	CI	CI	D	D
3	CI	CI	D	D	F
4	CI	CI	D	F	CF
5	CI	D	F	CF	CF
6	D	D	CF	CF	CF

Modificateur au Jet de Dé :

+1 si l'Agressivité Occidentale a été déclenchée (voir 7.1B)

Explication des valeurs

D = Défense sur place (en Attaque, indique une certaine répugnance à avancer)

P = Avance prudente

F = Attaque de flanc (les Croisés/Francs utilisent les PCM présents)

E = Feinte de retraite, puis encerclement

CI = Charge impétueuse (les Croisés/Francs utilisent les PCM présents)

CF = Charge frontale (les Croisés/Francs utilisent les PCM présents)

Musulmans (1C)

JD	Valeur de Campagne du commandant musulman			
	1	2	3	4
1	D	D	D	P
2	D	D	P	P
3	D	D	P	F
4	D	P	P	F
5	D	P	F	E
6	P	P	E	E

Modificateur au Jet de Dé :

-1 si l'Agressivité Occidentale a été déclenchée (voir 7.1B)

Sarrasins (2C)

JD	Valeur de Campagne du commandant sarrasin			
	1	2	3	4
1	D	D	P	P
2	D	P	P	P
3	D	P	P	F
4	P	P	F	E
5	P	P	E	E
6	P	E	E	E

Modificateur au Jet de Dé :

-1 si l'Agressivité Occidentale a été déclenchée (voir 7.1B)

NOTE : Lorsqu'ils combattent seuls, les Fatimides utilisent toujours la formation 'D'.

Sarrasins (3C)

JD	Valeur de Campagne du commandant sarrasin			
	1	2	3	4
1	D	D	P	P
2	D	P	P	F
3	D	P	F	F
4	P	P	F	E
5	P	F	E	E
6	F	E	E	E

Modificateur au Jet de Dé :

-1 si l'Agressivité Occidentale a été déclenchée (voir 7.1B)

(7.2E) Table d'Ajustement des Formations

Défenseurs musulmans/ sarrasins	Attaquants croisés/francs				Défenseurs Croisés/francs	Attaquants musulmans/sarrasins			
	CF	F	D	CI		E	F	P	D
E	+2	-2	-4	-8	CF	-2	-4	-5	-8
F	+4	0	-2	-5	F	+2	0	-2	-5
P	+5	+2	IM*	0	D	+4	+2	IM*	0
D	+8	+5	0	+4	CI	+8	+5	0	-4

Le résultat indique le MJD de Formation à appliquer au jet de Bataille.

*IM = Impasse. Aucune Bataille n'est résolue, chaque camp perd 1 PE. La force active peut effectuer un jet de Continuation (avec un MJD de -1). Un résultat 'IM' contre une garnison sans chef dans une Bourgade est considéré comme un résultat '0'.

(7.2G) Table de Calcul des Ratios de Bataille

		<i>Nombre de PE du défenseur</i>																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
<i>Nombre de PE de l'attaquant</i>	1	0	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	-22	-23	-24	-25	-26	-27	-28	-29	-30
	2	2	0	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-5	-5	-6	-6	-7	-7	-8	-8	-9	-9	-10	-11	-11	-12	-12	-13	-13	-14	-14	-15	-15
	3	3	1	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-6	-6	-6	-7	-7	-7	-8	-8	-8	-9	-9	-9	-10	-10
	4	4	2	1	0	0	-1	-1	-2	-2	-2	-3	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-6	-6	-6	-7	-7	-7	-7
	5	5	2	1	0	0	0	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-6	-6	-6
	6	6	3	2	1	0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-5	-5	-5
	7	7	3	2	1	1	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-4	-4	-4
	8	8	4	3	2	1	1	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-4	-4
	9	9	4	3	2	2	1	1	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
	10	10	5	3	2	2	1	1	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-3	-3	-3
	11	11	5	4	3	2	2	1	1	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-3
	12	12	6	4	3	2	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2
	13	13	6	4	3	3	2	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2
	14	14	7	5	3	3	2	2	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2	-2
	15	15	7	5	4	3	2	2	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2
	16	16	8	5	4	3	3	2	2	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2
	17	17	8	6	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2
	18	18	9	6	4	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	19	19	9	6	5	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	20	20	10	7	5	4	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1
	21	21	10	7	5	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1
	22	22	11	7	5	4	4	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1
	23	23	11	8	6	5	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	-1
	24	24	12	8	6	5	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	25	25	12	8	6	5	4	4	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	26	26	13	9	6	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	27	27	13	9	7	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	28	28	14	9	7	6	5	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
	29	29	14	10	7	6	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
	30	30	15	10	7	6	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
	31	31	15	10	8	6	5	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
	32	32	16	11	8	6	5	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
	33	33	16	11	8	7	5	5	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
	34	34	17	11	8	7	6	5	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
	35	35	17	12	9	7	6	5	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
	36	36	18	12	9	7	6	5	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0
	37	37	18	12	9	7	6	5	5	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0
	38	38	19	13	9	8	6	5	5	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
	39	39	19	13	10	8	6	6	5	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
	40	40	20	13	10	8	7	6	5	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
	41	41	20	14	10	8	7	6	5	5	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
	42	42	21	14	10	8	7	6	5	5	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
	43	43	21	14	11	9	7	6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
	44	44	22	15	11	9	7	6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1
	45	45	22	15	11	9	7	6	6	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1

(7.2G) Table de Calcul des Ratios de Bataille (suite)

		Nombre de PE du défenseur																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Nombre de PE de l'attaquant	46	46	23	15	11	9	8	7	6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	
	47	47	23	16	12	9	8	7	6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	
	48	48	24	16	12	10	8	7	6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	
	49	49	24	16	12	10	8	7	6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	
	50	50	25	17	12	10	8	7	6	6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	
	51	51	25	17	13	10	8	7	6	6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	
	52	52	26	17	13	10	9	7	6	6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	
	53	53	26	18	13	11	9	8	7	6	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	54	54	27	18	13	11	9	8	7	6	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	55	55	27	18	14	11	9	8	7	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	56	56	28	19	14	11	9	8	7	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	57	57	28	19	14	11	9	8	7	6	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	58	58	29	19	14	12	10	8	7	6	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
59	59	29	20	15	12	10	8	7	7	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
60	60	30	20	15	12	10	9	7	7	5	5	5	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		

Le résultat représente le MJD de Comparaison des Effectifs.

* Pour les ratios qui n'apparaissent pas sur cette table, divisez le nombre de PE le plus élevé par le nombre de PE le plus faible et arrondissez le quotient au nombre le plus proche (0.5 est arrondi à l'inférieur). Les ratios de 1½-1 (MJD de +1) et 1-1½ (MJD de -1) correspondent à un quotient entre 1,26 et 1,75.

(7.2G) Table de Calcul des Pertes de Bataille

PE	Pertes de la force au pourcentage de pertes le plus faible										Pertes de la force au pourcentage de pertes le plus élevé (ou des deux forces si match nul)									
	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
4	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	0	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
8	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6
12	0	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
13	0	1	1	2	3	3	4	5	5	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	7
14	0	1	2	2	3	4	4	5	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
15	0	1	2	3	3	4	5	6	6	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8
16	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
17	0	1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	8	8	8	9	9	9	9	9	9
18	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
19	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
40	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
60	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
80	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
100	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

(7.1) Table de Résolution des Attaques de Harcèlement [1d6]

<i>JD modifié</i>	<i>Résultat</i>
0 ou moins	Les Musulmans/Sarrasins perdent 1 PE
1-3	Aucun effet
4-5	Les Croisés/Francis perdent 1 PE
6-7	Les Croisés/Francis perdent 2 PE
8+	Les Croisés/Francis perdent 3 PE

Modificateur au Jet de Dé : Comparez les Valeurs de Campagnes des chefs :

- Si le chef musulman/sarrasin 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/franc a la valeur la plus élevée, la différence entre les deux valeurs devient un MJD négatif qui s'applique au jet de Harcèlement.

NOTE : Les Attaques de Harcèlement ne peuvent pas avoir lieu dans un Espace de Bourgade, Cité ou Château.

(8.3B) Table d'Assaut [1d6]

<i>JD modifié</i>	<i>Résultat du défenseur</i>	<i>Résultat de l'attaquant</i>
1 ou moins	—	Perte de 3 PE
2-3	—	Perte de 2 PE
4-5	1 Point d'Assaut	Perte de 1 PE
6	1 Point d'Assaut / Perte de 1 PE	Perte de 1 PE
7	2 Points d'Assaut / Perte de 1 PE	—
8+	3 Points d'Assaut / Perte de 1 PE	—

Modificateurs au Jet de Dé :

- 3 si le défenseur a plus de 3 fois le nombre de PE de l'attaquant
- 2 si le défenseur a plus de 2 fois le nombre de PE de l'attaquant
- 1 si le défenseur a plus de PE que l'attaquant
- +1 si l'attaquant a plus de PE que le défenseur
- +2 si l'attaquant a plus de 3 fois le nombre de PE du défenseur
- +3 si l'attaquant a plus de 5 fois le nombre de PE du défenseur (2C/3C uniquement)

Les MJD ci-dessus ne sont pas cumulatifs. À ces MJD, ajoutez ceux des suivants qui s'appliquent :

- 1 si l'Espace des Portes de la Cité ou l'Espace du Château est également occupé par une Armée ennemie
- 1 si la Cité/Château n'est pas assiégée
- +1 pour les Croisés si la carte *Butimides* est en jeu (1C uniquement)

NOTES : Lors des Sièges Partiels, seule la moitié (arrondie à l'inférieur) des PE assiégeants est utilisée pour les Assauts. Voir 8.3B, "Pertes du défenseur" pour savoir comment déterminer si certains PE du défenseur sont protégés de l'Assaut.

(8.3C) Table d'Attrition de Sièges

(2d6 pour les Cités, 1d6 pour les Châteaux)

<i>JD modifié</i>	<i>PE perdus</i>
2 ou moins	1
3-5	2
6-8	3
9-11	4
12+	5

Les pertes d'Attrition de Sièges peuvent être annulées en payant 2 Ressources pour chaque PE.

Modificateurs au Jet de Dé :

- Pas de MJD pour les Sièges contre les Châteaux (ignorez ce qui suit)
- Le défenseur ajoute un (+1) si la Cité est un Port sous blocus (voir 9.4)
- Les deux forces ajoutent un (+1) si la Cité est Ravagée. Ce MJD ne s'applique pas à une force assiégeante portant un marqueur [Ravager] (c'est-à-dire, si elle a Ravagé la Cité lors du Tour en cours).
- Une force musulmane/sarrasine assiégeante (mais pas assiégée) soustrait un (-1).
- 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.

(12.1-.2) Table d'Épidémie (1C) [1d66]

JD	Cité	JD	Cité
11	Jerusalem	41	Sidon
12	Lampron	42	case Fatimid
13	Aleppo	43	Tyre
14	Tarsus	44	Antioch
15	Edessa	45	Aleppo
16	Partzerpert	46	Nablus
21	Sis	51	Edessa
22	Damascus	52	Jaffa
23	Melitene	53	Hamah
24	Samosata	54	Ascalon
25	Hamah	55	Damascus
26	Harenc	56	Hebron
31	case Fatimid	61	Tripoli
32	Lattakiea	62	Acre
33	Antioch	63	case Fatimid
34	Tortosa	64	Homs
35	Homs	65	Caesarea
36	Beirut	66	Jerusalem

Table des Points de Victoire (1C)

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

Cité	PV croisés	PV musulmans
Jerusalem	25	10
Antioch	15	10
Damascus	10	10
Edessa	8	8
Aleppo, Acre	5	5
Hamah, Homs	3	3
Chaque Cité Détruite	1	0

Conditions de victoire variables des Turcs de Mossoul (1C)

Avant le début de la partie, le joueur turc de Mossoul doit choisir six (6) des Cités ci-dessous qui seront ses objectifs. Ces Cités sont les seules dont l'occupation pourra lui rapporter des PV.

Cité*	PV	Cité*	PV	Cité*	PV
Damascus	15	Aleppo	5	Edessa	5
Antioch	10	Hamah	5	Homs	5
Tripoli	4	Tarsus	3	Harenc	3
Lattakiea	2	Melitene	2		

* Les Cités Détruites ne rapportent pas de Points de Victoire aux Turcs de Mossoul.

(12.1) Table d'Événements (2C) [1d6]

JD	Événement
1	Le roi Conrad tombe malade
2	Les Francs rentrent chez eux
3	Chaleur
4-6	Aucun événement

Table des Points de Victoire (2C)

Cité/Bourgade*	PV francs	PV sarrasins
Aleppo	10	0
Chaque Bourgade ou Cité du County of Edessa	1	3
Antioch	0	5
Shaizar	2	0
Hamah	2	0
Homs	3	0
Damascus	10	0
Tiberias	0	2
Jerusalem	0	5
Karak Castle	0	5

* Les Cités Détruites ne rapportent pas de Points de Victoire.

Table de Renforts Sarrasins (3C) [2d6]

Dé rouge	Renforts	Dé blanc	Location
1	2 PE	1	case Fatimid
2	4 PE	2	case Fatimid
3	5 PE	3	case Fatimid
4	5 PE	4	Aleppo
5	8 PE	5	Damascus
6	10 PE	6	Cités au choix

(12.2) Table d'Événements (3C) [2d6]

JD	Événement
2	Dissension parmi les Francs
3	Révolte à Édesse
4	Assassins
5	Philippe rentre en Europe
6	Aucun événement [a]
7	Aucun événement [b]
8	Chaleur
9	Chef malade [c]
10	Dissension parmi les Francs
11	Trêve
12	Révolte à Hama

a = Dans le scénario Barberousse, si [Barbarossa] est encore en vie, placez 15 PE sarrasins à *Damascus*.

b = Si les Francs ont capturé *Acre* cet événement devient *Philippe rentre en Europe*.

c = Dans le scénario Barberousse, si [Barbarossa] est encore en vie, cet événement devient *Mort de Barberousse*. (S'ils sont d'accord, les joueurs peuvent ignorer cet événement et simplement utiliser *Chef malade*.)

Table des Points de Victoire (3C)

Si les Francs n'ont pas remporté de victoire automatique avant la fin du scénario, ils gagnent s'ils ont au moins 26 Points de Victoire, calculés en additionnant les valeurs des localités suivantes :

Localité*	VP	Localité*	VP
Acre	5	Karak	3
Aleppo	10	Lattakiea	2
Antioch	5	Sidon	2
Caesarea	2	Tortosa	2
Cyprus	5	Tripoli	5
Edessa	10	Tyre	5
Jaffa	2		

* Les Cités Détruites ne rapportent pas de Points de Victoire.