

# Onward Christian Soldiers

*Les Croisades et le Royaume de Jérusalem*



## Livret de démarrage rapide

Un jeu de Richard H. Berg

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

### Table des matières

1. Règles de démarrage rapide .....	2	5. Notes sur le titre .....	15
2. Instantanés de démarrage rapide .....	11	Bibliographie.....	16
3. Notes de jeu.....	12	Crédits .....	16
4. Notes du développeur.....	14	Lexique anglais-français .....	17

# (1.0) RÈGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE

*Onward Christian Soldiers* est un jeu couvrant les trois premières Croisades à destination de la Terre Sainte. Ces instructions de Démarrage Rapide ne doivent pas être considérées comme un résumé des règles complètes, mais plutôt comme les règles officielles de vos toutes premières parties ; elles peuvent également servir à vous rafraîchir la mémoire si vous revenez à ce jeu après n'y avoir pas touché pendant quelque temps. Dans les deux cas, les deux livrets de règles proprement dits vous serviront de référence, que vous consulterez pour trouver des réponses aux questions spécifiques que vous vous posez et pour apprendre à maîtriser l'ensemble des situations pouvant être engendrées par chacune des règles contenues dans ce livret. Mais il ne fait aucun doute que vous pourrez commencer à jouer, uniquement équipé des règles de Démarrage Rapide et des Tables de jeu.

**Note Importante :** Si les instructions de Démarrage Rapide venaient à être en désaccord avec les livrets de règles, ceux-ci prévaudraient. Mais nous espérons sincèrement que cela ne se produira pas.

## Ce que vous essayez de faire

Dans *Onward Christian Soldiers*, vous jouez l'un des deux camps : le camp croisé ou le camp musulman dans la Première Croisade (souvent abrégée 1C), ou les camps correspondants, franc et sarrasin, dans les Deuxième et Troisième Croisades (également abrégées 2C/3C). Dans les deux versions, vous déplacez vos unités sur la carte, essayant de remplir les conditions de victoire de votre camp tout en empêchant l'autre camp de remplir les siennes. Dans la version multi-joueurs (1C uniquement), chaque joueur a ses propres conditions de victoire, qui dépendent du nombre — et de l'identité — des factions qu'il contrôle.

Les joueurs reçoivent des points de victoire (PV) à la fin de la partie pour le contrôle de certaines Cités (et parfois de certaines Bourgades). Dans la Première Croisade, le Croisé reçoit également des points lorsqu'il détruit des Cités et s'il possède la Vraie Croix (qui débute la partie dans *Jerusalem*). Consultez les règles des scénarios et les Tables de jeu pour connaître les points de victoire particuliers à chaque scénario.

Les joueurs capturent les Cités principalement en les assiégeant et en leur donnant l'assaut, mais il est également possible dans la Première Croisade de négocier leur reddition et de tenter de les capturer par la ruse. Pour capturer une Cité un joueur doit soit en détruire la garnison, généralement par attrition et assaut, soit lui donner l'assaut jusqu'à ce qu'elle ne soit plus en mesure de résister. Dans les Deuxième et Troisième Croisades, les joueurs capturent les Châteaux de la même façon, mais ceux-ci ne rapportent jamais de points de victoire.

Les joueurs déplacent les armées en activant leurs chefs — à l'aide de cartes d'Activation dans la Première Croisade et de Marqueurs d'Activation dans les Deuxième et Troisième Croisades. Durant leurs marches, les armées subissent les effets de l'attrition, affrontent d'autres forces, ravagent Cités et Bourgades (et Châteaux), et prennent position pour effectuer sièges et assauts. Les ressources issues des Cités sont indispensables aux joueurs pour diverses fonctions, et des événements aléatoires peuvent les aider ou les

incommoder. Enfin, dans les parties multi-joueurs, les joueurs peuvent aussi s'entraider ou se gêner.

## Le matériel de jeu

### A. Les pions et les marqueurs [2.3]

*Onward Christian Soldiers* comprend trois types de pions militaires : les Points d'Effectifs (PE), les chefs, et les Flottes. Les PE contrôlés par un chef constituent son Armée. Des PE peuvent se trouver sur la carte sans chef, mais uniquement dans une Cité, une Bourgade, et, dans la version 2C/3C, un Château. Dans ces circonstances, ils constituent une Garnison. Un chef peut exister sans PE, mais ce n'est généralement pas une bonne idée, car il peut être facilement capturé. Les Flottes ne peuvent se trouver que dans les Zones Maritimes — elles ne peuvent même pas entrer dans les espaces de Port.

Les PE sont divisés en factions. Chaque faction a sa propre couleur et, dans le cas des factions musulmanes, sa propre icône. Mais même si le jeu comporte différentes factions, il n'oppose toujours que deux camps. Les camps de la Première Croisade sont les Croisés et les Musulmans ; ceux des Deuxième et Troisième Croisades, les Francs et les Sarrasins. Les Deuxième et Troisième Croisades opposent simplement un camp à l'autre, toutes les factions franques unies contre toutes les factions sarrasines. C'est également le cas dans la version deux joueurs de la Première Croisade, les quatre factions croisées étant contrôlées par un joueur et les trois factions musulmanes par l'autre.

Mais à mesure qu'on ajoute des joueurs à la Première Croisade, chaque joueur contrôle de moins en moins de factions, jusqu'à la version sept joueurs, dans laquelle il n'en contrôle qu'une. Les camps ne changent pas, mais des factions de camps différents peuvent tout à coup se mettre à coopérer, tandis que des factions du même camp peuvent commencer à œuvrer les unes contre les autres. Un joueur musulman pourrait par exemple refuser l'utilisation d'une importante Cité à un autre joueur musulman mais l'autoriser à une faction croisée. Deux factions du même camp peuvent même se livrer bataille. Les règles de la Première Croisade couvrent ces possibilités ; mais pour l'essentiel, un joueur peut faire tout ce qu'il veut pour aider ou gêner les autres joueurs. Après tout, la victoire est basée sur la possession de certaines Cités ou (dans de rares cas) Bourgades, et une seule faction — pas un camp — peut recevoir les points de victoire pour une localité donnée.

Les chefs sont définis par trois valeurs : Valeur d'Activation, Valeur de Campagne, et Rang. La Valeur d'Activation indique le coût à payer à chaque Tour pour inclure ce chef dans le Pool d'Activation (2C/3C) ou la Pioche d'Activation (1C) (nous reviendrons sur ce point sous peu). La Valeur de Campagne sert à déterminer si ce chef peut continuer à se déplacer après avoir fait halte, s'il peut ou non intercepter des forces ennemies en mouvement, et quelle formation il adopte en combat. Le Rang d'un chef détermine le nombre de PE qu'il peut commander, et s'il peut ou non commander des Subordonnés. De plus, seul le chef croisé ou franc du Rang le plus élevé peut emmener des points de Chevaliers Montés avec lui, et le Rang entre également en compte dans le recrutement musulman lors de la Première Croisade.

Les marqueurs vous aident suivre le déroulement de la partie. Placez les marqueurs [Year] et [Month] dans les cases appropriées du *Game-Turn Track* au début de la partie et déplacez-les à la fin de chaque Tour. Lorsque c'est

nécessaire, les autres marqueurs sont placés avec les forces et sur les localités de la carte. Un espace de Cité pourrait par exemple avoir un marqueur de siège (soit [Full Siege] soit [Partial Siege]), un marqueur [Assault Points], un marqueur [Resources], et un marqueur [Ravaged], le tout en même temps. Une Armée pourrait avoir un marqueur [Demoralized] ou [Ravager] (parmi d'autres), un chef une combinaison de marqueurs [Visions] (ou [Jihad]), [Leader III], [Independent Leader], etc.

*Onward Christian Soldiers* ne comprend pas de marqueur de points de victoire. Les PV sont simplement additionnés à la fin d'une partie. Dans la Première Croisade, certaines des conditions de victoire du joueur turc de Mossoul et de tous les joueurs croisés sont secrètes. Inscrivez-les sur un morceau de papier et gardez-les à portée de main ; vous êtes le seul à pouvoir les consulter pour voir où vous en êtes.

## B. La carte [2.1]

La carte représente la partie du Moyen Orient qui fut la plus disputée lors des trois premières Croisades. Elle est principalement composée d'une série d'espaces reliés par des connexions — ces espaces comprennent des Cités (carrés), des Bourgades (grands cercles), et des Points de Transit (petits cercles) — et comporte un certain nombre de cases, détaillées ci-dessous. À chaque Point de Transit et Bourgade est associé un nombre. Ce nombre représente la valeur d'Attrition de cet espace, qui sert à déterminer les effets de divers types d'Attrition (voir plus loin).

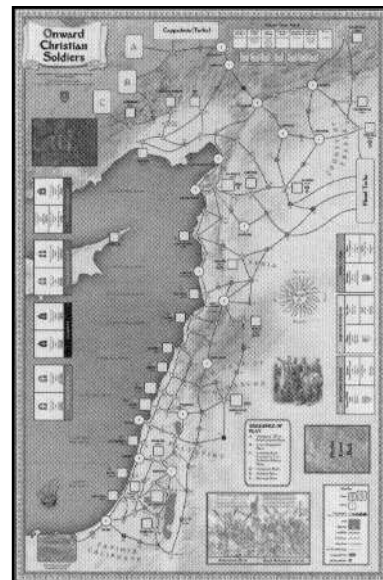
Chaque Cité est composée de deux espaces : l'espace de Cité proprement dit (de forme carrée) et l'espace des Portes qui lui est relié. L'espace des Portes est pour l'essentiel un Point de Transit comme n'importe quel autre, avec toutefois quelques traits particuliers :

- une Armée dans l'espace des Portes d'une Cité amie est considérée dans la Cité pour les besoins de l'Attrition de Mouvement après une marche, de l'Attrition de Transit et de l'Attrition de Ravage à la fin du Tour, et pour les besoins du ramassage et du dépôt de troupes dans la Cité ;
- quand un joueur souhaite agir contre une Cité sous contrôle ennemi (siège, assaut, ravage, etc.), il ne doit pas faire entrer son Armée dans l'espace de la Cité mais dans son espace des Portes. De là, il peut Ravager la Cité et effectuer Sièges, Assauts, Traîtrises, et Redditions. Si la Cité tombe, il peut faire entrer dans l'espace de la Cité (qui est à présent à lui) autant de PE de l'espace des Portes qu'il le souhaite, en plus du PE obligatoire qui devient la Garnison Intrinsèque (voir la section "Comment fonctionnent les Cités et les Châteaux", plus loin).

Les Zones Maritimes régulent les mouvements des Flottes. Les Flottes ne peuvent se déplacer que dans ces zones proprement dites, mais elles peuvent soutenir (ou gêner) les sièges ayant lieu à terre, et peuvent transférer des PE d'un port à un autre.

Plusieurs cases sont imprimées sur la carte. Les Cases d'Entrée des Croisés dans le coin en haut à gauche (A, B, et C) indiquent où le joueur croisé peut introduire ses factions sur la carte (1C) et où le chef allemand [Barbarossa] débute la partie (3C). Les cases *Cappadocia (Turks)* et *Mosul Turks* ne peuvent être utilisées que par les Turcs de Mossoul (1C). La case *Fatimid* a différents usages selon les scénarios. Dans la Première Croisade, elle sert de point d'entrée pour les forces fatimides ; dans la Troisième Croisade, elle est accessible au joueur sarrasin. Dans la Deuxième Croisade, elle est hors jeu.

Le long des deux côtés de la carte se trouvent les Cases d'Armées. Durant la préparation de la partie, et pendant le jeu, les joueurs peuvent soit conserver leurs Armées et chefs sur la carte, soit juste avoir les chefs sur la carte et placer les pions de PE dans les Cases d'Armées. Chaque chef a sa Case d'Armée particulière. Ces cases sont spécifiquement conçues pour la Première Croisade, mais il est également possible



de les utiliser dans les autres Croisades. Les instructions de scénario des Deuxième et Troisième Croisades suggèrent quelles Cases d'Armée associer à quels chefs.

Enfin, la *Map Key* montre la signification des différents symboles et nombres, et les Cases de Cartes offrent un endroit où placer les Pioches d'Événements et les Pioches d'Activation dans la Première Croisade.

## C. Les cartes (1C uniquement) [2.2]

*Onward Christian Soldiers* comprend deux types de cartes, mais uniquement dans la Première Croisade : les cartes d'Activation et les cartes d'Événements. Les cartes d'Activation sont subdivisées en cartes d'Activation de Chef et cartes d'Activation Standard — voir "Construction de la Pioche d'Activation" et "Utilisation des cartes", plus bas, pour une description détaillée de leur utilisation. Les cartes d'Événement sont divisées en deux pioches : la Pioche Croisée et la Pioche Musulmane. Voir "Préparation des Pioches d'Événements" et "Utilisation des cartes" plus loin.

## Comment jouer

### A. Choix d'une version et du scénario [1.1]

*Onward Christian Soldiers* offre le choix entre deux versions différentes : (1) la Première Croisade et (2) les Deuxième et Troisième Croisades. La plupart des principaux systèmes de jeu — mouvement, combat, sièges, et attrition — sont identiques, ou presque, dans les deux versions. Les différences majeures sont les suivantes :

- La Première Croisade (1C) emploie un système d'activation — pour déterminer à qui est-ce le tour de jouer — plus complexe que les Deuxième et Troisième Croisades. Dans la Première Croisade, les joueurs construisent à chaque Tour une Pioche d'Activation dont ils tirent les cartes pour voir ce qui se produit. Dans les Deuxième et Troisième Croisades (2C/3C), ils placent des Marqueurs d'Activation dans une tasse et les tirent au hasard pour voir lequel d'entre eux peut jouer.
- La Première Croisade comprend des règles multi-joueurs, autorisant des parties de trois à sept joueurs. Elle offre également une excellente expérience de jeu à deux (et a subi des tests intensifs dans cette configuration), mais la version multi-joueurs ajoute l'intéressante dimension des négociations diplomatiques. Les scénarios des Deuxième

et Troisième Croisades sont uniquement conçus pour deux joueurs.

- (c) Les deux camps de la Première Croisade sont appelés *Croisés* et *Musulmans*. Dans les Deuxième et Troisième Croisades, ils sont appelés *Francs* et *Sarrasins*.

**Le scénario de la Deuxième Croisade** est un bon scénario d'initiation. Utilisant la majorité des règles, il permet de réellement apprendre le jeu, et assez rapidement : il ne dure que quatre Tours, soit deux heures environ. C'est un bon choix pour débiter.

**Le scénario historique de la Troisième Croisade** présente les deux personnalités les plus célèbres de l'époque des Croisades : Saladin et Richard Cœur de Lion. Il est plus long que la Deuxième Croisade (cinq heures en comptant l'installation, mais certaines parties seront plus rapides) et offre de l'action non-stop. Deux superbes chefs s'affrontent, et leur manœuvres, esquives et ripostes éclair permettent aux joueurs d'exploiter tous les aspects du système de jeu.

**Le scénario Barberousse de la Troisième Croisade** permet de voir comment la Troisième Croisade aurait pu se dérouler si l'Empereur Frédéric Barberousse ne s'était pas noyé en chemin vers la Terre Sainte, entraînant le demi-tour de son armée (qu'on disait énorme) vers l'Europe. Ce scénario nécessite environ six heures (installation comprise).

**Le scénario de la Première Croisade** requiert environ 12 heures du début à la fin, plus lors d'une première partie ; comptez deux très longues soirées. Chose intéressante, les 5 ou 6 premiers Tours de la partie sont considérablement plus longs que ceux de la deuxième moitié, parce que les Croisés sont en général si amoindris (ils ne reçoivent aucun renforts de toute la partie — un de leurs problèmes historiques) vers le Tour 7 qu'il leur faut préserver leurs effectifs. Ce scénario verra une multitude de sièges et de grands mouvements, et un joueur apprendra vite à connaître les chefs de ses armées et leurs aptitudes. De 5 à 7 joueurs, l'aspect diplomatique se révélera aussi fascinant que l'action, simplement parce que c'est du chacun pour soit : la victoire repose sur le contrôle des Cités, et seul un joueur peut contrôler une Cité donnée. Mais la Première Croisade brille aussi à deux, et si deux joueurs seulement sont disponibles, qu'ils n'hésitent pas à s'y plonger.

## B. Installation du jeu

Une fois la version et le scénario choisis, installez le jeu suivant les instructions à la fin du livret de règles correspondant. Ces instructions consistent en où placer les pions de PE, les Flottes et les chefs (et les Châteaux dans 2C/3C), comment gagner, qui commencer, etc. Une fois l'installation terminée, la partie peut commencer.

## C. Déroulement d'un Tour

### La Séquence de Jeu [3.2]

La Séquence de Jeu est imprimée sur la carte. Chaque Tour commence soit par la Phase de Diplomatie (1C), durant laquelle les joueurs élaborent des accords entre eux, soit par la Phase de Renforts (2C/3C), durant laquelle les renforts francs arrivent. Vient ensuite la Phase d'Affectation des Armées, durant laquelle les joueurs répartissent leurs PE entre leurs chefs selon les règles du scénario. Puis soit la Phase de Construction de la Pioche d'Activation (1C), durant laquelle les cartes d'Activation sont préparées pour le Tour, soit la Phase du Pool d'Activation (2C/3C), durant laquelle

les joueurs décident quels Marqueurs d'Activation ils veulent utiliser pour le Tour.

Vient ensuite la Phase d'Opérations. C'est là que les joueurs effectuent les opérations militaires du jeu, déplaçant des Armées, livrant des batailles, conduisant des sièges, donnant l'assaut à des Cités et des Châteaux, etc. Les activations sont contrôlées par le tirage aléatoire d'une carte (1C) ou d'un marqueur (2C/3C). Quand toutes les cartes d'Activation ou tous les Marqueurs d'Activation ont été tirés, cette phase est terminée, et c'est le tour de la Phase d'Attrition, durant laquelle les joueurs effectuent des jets d'Attrition sur les lieux des sièges, dans les Points de Transit à l'extérieur des Bourgades ou des Cités, en mer, et dans les localités ravagées. Enfin, la Phase de Récupération permet aux Cités de récupérer leurs ressources et à divers marqueurs d'être remplacés ou enlevés de la carte, après quoi le marqueur du Tour est déplacé et un nouveau Tour commence.

### Préparation du Pool d'Activation (2C/3C uniquement) [4.0]

Dans la version Deuxième et Troisième Croisades d'*Onward Christian Soldiers*, le joueur dont c'est le tour de jouer est décidé grâce au Pool d'Activation — une tasse contenant des Marqueurs d'Activation (MA). À chaque Tour, chaque joueur place un certain nombre de MA dans le Pool — les instructions du scénario indiquent combien. La Deuxième Croisade autorise quatre MA par camp, la Troisième Croisade en permet cinq. Un MA [Roll for Event] est également placé dans ce Pool.

Les instructions de chaque scénarios contiennent des règles particulières. Par exemple, le MA [Saracen Reinforcement] compte pour deux des cinq MA que le joueur sarrasin peut placer dans la tasse pendant tout le scénario historique de la Troisième Croisade et pendant la deuxième partie du scénario Barberousse de la Troisième Croisade. Ou encore, les joueurs peuvent utiliser les MA [Fleet] dans les scénarios de la Troisième Croisade mais pas dans le scénario de la Deuxième Croisade. Ou bien le MA [Neutrals], qui est placé dans le Pool pour les scénarios de la Troisième Croisade.

Une fois prêt, le Pool guide le déroulement de la Phase d'Opérations du Tour. Tout d'abord, le joueur qui a l'initiative choisit un de ses MA et le garde hors du Pool ; ce MA sera joué en premier. L'initiative est décidée par un lancer de dé — le joueur obtenant le plus haut résultat a l'initiative. En cas d'égalité, tous les MA sont placés dans le Pool. Après cela, le joueur ayant joué le dernier tire au hasard un MA du Pool, et ce MA indique ce qui se produit alors. S'il s'agit d'un MA de chef, ce chef et ses forces peuvent agir. S'il s'agit d'un MA [Fleet], toutes les Flottes appartenant à ce joueur peuvent agir. S'il s'agit d'un MA [Saracen Reinforcement], le joueur sarrasin reçoit de nouvelles troupes en lançant un dé sur la Table des Renforts Sarrasins. Si c'est le MA [Roll for Event], un des joueurs lance un dé sur la Table d'Événements du scénario en cours et suit les instructions. S'il s'agit du MA [Neutrals], voir la règle spécifique.

Quand tous les MA ont été joués, la Phase d'Opérations est terminée, et la Phase d'Attrition commence.

### Construction de la Pioche d'Activation (1C uniquement) [4.3-4.5]

La Première Croisade utilise des cartes d'Activation, pas des Marqueurs d'Activation. Durant la Phase de Construction de la Pioche d'Activation, les joueurs construisent la Pioche

d'Activation en l'approvisionnement à l'aide de deux types de cartes : des cartes d'Activation Standard et des cartes d'Activation de Chef. Toutes les cartes d'Activation Standard sont automatiquement placées dans la pioche. Chacun des joueurs achète ensuite des cartes d'Activation de Chef à ajouter à la pioche.

L'achat des cartes d'Activation de Chef a lieu grâce aux Points d'Activation dont les joueurs disposent. Commencez par trier les cartes d'Activation de Chef selon les diverses factions. Triez ensuite les marqueurs de Points d'Activation selon les sept factions représentées sur leur verso. Le joueur contrôlant chaque faction prend les marqueurs de cette faction et les mélange, face cachée ; selon le nombre de joueurs, un même joueur peut contrôler plusieurs factions différentes et être ainsi responsable de plusieurs jeux de marqueurs. Le joueur tire ensuite au hasard un marqueur de chacune des factions sous son contrôle et garde le résultat secret ; les marqueurs sont mis de côté, toujours face cachée, pour vérification à la fin du Tour.

Le marqueur indique combien de Points d'Activation le joueur possède pour cette faction. Chaque carte d'Activation de Chef révèle le coût de ce chef en Points d'Activation (égal à la Valeur d'Activation du chef). Le joueur achète à présent — sans les montrer aux autres — autant de cartes d'Activation de Chef qu'il le désire sans dépasser le nombre de Points d'Activation dont il dispose. Il se peut qu'il lui reste des Points d'Activation, intentionnellement ou parce qu'il n'a plus assez de points pour acheter d'autres cartes. Il est parfois utile pour un joueur de dépenser moins de points qu'il n'en a, pour garder ses adversaires dans l'expectative ; mais le plus fréquemment, il achètera autant de cartes d'Activation de Chef que possible.

Une fois que tous les joueurs ont acheté leurs cartes d'Activation de Chef, celles-ci sont rassemblées, face cachée et sans les révéler, dans la Pioche d'Activation avec les cartes d'Activation Standard. Une fois la Pioche soigneusement mélangée, la Phase d'Opérations peut commencer.

Si le chef mentionné sur la carte a été tué ou est actuellement prisonnier, le joueur achète en fait le chef remplaçant figurant sur la carte, pas le chef d'origine. Si aucun Remplaçant n'est mentionné, le joueur ne peut pas acheter cette carte.

## **Préparation des Pioches d'Événements (1C uniquement) [4.2, 12.0]**

Les joueurs séparent les cartes d'Événements en une Pioche Croisée et une Pioche Musulmane, puis mélangent chacune d'elles et les placent face cachée dans la case correspondante sur la carte.

### **Jet d'initiative [4.6]**

Les joueurs effectuent un jet d'initiative à chaque Tour (excepté le premier) pour déterminer lequel d'entre eux commence à jouer. Les modalités de ce jet dépendent de la version et du scénario joués.

Dans les scénarios des Deuxième et Troisième Croisades, chaque joueur lance un dé, le résultat le plus élevé remportant l'initiative pour ce Tour. Le joueur ayant l'initiative choisit un des MA qu'il a sélectionnés pour ce Tour ; ce MA sera le premier MA de la Phase d'Opérations. En cas d'égalité au jet de dé, tous les MA sont placés dans le Pool.

Dans la Première Croisade, chaque joueur lance deux dés. Celui qui obtient le résultat le plus élevé pioche la première carte d'Activation. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent les dés jusqu'à ce que l'un d'entre eux l'emporte.

La plupart du temps, la première carte d'Activation sera une carte d'Activation de Chef ; le joueur de cette faction débutera alors la partie. Parfois, cependant, une des cartes d'Activation Standard sera piochée la première, ce qui profitera alors au joueur qui l'a piochée.

Les instructions d'installation de chaque scénario indiquent qui a l'initiative pour le premier Tour.

## **Utilisation des cartes (1C uniquement) [4.0, 12.0]**

Une fois la Pioche d'Activation et les deux Pioches d'Événements en place, l'installation terminée et l'initiative déterminée, le jeu commence. Le joueur croisé décide quelle carte d'Activation de Chef il va utiliser pour débiter la partie. Après cette activation, il pioche la carte suivante de la Pioche d'Activation, la retourne et la montre aux autres, et l'une des deux choses suivantes se produit : (a) s'il s'agit d'une carte d'Activation de Chef, le joueur contrôlant ce chef peut l'activer et, une fois fait, il tire la carte suivante ; (b) s'il s'agit d'une carte d'Activation Standard, le joueur fait ce que la carte indique ou autorise — activer une Armée arménienne qu'il a déjà soudoyée, activer une Flotte croisée, ou tirer une carte d'Événement (voir les instructions dans le livret de règles de la Première Croisade pour savoir comment utiliser les cartes *Armenians*, et voir plus loin "Comment fonctionnent les Flottes" pour savoir comment utiliser les cartes *Crusader Fleet*).

Si un joueur pioche une carte d'Activation qui lui indique de piocher une carte d'Événement, il pioche la première carte de la Pioche d'Événements de son camp et en suit les instructions. La carte indiquera soit qu'elle peut être conservée, soit qu'elle doit être jouée immédiatement. Un joueur ne peut pas garder plus de trois cartes en main, et peut jouer ses cartes à tout moment durant la Phase d'Opérations (sauf si une carte indique qu'il en est autrement). Après avoir tiré une carte d'Événement et l'avoir soit jouée, soit conservée, le même joueur tire la carte suivante de la Pioche d'Activation. La Phase d'Opérations se termine une fois la Pioche d'Activation épuisée. Lorsqu'une Pioche d'Événements est épuisée (ou si une carte d'Événement vous dit de le faire), elle doit être reformée et mélangée.

Voir la section 12.0 du livret de règles de la Première Croisade pour plus de détails sur les cartes d'Événements, y compris des descriptions complètes. Cette section contient également des règles sur l'utilisation des cartes d'Événements dans les parties multi-joueurs.

## **Comment déplacer les unités terrestres [6.1]**

Les joueurs passeront la majeure partie d'une partie d'*Onward Christian Soldiers* à déplacer des chefs et leurs PE sur la carte. Un chef et ses PE sont appelés une Armée. Les règles de mouvement sont assez simples ; le point délicat étant de savoir où déplacer ces Armées. Voici un aperçu des mécanismes de mouvement, laissant aux soins des joueurs les aspects stratégiques.

Quand un chef est activé — par un MA (2C/3C) ou une carte d'Activation de Chef (1C) portant son nom — le joueur qui le contrôle peut déplacer ce chef et son Armée sur la carte, d'espace en espace, en suivant les connexions. Contrairement à la majorité des jeux, il n'existe aucune limite à la distance que peut parcourir une Armée en une seule Activation, tant qu'elle n'entre pas dans un espace où les règles la forcent à faire Halte (nous reviendrons là-dessus dans une minute). En

fait, une Armée pourrait traverser la carte du coin supérieur gauche jusqu'au coin inférieur droit.

Un chef se déplace d'espace en espace, en suivant les connexions. Quand il fait Halte, il effectue immédiatement un jet d'Attrition (voir la section suivante). En plus de l'Attrition, le mouvement peut entraîner d'autres suites, certaines obligatoires, d'autres volontaires ; certaines Haltes ont pour résultat la Fin de l'Activation, d'autres non. Dans les cas où son activation n'est pas Finie, un chef peut effectuer un jet de Continuation (6.2) pour voir s'il peut se déplacer à nouveau (ou effectuer d'autres activités).

Voici une liste des choses qu'il est possible de faire durant un mouvement terrestre :

- Un joueur peut faire Halte à tout moment. Habituellement, c'est parce qu'il a atteint la destination qu'il s'était fixée, ou qu'il veut simplement limiter l'Attrition.
- S'il s'agit d'une Halte volontaire, le joueur peut lancer un dé pour voir s'il peut continuer à agir ; on appelle cela un jet de Continuation. Si le résultat est supérieur à la Valeur de Campagne du chef, l'Activation est Finie. S'il est inférieur ou égal, il peut agir à nouveau. Il est possible d'effectuer (et réussir) de nombreux jets de Continuation lors d'une même Activation.
- Dans une partie à deux joueurs, quand un joueur entre dans un espace occupé par une Armée de l'autre joueur, il engage une Bataille et doit faire Halte. L'autre joueur peut se replier ou combattre. Si l'autre joueur se replie, le joueur actif peut effectuer un jet de Continuation et, en cas de succès, continuer à agir. Si l'autre joueur combat et que le joueur actif remporte la Bataille, il peut effectuer un jet de Continuation ; s'il est vaincu ou obtient un match nul, l'Activation est Finie.
- Si un joueur débute une Activation ou un mouvement post-Continuation dans un espace occupé par une Armée de l'autre joueur, il peut également engager une Bataille. Ce n'est toutefois pas obligatoire — il peut aussi rester où il est, ou partir de l'espace.
- Dans une partie multi-joueurs, un autre joueur peut laisser le joueur actif traverser l'espace sans faire Halte, même s'il fait partie du camp adverse. S'il ne l'y autorise pas, le joueur actif engage une Bataille, selon la procédure indiquée plus haut.
- Quand un joueur entre dans l'espace des Portes d'une Cité sous son contrôle, il peut (a) faire une Halte volontaire pour ramasser des PE situés dans la Cité ou y déposer des PE ; (b) faire une Halte volontaire pour utiliser les Ressources de la Cité pour réduire l'Attrition de Mouvement — il peut faire cela en plus de (a), ci-dessus ; (c) entrer dans la Cité proprement dite, auquel cas une Halte est obligatoire. Dans tous les cas, le joueur peut effectuer un jet de Continuation de façon à continuer à agir s'il le souhaite.
- Quand un joueur entre dans l'espace d'une Cité (pas l'espace de ses Portes) qu'il contrôle, il peut Détruire la Cité.
- Quand un joueur entre dans l'espace inoccupé des Portes d'une Cité qu'il ne contrôle pas, il peut (a) poursuivre son mouvement, pourvu qu'aucun chef dans la Cité ne l'Intercepte ; (b) Ravager la Cité, après quoi son Activation est Finie ; (c) faire une Halte volontaire et effectuer un jet de Continuation afin de poursuivre son mouvement ou Assiéger ou Donner l'Assaut à la Cité (voir point suivant).

- Quand un joueur débute une Activation ou un mouvement post-Continuation dans l'espace inoccupé des Portes d'une Cité qu'il ne contrôle pas, il peut (a) engager un Siège Total ou Partiel ; (b) Donner l'Assaut à la Cité ; (c) demander à l'autre joueur de se rendre et de lui livrer la Cité ; (d) tenter de capturer la Cité, dans la Première Croisade uniquement, en jouant une carte *Treachery* ; (e) quitter l'espace, levant ainsi tout Siège éventuellement en cours et permettant à la Cité de récupérer des Points de Ressources et d'Assaut selon les règles correspondantes.
- D'autres activités, comme soudoyer les Arméniens dans le scénario de la Première Croisade, sont possibles lorsqu'elles sont citées dans les instructions du scénario.

Autre chose importante au sujet du mouvement. Comme indiqué plus haut, un mouvement a lieu en suivant les connexions. Quand un joueur entre dans un espace occupé par une force ennemie, il ne place pas son Armée dans cet espace ; il la place en fait sur la connexion, juste avant l'espace. Pour les besoins de l'Attrition et autres mécanismes, le joueur est considéré comme étant dans cet espace mais il ne peut pas traverser la force ennemie. Si une autre Armée ennemie arrive ultérieurement de l'espace d'où il vient, le long de la même connexion, le joueur est bloqué — tant qu'aucune des Armées ennemies ne se sera volontairement déplacée, il ne peut aller ni d'un côté ni de l'autre sans d'abord détruire ou repousser l'une d'elles.

## Comment calculer

### l'Attrition de Mouvement [6.3]

Chaque fois qu'un joueur fait Halte — volontairement ou parce qu'il y est obligé — il doit effectuer un jet d'Attrition :

1. Le joueur lance un dé.
2. À ce résultat, il ajoute le nombre total de Points d'Attrition accumulés.
3. À ce résultat, il ajoute le chiffre des dizaines du nombre de PE qu'il a déplacé. Par exemple, s'il a déplacé 28 PE, il ajoute 2 ; s'il a déplacé 9 PE, il n'ajoute rien.
4. À ce résultat, le joueur ajoute le nombre de points de Chevaliers Montés qu'il a déplacé (s'il en a déplacés).
5. À ce résultat, il ajoute 2 s'il s'agit d'un Tour de Pluie ou 3 s'il s'agit d'un Tour d'Hiver. Certains Événements et cartes peuvent également augmenter la valeur d'Attrition.
6. De ce résultat, le joueur soustrait 1 si l'Armée en mouvement est musulmane ou sarrasine.
7. De ce résultat, si le joueur est dans l'espace d'une Cité ou dans l'espace des Portes d'une Cité qu'il contrôle ou qu'il a la permission d'utiliser, il soustrait le nombre de Points de Ressources qu'il décide d'utiliser afin de réduire l'Attrition de ce mouvement (et il place un marqueur de Ressources à côté de la Cité pour refléter les points qu'il a utilisés).
8. De ce résultat, il soustrait 14.
9. Le reste est le nombre de PE perdus par le joueur.

Les conditions climatiques (6.6) influent sur l'Attrition de Mouvement. Durant les Tours de Pluie (Mi-octobre-Novembre), les joueurs doivent ajouter 2 à chaque jet d'Attrition de Mouvement ; durant les Tours d'Hiver, ils ajoutent 3. L'événement "Chaleur", lorsqu'il est en vigueur, augmente également la probabilité de l'Attrition.

Tout ceci a l'air quelque peu compliqué, mais en pratique ne l'est pas. L'Attrition est cependant un mécanisme crucial du jeu ; les joueurs sont encouragés à passer quelque temps à s'y

accoutumer. La procédure semblera extrêmement facile une fois qu'elle aura été effectuée trois ou quatre fois.

## Les chefs et leurs troupes [5.2]

Chaque version du jeu a ses propres règles de commandement. Les joueurs doivent bien comprendre leur ressorts, mais elles ne deviennent réellement délicates (et très fun) que dans les parties multi-joueurs de la Première Croisade.

Deux facteurs importants entrent en jeu pour le commandement : le Rang du chef et la faction à laquelle appartiennent les PE. Les Rangs varient de 3 étoiles (le plus élevé) à 1 étoile (le plus bas). La règle est simple : un chef ne peut jamais commander plus de PE que le chef de Rang immédiatement plus élevé. Ainsi, si le chef à 3 étoiles d'une faction a une Armée de 15 PE, le chef à 2 étoiles de cette même faction ne peut commander que 14 PE, et le chef à 1 étoile 13 PE. La taille d'une Armée peut facilement changer pour une foule de raisons (pertes de combat, Attrition, dépôt d'unités pour en faire des garnisons, événements aléatoires...). Les joueurs doivent être très attentifs à ce point ; dans la Première Croisade, une taille incorrecte pour une Armée peut en effet paralyser une faction.

Le commandement est plus simple dans les Deuxième et Troisième Croisades. Chaque chef franc à 3 ou 2 étoiles peut commander des forces de n'importe laquelle des factions franques. Les chefs à 1 étoile sont limités au commandement des PE de leur propre faction. (Mais ceci peut changer dans la Troisième Croisade si l'événement *Dissension parmi les Francs* se produit, aussi soyez préparés à cette éventualité).

Dans les Deuxième et Troisième Croisades, les factions franques sont divisées selon les instructions du scénario. Le joueur sarrasin dans la Deuxième Croisade a deux factions — les Turcs de Mossoul et les Syriens du Sud — qui sont toujours complètement indépendantes. Dans la Troisième Croisade, le joueur sarrasin n'a pas de factions ; comme les Francs, il n'a besoin que de faire attention au Rang de ses chefs.

Dans la Première Croisade, Rangs et factions engendrent de nombreuses difficultés, notamment dans les parties multi-joueurs. Globalement, tout chef à 3 étoiles peut commander les chefs de Rang moins élevé de n'importe quelle faction. Mais que se passe-t-il quand le joueur d'une faction veut que son chef à 3 étoiles soit le Commandant en Chef d'une Armée contenant le chef à 3 étoiles d'une autre faction ? C'est possible, mais cela doit être préparé durant la Phase d'Affectation des Armées et à aucun autre moment ; notez que ces deux chefs à 3 étoiles peuvent tout de même s'unir pour effectuer un siège, lancer un assaut, ou défendre lors d'une bataille (voir 5.2 et 5.3 dans le livret de règles de la Première Croisade, ainsi que toutes les sections contenant des règles multi-joueurs spécifiques, pour voir comment tout cela se déroule).

## Comment livrer une Bataille Terrestre [7.0]

Quand deux forces ennemies occupent le même espace, une Bataille Terrestre est possible. En fait, si un joueur entre dans un espace occupé par une force ennemie et que celle-ci ne se Replie pas, il n'a pas d'autre choix que de combattre. Un joueur peut toutefois débiter une Activation ou un mouvement post-Continuation (après un jet réussi de Continuation) dans un tel espace sans nécessairement engager une Bataille : il peut aussi simplement ne rien faire, ou quitter l'espace, ou effectuer d'autres activités, comme Donner

l'Assaut à une Cité ou un Château. Assumons ici que le joueur souhaite livrer Bataille.

L'Armée qui a engagé la Bataille est l'Attaquant. L'autre force (une Armée ou une force de PE sans chef) est le Défenseur.

Il existe deux types de Batailles Terrestres dans *Onward Christian Soldiers* : les Batailles Rangées, que les deux camps peuvent engager ; et les Attaques de Harcèlement, uniquement disponibles pour le joueur musulman/sarrasin. Examinons-les chacune à leur tour, car elles sont très différentes l'une de l'autre.

Les **Attaques de Harcèlement** (7.1) permettent au joueur musulman/sarrasin de lancer de nombreuses petites attaques, qui ne peuvent à chaque fois éliminer que quelques PE ennemis. Elles sont résolues comme suit :

1. Une force musulman/sarrasine entre dans un espace occupé par une Armée croisée/franque, qui n'est pas un espace de Bourgade, Cité, ou, dans les Deuxième et Troisième Croisades, de Château.
2. Le joueur croisé/franc effectue alors un jet d'Agressivité Occidentale. Il soustrait la Valeur de Campagne du chef musulman/sarrasin de celle du chef croisé/franc et lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la différence entre les deux valeurs, l'Agressivité Occidentale entre en jeu et l'Attaque de Harcèlement est terminée (un résultat de "1" sur le dé produit également le même effet). C'est à présent une Bataille Rangée.
3. Si l'Agressivité Occidentale n'entre pas en jeu, le joueur musulman/sarrasin lance un dé. Il compare ensuite les Valeurs de Campagne des deux chefs. Si celle de son chef est supérieure, il ajoute la différence entre les deux valeurs au résultat du jet de dé ; si elle est inférieure, il soustrait la différence. Il n'a plus qu'à trouver le résultat modifié sur la Table de Résolution des Attaques de Harcèlement pour découvrir ce qui se produit.

Les **Batailles Rangées** (7.2) se déroulent comme suit :

1. Le Défenseur peut décider de se Replier (voir "Comment se Replier", ci-dessous). S'il ne le fait pas, une Bataille a lieu.
2. Si la Bataille a lieu dans un espace de Bourgade, le Défenseur peut décider de bénéficier son avantage défensif (-1 au jet de Bataille durant 1C, -2 durant 2C/3C).
3. Les PE de chaque camp sont totalisés et exprimés sous forme d'un ratio Attaquant: Défenseur. 24:10 donne 2:1, 26:10 donne 3:1, 10:24 donne 1:2, 10:25 donne 1:3. Le nombre le plus élevé du ratio donne le modificateur au jet de Bataille, positif si l'Attaquant a plus de PE, négatif si c'est le Défenseur. Dans les exemples cités, les modificateurs sont donc +2, +3, -2, et -3.
4. Les deux joueurs lancent un dé sur leur Table de Formations de la Croisade en cours. Les deux formations obtenues sont ensuite croisées sur la Table d'Ajustement des Formations (qui est unique), qui indique le modificateur de Formation au jet de Bataille. La Table de Formations indique également si l'Armée croisée/franque peut utiliser ses points de Chevaliers Montés (si elle en possède).
5. Sous la Table de Résolution des Batailles se trouvent d'autres modificateurs qui peuvent éventuellement s'appliquer. Certains d'entre eux dépendent de circonstances bien précises (voir les sections de règles appropriées, dans ce livret ou dans les livrets de règles).

6. L'Attaquant lance deux dés et applique les modificateurs #2-#5 ci-dessus pour obtenir le résultat final, puis consulte la Table de Résolution des Batailles. Le nombre à gauche indique le pourcentage de PE perdu par l'Attaquant, le nombre à droite celui perdu par le Défenseur. Le camp qui subit le pourcentage le plus élevé arrondit les fractions à l'entier supérieur, celui qui subit le pourcentage le plus bas à l'entier inférieur — voir la Table de Calcul des Pertes de Combat. En cas d'égalité (les deux camps subissent le même pourcentage de pertes), toutes les fractions sont arrondies à l'entier supérieur.
7. Le camp subissant le pourcentage le plus élevé perd la Bataille ; l'autre gagne. Deux pourcentages identiques indiquent un match nul.
8. La force vaincue peut toujours choisir de battre en retraite. Mais elle n'a pas le choix si elle subit au moins le double des pertes de l'Attaquant — elle doit battre en retraite. Si la retraite est obligatoire mais impossible, l'Attaquant lance un dé ; le Défenseur reste sur place mais perd ce nombre de PE. Une force battant en retraite se déplace d'un espace (pas le long de la connexion que l'autre force a utilisée pour entrer dans l'espace de la Bataille) et effectue un jet d'Attrition de Retraite (voir "Jets d'Attrition", plus loin).
9. Si le vainqueur est le joueur actif, il peut effectuer un jet de Continuation s'il le désire. S'il n'était pas le joueur actif (c'est le cas principalement lors des Interceptions), ou s'il n'a pas gagné, son Activation est Finie.

### Comment se Replier [7.2C]

Chaque fois qu'une Bataille Rangée est engagée, l'Armée du Défenseur peut décider de se Replier. Elle ne peut pas le faire si elle est dans un espace de Bourgade dont elle veut utiliser l'avantage défensif, si elle est en train de mener un Siège Total, ou s'il s'agit d'une Armée musulmane/sarrasine qui a déclenché l'Agressivité Occidentale. De plus, des PE sans chef ne peuvent jamais se Replier. Lors d'un Repli, le Défenseur déplace simplement son Armée vers un espace adjacent, pourvu que cet espace soit ami ou inoccupé, et qu'elle n'emprunte pas la connexion utilisée par la force Active pour entrer dans l'espace de la Bataille. Un Repli ne nécessite aucun jet de dé et réussit toujours automatiquement. Un marqueur [Demoralized] est placé sur l'Armée, qui doit alors effectuer un jet d'Attrition de Repli (voir "Jets d'Attrition", plus bas).

Le marqueur [Demoralized] reste en place jusqu'à ce que le joueur décide, au début d'une Activation ultérieure, de le retirer ; il le fait puis effectue immédiatement un jet de Continuation. Tant qu'elle se trouve sous le marqueur [Demoralized], l'Armée ne peut pas entrer dans un espace occupé par l'ennemi ou même, durant 1C, un espace contenant une Armée d'une autre faction (même amie). Mais une Armée démoralisée peut continuer à se Replier aussi souvent qu'elle le souhaite, tant qu'elle a un espace vers lequel se Replier (et que le Repli est possible).

### Comment Interceptor [6.4]

Si un joueur a une Armée avec un chef dans un espace de Cité, il peut tenter d'Intercepter une Armée ennemie qui entre dans l'espace des Portes de cette Cité. Le joueur lance un dé. Si le résultat est supérieur à la Valeur de Campagne de son chef, son Armée reste simplement où elle est ; s'il est inférieur ou égal, l'Interception réussit et son Armée entre immédiatement dans l'espace des Portes où elle engage une Bataille, en tant qu'Attaquant, contre la force en mouvement.

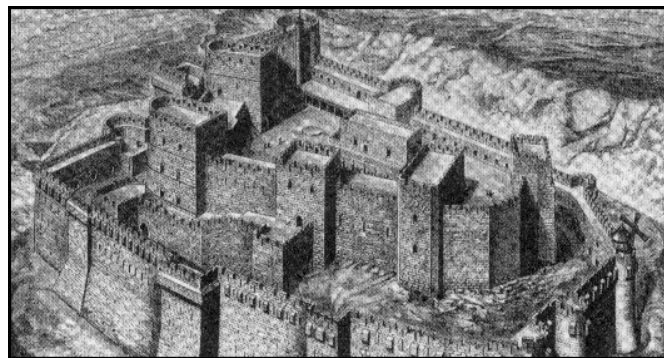
Si le joueur a déjà une autre Armée dans l'espace des Portes quand l'Armée ennemie y entre, il peut tenter d'Intercepter avec son Armée dans la Cité pour combiner ses forces dans la Bataille. En cas d'Interception réussie, ses deux Armées attaquent ensemble ; en cas d'échec, l'Armée ennemie ajoute 2 à son jet de Bataille (reflétant ainsi le ratage de l'opération combinée).

### Comment fonctionnent les Bourgades [8.1]

Au début d'une partie, chaque Bourgade est occupée ou inoccupée. Si elle est occupée, la faction qui s'y trouve la contrôle — un marqueur de Contrôle approprié, côté Bourgade visible (fond blanc), est placé dans l'espace. Un joueur prend le contrôle d'une Bourgade inoccupée quand une de ses forces (de n'importe quelle taille) y entre et y fait Halte. Si la force d'un joueur entre dans une Bourgade déjà occupée qu'il ne contrôle pas, il peut en prendre le contrôle si le joueur qui la contrôle se Replie hors de l'espace ou lui donne sa permission (1C uniquement), ou si une Bataille s'ensuit durant laquelle la force dans la Bourgade est détruite ou bat en Retraite. Un joueur peut tout à fait se trouver dans un espace de Bourgade sans contrôler la Bourgade proprement dite.

Une force attaquée dans une Bourgade qu'elle contrôle peut profiter de son avantage défensif : la Bourgade procure un modificateur de -1 (1C) ou -2 (2C/3C) au jet de Bataille. Là encore, un joueur peut se trouver dans un espace de Bourgade sans le contrôler, auquel cas il ne peut pas l'utiliser en défense (sauf si le joueur qui le contrôle l'y autorise, 1C). Ce modificateur ne s'applique pas non plus si un joueur active une Armée dans un espace de Bourgade et attaque une autre force dans cet espace, qu'il contrôle ou non la Bourgade — seul le Défenseur peut bénéficier de l'avantage défensif d'une Bourgade.

Mis à part le modificateur au jet de Bataille, deux autres points sont à noter au sujet des Bourgades. Tout d'abord, ni les points de Chevaliers Montés, ni les Attaques de Harcèlement ne peuvent être utilisés contre une force dans un espace de Bourgade. Ensuite, les Bourgades ne peuvent pas être l'objet d'un Siège, d'un Assaut, ou d'une Destruction, mais elles peuvent être Ravagées (voir "Comment fonctionnent les Cités et les Châteaux", juste en dessous).



### Comment fonctionnent les Cités et les Châteaux [8.2]

Il s'agit probablement du corps de règles le plus important du jeu. Les règles traitant des actions contre les Cités et Châteaux ne sont pas difficiles à apprendre — et deviendront une seconde nature après quelques parties seulement —, mais elles offrent de nombreuses options et sont richement détaillées parce que les sièges formaient une part cruciale de l'art de la guerre des Croisades. Cités et châteaux étaient



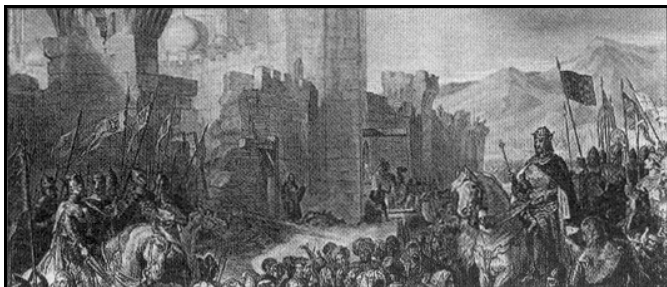
d'une importance primordiale dans les plans stratégiques des deux camps.

Une Cité consiste en l'espace de la Cité proprement dit et l'espace des Portes auquel il est relié. Si un joueur contrôle la Cité, il peut utiliser ces deux espaces. Dans la Première Croisade, un joueur peut également les utiliser si celui qui les contrôle l'y autorise. Si un joueur ne contrôle pas la Cité, il doit agir depuis l'espace des Portes. D'un côté, cet espace des Portes n'est qu'un Point de Transit comme les autres : un joueur peut le traverser s'il est inoccupé, des Batailles peuvent y avoir lieu, et y entrer fait gagner un Point d'Attrition. D'un autre côté, cet espace est l'endroit où il faut se trouver pour entamer un Siège, lancer un Assaut, Ravager la Cité, ou tenter une Traîtrise ou une Reddition dans les parties de la Première Croisade.

Chaque Cité a une Valeur Défensive de Siège (VDS). La VDS détermine la taille minimum que doit avoir une Armée pour assiéger la Cité (voir "Sièges", ci-dessous), et elle représente également le nombre de Ressources que la Cité peut fournir (voir "Comment fonctionnent les Ressources"). La VDS n'est modifiée que si la Cité est Détruite (voir plus loin) — Sièges et Assauts ne la modifient jamais.

Une Cité ne peut pas être vide dans ce jeu. En plus des PE qui peuvent se trouver dans l'espace de la Cité, chaque Cité contient, à tout moment, une Garnison Intrinsèque de 1 PE appartenant à la faction qui contrôle cette Cité. Le marqueur de contrôle, côté Cité visible, représente automatiquement la Garnison Intrinsèque (si un marqueur de Contrôle de Cité est visible, cela signifie qu'il y a une Garnison Intrinsèque de 1 PE ici). Quand un joueur capture une Cité, il retire 1 PE de l'Armée qui capture et place le marqueur de Contrôle de la Cité — ceci est obligatoire, et ce PE ne peut jamais être récupéré.

Les Châteaux n'existent que dans les scénarios des Deuxième et Troisième Croisades. Ils fonctionnent quasiment à l'identique des Cités, excepté pour ce qui suit. Ils n'ont pas d'espace de Portes (les Sièges, Assauts, Ravage, etc. se font depuis l'espace même du Château). Assiéger un Château requiert un nombre minimum de PE égal à seulement trois fois la VDS, pas cinq fois comme pour une Cité. Chaque camp ne lance qu'un dé pour l'Attrition de Siège dans un Siège de Château. La garnison maximale d'un Château est de 10 PE (Garnison Intrinsèque incluse). Enfin, les Châteaux ne fournissent pas de Ressources.



#### (a) Ravager une Cité [8.3G]

Chaque fois qu'un joueur se trouve avec une Armée d'au moins 10 PE dans l'espace des Portes d'une Cité, il peut la Ravager. Le Ravage a lieu à la fin du mouvement de l'Armée, ou représente son mouvement entier si elle n'a pas encore bougé. Il n'est pas possible d'effectuer un jet de Continuation après avoir Ravagé. Un Ravage réduit immédiatement à zéro les Points de Ressources disponibles de la Cité ; elle est désignée d'un marqueur [0 Ressources] et d'un marqueur [Ravaged]. L'Armée qui vient de la Ravager

reçoit un marqueur [Ravager], qui la protégera quelque peu de l'Attrition (voir la section sur l'Attrition, plus loin).

Ravager une Cité permet d'éliminer ses Ressources, et par conséquent sa capacité à réduire les pertes d'Attrition. Durant la Phase d'Attrition de chaque Tour, chaque Cité Ravagée doit subir l'Attrition de Ravage et, si elle est assiégée, une Attrition de Siège aggravée. Non seulement le jet d'Attrition de Siège est modifié en défaveur du Défenseur, mais il n'a en plus aucune Ressources disponible pour réduire d'éventuelles pertes. D'un autre côté, une fois passée la première Phase d'Attrition suivant le Ravage, l'Armée assiégeante en souffrira également durant la Phase d'Attrition.

Durant la Phase de Récupération de chaque Tour, les marqueurs [Ravaged] sont retournés sur leur face [Ravaged – Remove], sauf si la Cité est assiégée. Lors de la Phase de Récupération suivante, le marqueur [Ravaged – Remove] est retiré de la carte. Tant qu'un marqueur [Ravaged] d'un type ou de l'autre est présent, une Cité ne peut pas récupérer ses Ressources.

#### (b) Sièges [8.3A, 8.3C, 8.3D]

Assiéger une Cité est principalement destiné à en détruire la garnison par Attrition et à rendre les Assauts contre elle plus efficaces. Pour entamer le Siège d'une Cité, un joueur doit avoir une Armée dans l'espace des Portes. S'il entre dans l'espace, il peut effectuer un jet de Continuation et, en cas de succès, débiter le Siège et placer un marqueur [Siege]. S'il débute son activation dans l'espace des Portes, il peut tout simplement placer le marqueur [Siege], ce qui constitue son Activation entière. Dans les deux cas, l'Activation est Finie.

Pour entamer un Siège, un joueur doit avoir dans l'espace des Portes une Armée d'un nombre de PE au moins égal à 5 fois la Valeur Défensive de Siège de la Cité. Si la taille de cette Armée vient à descendre en dessous de 5 fois la VDS, le Siège est brisé. Il prend également fin si l'assiégeant quitte l'espace des Portes pour quelque raison que ce soit, si l'Armée assiégée effectue une sortie et que l'assiégeant subit un pourcentage de pertes plus élevé, si tous les PE assiégés sont éliminés par des pertes d'Assaut et/ou d'Attrition de Siège, ou si l'assiégeant capture la Cité par Reddition ou Traîtrise (1C uniquement).

Quand un joueur débute un Siège (et à chaque activation où celui-ci est toujours en vigueur), il déclare s'il s'agit d'un Siège Total ou d'un Siège Partiel et place le marqueur approprié. Les deux types de sièges nécessitent le même nombre de PE, mais fonctionnent différemment selon les circonstances. Un Siège Total permet à l'assiégeant d'utiliser tous ses PE dans un Assaut, mais s'il est attaqué par une force de secours extérieure il ne pourra utiliser que la moitié de ses PE pour se défendre. Un Siège Partiel fonctionne inversement. De même, un assiégeant effectuant un Siège Total ne peut pas se Replier ou battre en Retraite.

Chaque Siège a un Commandant, le chef qui dirige toutes les opérations de siège. Dans les versions à deux joueurs, tous les chefs dans l'espace des Portes font partie du Siège et sont commandés par ce chef (voir le livret des règles de la Première Croisade pour en savoir plus sur les complexités des Sièges multi-joueurs).

Durant la Phase d'Attrition, chaque Cité assiégée subit l'Attrition de Siège. Les deux joueurs lancent chacun deux dés et appliquent les modificateurs appropriés se trouvant sous la Table d'Attrition de Siège. Le résultat est le nombre de PE perdus. Chaque camp peut toutefois dépenser 2 Ressources pour annuler la perte de chaque PE. La force

assiégée tire ces Ressources de la Cité elle-même, pour peu qu'elle en possède encore. L'Armée assiégeante peut le puiser dans toutes les Cités se trouvant à portée d'une Ligne de Communications Limitée (voir "Comment fonctionnent les Lignes de Communications", plus bas).

Si l'une de ses Cités est assiégée, un joueur peut envoyer une Armée au secours des assiégés. Il peut soit directement affronter l'Armée assiégeante — voir plus haut le nombre de PE que l'assiégeant peut utiliser —, soit tenter avant la Bataille de combiner son Armée à l'intérieur de la Cité (pourvu qu'elle ait un chef) avec sa force de secours (voir 8.3D pour les modalités de cette option — il existe de nombreuses possibilités, en fonction de la situation).

### (c) Assauts [8.3B]

Donner l'Assaut à une Cité se fait depuis l'espace de ses Portes. Contrairement à un Siège ou un Ravage, aucun minimum de PE n'est requis pour un Assaut, mais plus il y en a, mieux c'est — la Table d'Assaut indique les modificateurs s'appliquant au jet de dé selon la comparaison des PE de l'Attaquant et du Défenseur. L'idéal est de lancer un Assaut avec des forces suffisantes pour infliger des pertes au Défenseur et des dommages à la Cité, résultats tous deux indiqués par la table.

Les Cités subissent des dommages sous la forme de Points d'Assaut ; placez des marqueurs [Assault Points] sur les Cités pour indiquer leur nombre actuel. Quand le total des Points d'Assaut atteint la VDS d'une Cité, celle-ci est capturée par l'Attaquant. Notez que ni les Points d'Assaut, ni rien d'autre (à part la Destruction de la Cité — voir plus loin) ne diminuent la VDS.

Les Points d'Assaut restent en place tant que la Cité est assiégée ou tant que l'Attaquant conserve dans l'espace de ses Portes une Armée comptant au moins le même nombre de PE que la VDS de la Cité ; une fois que ce n'est plus le cas, un Point d'Assaut est immédiatement enlevé de la carte, et trois lors de chaque Phase de Récupération ultérieure.

Si l'Attaquant obtient un résultat suffisamment élevé durant un Assaut, le Défenseur peut perdre des PE. Toutefois, en fonction de la VDS de la Cité, un certain nombre de ces pertes peuvent ne pas se produire. Une fois le nouveau marqueur [Assault Points] placé, le joueur soustrait de la VDS le nombre de Points d'Assaut ; le résultat est le nombre de PE qui ont été protégés par les remparts.

Dans une partie multi-joueurs, les Assauts fonctionnent quelque peu différemment si des Armées appartenant à plusieurs factions se trouvent dans l'espace des Portes (voir 8.3B dans les règles de la Première Croisade pour savoir ce qui se passe dans ce cas).

### Jets d'Attrition [6.3B, 6.3C]

L'attrition fut une composante clef des campagnes de la période des Croisades, et *Onward Christian Soldiers* comporte de nombreux types d'attrition pour refléter cet état de fait. L'Attrition de Mouvement (déterminée après chaque mouvement terrestre) est traitée dans sa propre section de ces règles, tout comme deux des quatre types qui se produisent durant la Phase d'Attrition, l'Attrition de Siège et l'Attrition Navale. Les deux autres types sont l'Attrition de Transit et l'Attrition de Ravage.

L'Attrition de Transit se produit lorsqu'une Armée termine la Phase d'Opérations sur un Point de Transit plutôt que dans un espace contrôlé de Bourgade, de Château, de Cité, ou des Portes d'une Cité. L'Armée perd d'abord automatiquement 1

PE. Ensuite, la valeur d'Attrition du Point de Transit (le nombre dans le cercle) est ajoutée au chiffre des dizaines du nombre de PE restants pour obtenir la Valeur de Subsistance du Point de Transit. Le joueur lance un dé ; si le résultat est inférieur à la Valeur de Subsistance, l'Armée perd un nombre de PE égal à la différence.

L'Attrition de Ravage a lieu dans les Bourgades, Châteaux, ou Cités (ou l'espace de leurs Portes) actuellement marqués d'un marqueur [Ravaged] ou [Ravaged - Remove]. Elle est résolue exactement comme l'Attrition de Transit dans un Point de Transit avec une valeur d'Attrition de 1. La Garnison Intrinsèque d'une Cité ou d'un Château n'est éliminée qu'après tous les autres PE.

L'Attrition de Repli et l'Attrition de Retraite (6.3B) sont de moindres versions de l'Attrition de Transit. Quand une Armée se Replie ou bat en Retraite dans un Point de Transit avec une valeur d'Attrition supérieure à 1, le joueur lance un dé. Si le résultat est inférieur à la valeur d'Attrition, l'Armée perd un nombre de PE égal à la différence.

### Renforts et remplacements [5.5]

Dans la Première Croisade, les factions croisées ne reçoivent absolument aucun renfort ou remplacement. Zéro. Le joueur franc ne reçoit aucun PE de remplacement dans les Deuxième et Troisième Croisades ; il reçoit toutefois quelques renforts dans la Troisième Croisade. Mais pour l'essentiel, les Croisés n'ont que ce avec quoi ils débutent la partie.

Le camp musulman/sarrasin ne souffre pas d'une restriction semblable, sauf dans la Deuxième Croisade où il ne reçoit ni renforts ni remplacements. Les factions musulmanes peuvent recevoir des PE supplémentaires dans la Première Croisade, par Recrutement ou en jouant une carte d'Événement *Muslim Reinforcements*, tandis que le joueur sarrasin peut les obtenir dans la Troisième Croisade en choisissant d'inclure des Marqueurs d'Activation [Saracen Reinforcement] dans le Pool d'Activation. Quand il tire un de ces marqueurs, il lance un dé sur la Table des Renforts Sarrasins pour voir combien de PE il reçoit et où il doit les placer.

### Comment fonctionnent les Flottes [9.0]

Les pions de Flottes ont deux faces : une arbore 2 **Points d'Effectifs Navals** (PEN), avec lesquels débutent toutes les Flottes, l'autre 1 PEN (ce qui signifie que la Flotte a subit des pertes). Lorsqu'une Flotte est activée, elle peut se déplacer d'un maximum de trois **Zones Maritimes**. Les Flottes se déplacent toujours dans les Zones Maritimes, et n'entrent jamais dans les ports. Les Flottes sont activées dans la Première Croisade par les cartes d'Activation *Crusader Fleet* et dans la Troisième Croisade par le tirage d'un marqueur [Fleet]. La Deuxième Croisade n'utilise pas de Flottes.

Si un joueur a des Flottes dans une Zone Maritime où se trouve un port assiégé, les Flottes peuvent faire le blocus de ce port (si le joueur est l'assiégeant) ou aider à amoindrir l'Attrition de Siège (si le joueur est l'assiégé) — voir les modificateurs sur la Table d'Attrition de Siège. Chaque Flotte peut également transporter jusqu'à cinq PE lors d'une mission de **transport maritime** (9.5) ; les PE doivent débiter l'activation de Flotte dans un port contrôlé et peuvent alors être transportés dans un autre port (contrôlé ou non contrôlé) situé à jusqu'à trois Zones Maritimes de distance.

Une **Bataille Navale** (9.6) se produit lorsque les deux joueurs ont des Flottes dans la même Zone Maritime, et que le joueur inactif choisit de ne pas Replier ses Flottes vers une zone adjacente. Chaque joueur additionne ses PEN et lance ce

nombre de dés ; chaque résultat de 5 ou 6 élimine un PEN ennemi (et peut-être aussi des PE s'ils sont en cours de transport). Les Flottes restent dans la Zone Maritime une fois la Bataille terminée.

Si un joueur possède des Flottes, il doit vérifier les effets de l'**Attrition Navale** (9.3) lors de la Phase d'Attrition. L'Attrition Navale est liée à la Capacité de Ravitaillement Naval des ports sous le contrôle du joueur. Les Ports d'Eau Profonde (ceux dont l'ancre est entourée d'un cercle) peuvent ravitailler un nombre illimité de pions de Flotte ; les ports normaux ne peuvent ravitailler que 4 Flottes (notez bien qu'il s'agit de Flottes, pas de PEN), et seulement 1 Flotte lors des Tours d'Hiver. Si un joueur a dans une Zone Maritime un nombre de pions de Flottes plus élevé que la capacité des ports qu'il contrôle dans cette zone, il lance un dé pour chacun de ces pions. Sur un résultat de 4-6, la Flotte perd 1 PEN (elle est donc retournée sur sa face "1" ou éliminée) ; sur un résultat de 1-3, la Flotte doit se déplacer d'une distance quelconque jusqu'à une Zone Maritime où le joueur a la capacité nécessaire pour la ravitailler. Si une telle zone n'existe pas, la Flotte est éliminée.

### Comment fonctionnent les Ressources [10.2-10.5]

Au début de chaque scénario, chaque Cité possède des Ressources égales à sa VDS. À mesure que la partie progresse, ces Ressources sont dépensées et réapprovisionnées. Un joueur peut dépenser des Ressources pour réduire l'Attrition de Mouvement et l'Attrition de Siège (voir ces sections), ou pour d'autres usages comme la Traîtrise dans la Première Croisade. Bourgades et Châteaux ne fournissent jamais de Ressources.

Pour dépenser des Ressources, le chef ou l'Armée qui en a besoin doit pouvoir tracer une Ligne de Communications Limitée (voir ci-dessous) vers une Cité. Un marqueur de Ressources est placé sur la carte, à côté de l'espace de la Cité, montrant le nombre restant de Ressources. Les Cités portant un marqueur [Ravaged] ou [Ravaged – Remove] ont zéro Ressources. *Cyprus* et l'Égypte Fatimide peuvent fournir des Ressources dans la Première Croisade (voir les règles de la Première Croisade).

Durant la Phase de Récupération, chaque Cité récupère toutes ses Ressources (le marqueur est enlevé de la carte), sauf si elle porte un marqueur [Ravaged] ou [Ravaged – Remove].

### Comment fonctionnent les Lignes de Communications [10.1]

Les Lignes de Communications sont nécessaires pour dépenser des Ressources et pour remplir certaines conditions de victoire. **Onward Christian Soldiers** comprend trois genres de Lignes de Communications : Illimitée, Limitée et Maritime. Une LDC Illimitée est une chaîne d'Espaces adjacents, de n'importe quelle longueur, allant jusqu'à une Cité sous votre contrôle (ou que vous avez l'autorisation d'utiliser, dans la Première Croisade) ; une LDC Limitée est une chaîne d'un maximum de 10 Points d'Attrition jusqu'à une semblable Cité. Une LDC Maritime est une suite d'un maximum de trois Zones Maritimes jusqu'à un espace de Port d'Eau Profonde sous votre contrôle ; les deux autres types de LDC peuvent inclure une LDC Maritime. L'itinéraire terrestre ne doit comporter ni forces ennemies, ni Bourgades ou Cités (ou espaces des Portes) sous contrôle ennemi.

## (2.0) INSTANTANÉS DE DÉMARRAGE RAPIDE

Les "instantanés" (ainsi que nous avons décidé de les appeler) qui suivent sont des situations basées sur des parties de test, plutôt que sur des positions historiques des forces (qui constituent, elles, les scénarios). Leur but est d'aider les joueurs à apprendre les règles dans un contexte de jeu limité, avec des objectifs eux aussi restreints. Ils se jouent en 60 à 90 minutes et facilitent la transition vers les scénarios complets.

*Note : Merci à Michael Gouker pour avoir été le premier à imaginer ces instantanés comme scénarios d'apprentissage, et pour les avoir conçus et testés.*

### (2.1) Instantané de la Première Croisade

#### Nombre de joueurs

Deux. Un joueur joue les Musulmans et l'autre joue les Croisés.

#### Durée de la partie

La partie compte 3 Tours. Chaque Tour compte 13 activations, 6 activations croisées et 7 activations musulmanes. Le nombre d'activations de chaque faction est indiqué dans la description des forces.

#### Aire de jeu

La partie se joue à l'est de *Modena* et de l'espace *B6*. De plus, aucune Armée ne peut s'aventurer au sud ou à l'ouest de la route qui va de *E8* à *B6*. Cela signifie que les seules entrées pour la case des Turcs de Mossoul sont *E8* et *D3*, et que *Antioch*, *Harenc*, et *Alexandretta* sont hors jeu.

#### Dispositions initiales et Activations

##### — Croisés —

Les factions croisées ne sont pas toutes utilisées. Les seules Ressources initiales sont la VDS des Cités.

- **Normands de Sicile** : [Bohemond], [Tancred], 30 PE, 1 PCM. [Bohemond] reçoit 2 cartes d'Activation par Tour. [Tancred] reçoit 1 carte d'Activation.
- **Allemands** : [Godfrey], [Baldwin], 43 PE, 2 PCM. [Godfrey] a 2 cartes d'Activation par Tour. [Baldwin] reçoit 1 carte d'Activation par Tour.

**Rééquilibrage en faveur des Croisés** : Pour faciliter la tâche des Croisés, ajouter :

- **Francs du Nord et Normands** : [Stephen], 10 PE, 1 carte d'Activation par Tour.

Ou (pour vraiment leur faciliter la tâche !) : [Robert FL], 30 PE, 4 PCM, 2 cartes d'Activation par Tour.

##### — Musulmans —

Seules deux factions musulmanes sont utilisées :

#### Syriens du Nord :

- Dans *Aleppo* : [Ridwan], 20 PE, 1 marqueur de Contrôle de Cité, 2 cartes d'Activation par Tour.
- *Birejek* : 1 PE, 1 marqueur de contrôle.
- *Aintab* : 1 PE, 1 marqueur de contrôle.

#### Turcs de Mossoul :

- Dans *Samosata* : [Hasan], 25 PE, 1 marqueur de Contrôle de Cité, 2 cartes d'Activation.
- Dans *Edessa* : [Balduk], 12 PE, 1 marqueur de Contrôle de Cité, 1 carte d'Activation.
- Dans *Melitene* : 2 PE, 1 marqueur de Contrôle de Cité.
- *Raban* : 1 PE, 1 marqueur de contrôle.

**Renforts turcs** : [Kerbogha], 50 PE, 2 cartes d'Activation. [Kerbogha] n'entre en jeu qu'au Tour 3. Il ne peut entreprendre aucune action — pas même recruter — avant le Tour 3.

**Rééquilibrage en faveur des Musulmans** : [Yaghi-Sihan] apparaît au Tour 2 en *D8* ou *B6* avec 10 PE. [Yaghi-Sihan] a 1 carte d'Activation.

Si cela n'est pas suffisant, faites passer la durée de l'instantané de 3 à 4 Tours et autorisez [Kerbogha] à recruter des renforts lors du Tour 2.

### Conditions de victoire

- *Edessa* vaut 10 PV.
- *Aleppo* vaut 10 PV.
- *Melitene* vaut 1 PV.
- *Samosata* vaut 1 PV.

Le vainqueur est le joueur possédant le plus de points de victoire. Durant la phase de test, cet instantané se terminait généralement par un match nul, mais les parties avec un vainqueur étaient le plus souvent remportées par les Musulmans.

## (2.2) Instantané de la Deuxième Croisade

Cet instantané, inspiré par une partie de test débridée de la Deuxième Croisade, débute alors que les Francs ont quasiment gagné ; ils tiennent *Jerusalem* et sont prêts à porter le coup de grâce à *Damascus*. Cependant, à l'heure de leur triomphe, [Nur ed-Din] vient d'apparaître, et les Francs doivent choisir entre protéger *Jerusalem* et écraser *Damascus*. Le but de ce scénario est de faciliter l'apprentissage des règles de bataille, mais comme dans toute partie d'*Onward Christian Soldiers*, sièges et assauts sont également présents. Les forces sarrasines sont bien plus fortes tactiquement que dans l'instantané de la Première Croisade.

### Nombre de joueurs

Deux. Un joueur joue les Sarrasins et l'autre joue les Francs.

### Durée de la partie

La partie commence par 1 activation de [Nur ed-Din]. Ensuite, [Baldwin] est activé. Enfin, [Nur ed-Din] est activé à nouveau. Le Tour 1 prend alors fin.

Deux Tours complets sont ensuite effectués. Chaque Tour comporte 8 Marqueurs d'Activation, 4 pour chaque camp. Le marqueur [Roll for Event] n'est pas employé.

### Aire de jeu

La partie se joue au sud de la route qui va de *Sidon* à *Damascus*, route incluse (les joueurs peuvent l'utiliser, mais ne peuvent pas se déplacer au nord de celle-ci).

### Dispositions initiales et Activations

— Francs —

- Dans l'espace des Portes de *Damascus* : [Baldwin III], 10 PE [Latin], 1 PCM [Latin] ; [Conrad III], 20 PE [Ger], 2 PCM [Ger] ; [Louis VII], 29 PE français, 2 PCM [Fr].
- Dans *Jerusalem* : 5 PE [Latin].
- Dans *Beaufort* : 2 PE [Latin].
- Dans *Karak Castle* : 2 PE [Latin].
- Dans *Krak de Montreal* : 2 PE [Latin].
- Dans *Ascalon* : 2 PE [Latin].
- 1 marqueur de Contrôle de Cité [Latin] dans *Nablus*, *Haifa*, *Caesarea*, *Tiberias*, *Acre*, *Tyre*, *Sidon*, *Gaza*, *Hebron*, *Jaffa*, *Ramah*, *Arsuf*, et *Jericho*.

**Rééquilibrage en faveur des Francs** : [Baldwin III] dispose de 2 activations pendant le Tour 1, le même nombre que [Nur ed-Din]. Les Sarrasins n'ont pas le droit de recruter.

— Sarrasins —

- Dans *Damascus* : [Unur], 10 PE, 1 marqueur de Contrôle de Cité. *Damascus* porte les marqueurs suivants : [0 Ressources], [Ravaged – Remove], et [3 Assault Points].
- Dans l'Espace des Portes de *Tyre* : [Nur ed-Din], [Said ed-Din], 40 PE.

**Rééquilibrage en faveur des Sarrasins** : Chaque Tour un marqueur [Saracen Reinforcement] est ajouté gratuitement au Pool. De plus, [Nur ed-Din] contrôle *Sidon* au début de la partie (aucun marqueur de Contrôle de Cité [Latin] ne s'y trouve dans ce cas).

### Conditions de victoire

Les Sarrasins remportent la victoire s'ils contrôlent *Jerusalem* à la fin du Tour 2. Pour gagner, les Francs doivent contrôler *Jerusalem* et *Damascus* à la fin du Tour 2.

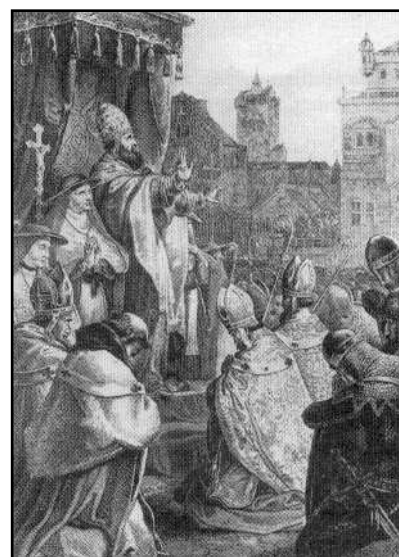
Durant la phase de test, les Sarrasins remportèrent une partie. Toutes les autres furent des matchs nuls.

## (3.0) NOTES DE JEU

### La Première Croisade

#### Croisés

En tant que joueur croisé dans la Première Croisade, vous êtes confronté à un fait simple et inévitable : vos armées s'amenuisent petit à petit alors que les armées musulmanes reçoivent sans arrêt des renforts. Vous débutez la partie en position de force, mais un manque de prudence lors de vos marches et vos combats vous affaiblira vite au point d'être sur la défensive à tout moment, incapable de forcer des positions tenues par l'ennemi, et réduit à attendre du joueur musulman une action qui le rende vulnérable. Une fois réduit à cette extrémité, absolument rien ne vous apportera des



troupes supplémentaires. Vous découvrirez rapidement qu'une simple perte d'Attrition de 2 PE est souvent pénible.

Ceci dit, le temps vous est compté. Quatorze Tours, cela peut sembler beaucoup, mais ce n'est pas le cas — et si la carte *Uncertainty* survenait au mauvais moment, la partie pourrait n'en compter que 12. La première décision à prendre concerne le nord : *Antioch*, *Aleppo*, et *Edessa*. Vous avez les moyens de capturer ces trois Cités, mais réfléchissez bien à la façon dont vous divisez vos forces. [Ridwan] recrutera probablement frénétiquement à *Aleppo* (ou là où vous l'aurez repoussé), mais votre gros soucis s'appelle [Kerbogha]. Il est non seulement aussi bon que n'importe lequel de vos chefs, mais il est également à la tête d'une Armée presque aussi importante que la meilleure des vôtres, et il peut recevoir des PE supplémentaires, encore et encore, en recrutant ou en jouant ces désagréables cartes *Muslim Reinforcement*. Il ne peut pas vous battre seul, mais il s'en faudrait de peu, et il n'est pas prêt de s'en aller. Il peut facilement immobiliser la moitié de vos forces — mais tant que vous le contenez également, la situation n'est pas si terrible que cela. Une possibilité serait d'essayer de le repousser vers le sud, où vous pourriez au moins le contenir. D'un autre côté, si [Kerbogha] se retrouvait dans la possibilité de joindre ses forces à celles des deux autres factions, vous pourriez vous retrouver victime de puissantes attaques.

Capturez des Cités — vous en avez besoin. Sans Ressources, vous perdrez plus de PE à cause de l'Attrition de Siège que vous ne pouvez vous le permettre. De plus, vous ne pourrez pas soudoyer les Arméniens pour les faire basculer dans votre camp ; ils n'ont pas grand-chose à offrir, mais mieux vaut les avoir à vos côtés que contre vous, même si ce n'est que pour absorber quelques pertes. Une autre raison de capturer des Cités : vous pouvez revenir dans l'espace des Portes d'une Cité pour éviter l'Attrition de Transit, autre élément important de vos plans.

À l'exception des Normands de Sicile, vos chefs à 2 étoiles sont de meilleure qualité que vos chefs de Rang plus élevé ; intéressant (et ennuyeux) problème... En début de partie, votre meilleure option est probablement de diviser chaque faction, de sorte que vos chefs à 2 étoiles puissent combattre avec leurs excellentes Valeurs de Campagne — mais l'inconvénient est qu'ils ne peuvent pas emmener de Chevaliers Montés avec eux. Cependant, ils restent tout de même un atout précieux, car à la tête d'une Armée plus petite, et sans Chevaliers Montés, ils peuvent se déplacer plus rapidement et sur de plus longues distances que vos Commandants en Chef.

Enfin, une fois que vous aurez capturé une Cité, il vous sera bien plus facile de la conserver que de la reprendre. Si *Antioch* retombe aux mains des Musulmans après avoir été capturée, vous avez quasiment perdu la partie. Préparez-vous donc à laisser une force substantielle dans l'espace des Portes d'*Antioch* après l'avoir capturée, et une autre force dans les environs pour effectuer des contremarches et, en cas de besoin, venir au secours des défenseurs assiégés. Cela gênera à coup sûr votre aptitude à pénétrer en force dans le Sud, mais *Jerusalem* seule ne vous suffira pas pour gagner.

## Musulmans

Votre stratégie initiale consistera essentiellement à harceler les Croisés ; les combats et l'Attrition doivent leur faire subir des pertes tandis que vous recrutez des PE supplémentaires en attendant les cartes *Muslim Reinforcement* et *Fatimids*, afin de vous renforcer. Si vous pouvez livrer bataille à 1:1

contre une Armée croisée, n'hésitez pas : même si vous perdez 3 ou 4 PE pour ne lui en éliminer qu'un seul, rappelez-vous que votre adversaire ne pourra jamais le remplacer, alors que vous récupérerez les vôtres avec un bon jet de Recrutement. Si possible, pressez les Armées croisées de façon à ce qu'elles terminent le Tour dans un Point de Transit, éliminant ainsi au minimum 1 PE par Armée (et peut-être plus). Si durant les cinq premiers Tours, vous vous contentez d'observer les PE croisés disparaître tout en ne perdant qu'un minimum de Cités, vous avez accompli une importante partie du boulot.

Mais vous disposez de trois chefs, l'un excellent et les deux autres compétents, n'ayez donc pas peur de les employer ; manœuvrez et attaquez pour tenter de prendre les Croisés au dépourvu. Vous pouvez généralement marcher plus loin qu'eux, car vous pouvez puiser dans vos Ressources pour atténuer les effets de l'Attrition, le modificateur musulman au jet d'Attrition vous profite, et vos pertes ne sont que temporaires. Donc, s'il vous faut effectuer un vaste mouvement pour prendre une Armée croisée à revers, faites-le. Cela ne pourra que vous aider. Mais évitez à tout prix de vous retrouver piégé entre deux puissantes Armées ennemies ; c'est la façon la plus probable pour vous de perdre ces chefs capables.

Soudoyez immédiatement les Arméniens pour les faire basculer dans votre camp. Faites-en une nuisance, et faites-les livrer des Batailles, particulièrement dans les Bourgades. Quand les cartes *Fatimids* apparaissent, il est souvent souhaitable de laisser leur Armée grossir ses rangs, avant de la faire remonter la côte pour vous aider à vous prémunir contre une force d'invasion croisée. En fait, il se pourrait parfois que vous n'ayez besoin des Fatimides qu'au moment où leurs effectifs dépassent 40 PE. Ils peuvent constituer des alliés extrêmement nombreux.

Soyez à tout moment conscient des points de victoire des Croisés. Nul besoin de remporter des batailles contre eux ; il vous faut les empêcher de capturer des endroits clef. *Jerusalem* en fait évidemment partie, mais si vous la perdez, retroussez vos manches et partez à la reconquête de tout le reste. Les Croisés ne peuvent pas tenir toute la région ; vous vous trouverez toujours en position de reconquérir les Cités de 3 et 4 PV. Faites douter votre adversaire de la victoire aussi longtemps que vous le pourrez.

## La Deuxième Croisade

Ce scénario est rapide, excitant, et équilibré. En tant que joueur franc, vous êtes handicapé par des chefs médiocres, mais vous devez essayer de prendre autant de Cités côtières que possible et tenir *Antioch*. En tant que joueur sarrasin, vous avez un superbe chef en la personne de [Nur-ad-Din], et vous devez l'utiliser très tôt pour faire l'essentiel du sale boulot. Il vous faut gagner rapidement les points de victoire des Bourgades et Cités du Comté d'Édesse, puis vous frayer un chemin vers le sud.

Ces conseils mis à part, nous vous laissons découvrir le reste. Ce scénario pourrait être l'un des plus joués et nous ne voulons pas tout vous dévoiler.

## La Troisième Croisade (scénario historique)

Batailles devenues classiques dans ce scénario opposant [Richard] et [Saladin]. En tant que joueur franc, assurez-vous

de livrer bataille avec [Richard] à la tête de vos troupes ; ses aptitudes supérieures au commandement et ses points de Chevaliers Montés vous faciliteront la besogne. Mais tâchez de garder en vie un maximum de PE francs, car si les Sarrasins ont le luxe de recevoir des renforcements, ce n'est pas votre cas. Une option à étudier consiste à maintenir une Armée entre [Saladin] et la case *Fatimid* ; la plupart des renforts apparaissent dans cette case, et vous devez les tenir à l'écart des combats aussi longtemps que vous le pourrez. Faites l'impossible pour ralentir [Saladin], forcez-le à combattre (même dans de modestes batailles) et à effectuer des jets de Continuation. Il bénéficiera en général de trois activations par Tour ; vous devez le ralentir.

En tant que joueur sarrasin, vous avez l'avantage de pouvoir harceler les Francs — faites-le, et éliminez ainsi autant de PE que possible. Utilisez les règles de Repli dans votre intérêt : chaque fois que vous vous repliez, le joueur franc doit effectuer un jet de Continuation, et tôt ou tard même [Richard] en ratera un. Tant que vous réussirez à tenir les Francs à l'écart des principales Cités, ou à les bloquer à l'intérieur des Cités qu'ils auraient éventuellement pu capturer, vous aurez de bonnes chances de parvenir à endiguer leur flot. Et n'oubliez pas que [Saladin] n'est pas votre seul chef.

## La Troisième Croisade (scénario Barberousse)

Ce scénario est horriblement difficile pour le joueur sarrasin, car il est basé sur la possibilité de l'avancée précoce d'une énorme force allemande qui aurait historiquement pu faire pencher la balance en faveur des Francs. Il ne vous reste plus qu'à espérer que (a) l'Attrition éliminera 75% de l'Armée allemande, et (b) [Barbarossa] mourra. Une partie à deux joueurs peut être l'occasion de tester l'option permettant d'ignorer l'événement "Mort de Barberousse", mais vous ne serez sûrement pas chaud pour l'utiliser très souvent. [Barbarossa] est tout simplement trop dangereux. Et si sa force est toujours en bon état lorsque [Richard] fait son apparition, les Francs pourront vous piétiner sans trop de risques.

En tant que joueur franc, dirigez simplement [Barbarossa] vers le sud, à la tête une Armée de taille décente, et faites-lui prendre la direction de *Jerusalem*. Capturez-la et tenez bon en attendant les renforts. Et ne désespérez pas si vous voyez un jet d'Attrition de Mouvement éliminer 15 ou 20 de vos PE ; vous en avez plein en réserve. Assurez-vous juste de ne pas être imprudent au point de perdre tous vos Chevaliers Montés.

## (4.0) NOTES DU DÉVELOPPEUR

Comme tous les jeux, *Onward Christian Soldiers* a connu de nombreuses modifications durant ses deux années de développement (entamé en octobre 2004), mais certains mécanismes ont si bien fonctionné dès le début que la possibilité de les modifier ne nous a même pas effleuré l'esprit. Le plus étonnant de tous fut le mystérieux nombre '14' qui sous-tend tous les jets d'Attrition de Mouvement. Voilà précisément le type d'élément qui, spécifiquement conçu pour produire certains résultats, est souvent modifié

durant le développement parce que cela permet de changer, à peu de frais, la portée de ses effets. Non seulement nous ne l'avons pas modifié, mais nous ne l'avons en fait jamais envisagé ; ça marchait, tout simplement.

Les bases du système de combat sont également sorties indemnes du processus de développement. Quelques pourcentages ont été ajustés sur la Table de Résolution des Batailles, et nous avons ajouté ou modifié quelques modificateurs, mais les méthodes de calcul des ratios et des pertes sont aujourd'hui les mêmes qu'au début. Les Tables de Formations, rescapées du jeu original *The Crusades* publié dans *S&T*, ont connu quelques modifications mais le principe est resté le même. La détermination des formations a donné lieu à quelques discussions ; devaient-elles être choisies par les joueurs plutôt que décidées par un jet de dé (influencé par l'aptitude du chef, bien sûr) ? On décida qu'une fois la Bataille engagée, les actions des chefs n'étaient plus du ressort du joueur ; cette explication simple parut satisfaisante aux yeux de tous.

La première modification importante des règles eu lieu très tôt. Le système de mouvement d'origine, basé sur des points de mouvement, fut remplacé par le système actuel, dont le mécanisme de Continuation autorise des déplacements potentiellement illimités, mais sujets à une attrition croissante. Ce système est similaire à celui utilisé dans la série *Ancient World* du concepteur (*Rise of the Roman Republic* et *Carthage*), même si les mécanismes d'attrition ont ici un aspect très différent. Cette partie des règles fonctionna elle aussi très bien dès le début. Les Croisés devenaient soudain capables de marcher jusqu'à *Jerusalem* durant leur première activation, s'ils étaient prêts pour cela à perdre une bonne partie de leurs armées. La question devenait alors, peuvent-ils atteindre *Antioch* à l'automne 1097, comme ils le firent historiquement ?

Le système de commandement devint alors un élément majeur, puisque les joueurs devaient à présent se concentrer sur des problèmes tels que : « Quels chefs peuvent contrôler quelles forces ? » ou « Comment s'assurer que les chefs de Rang élevé sont toujours à la tête de plus de PE que leurs Subordonnés ? » À un moment, les règles imposaient de noter avec précision le nombre de PE de chaque faction se trouvant sur la carte, et comportaient un système assez compliqué pour déterminer le pourcentage de ces PE que chaque chef pouvait commander. Mais nous l'avons réduit assez rapidement au système actuel, qui bien que beaucoup plus simple du point de vue des mécanismes, permettait toujours la possibilité d'une paralysie du commandement dont le jeu avait besoin du point de vue de la simulation. Un joueur peut passer deux Tours entiers à organiser ses forces correctement, en particulier si le chef du Rang le plus élevé d'une faction commence à perdre son Armée. Et dans les parties multi-joueurs, le commandement peut devenir un véritable cauchemar stratégique (mais les règles restent simples à mettre en œuvre).

Un seul système important fut abandonné : les trésoreries de campagne. Lorsque les parties de test ont commencé, le chef de Rang le plus élevé de chaque faction était accompagné d'une trésorerie de campagne, dans laquelle il accumulait les besants des Cités capturées et des trésoreries de campagne d'autres chefs vaincus. Mais pour séduisante qu'était l'idée, nous n'avons jamais réussi à la faire fonctionner de façon satisfaisante. La plupart des joueurs essayaient d'oublier cette règle, et elle finit par mordre la poussière. C'est à ce moment que nous avons également laissé tomber le concept de Cités

de plusieurs niveaux (1 à 4) et lié les Ressources de chaque Cité à sa Valeur Défensive de Siège. Cela se révéla au final comme une solution efficace et plus simple.

Les règles de Chevaliers Montés furent ajoutées relativement tardivement. Les chevaliers, jusque-là représentés par deux cartes de bataille, avaient été incorporés aux formations de bataille, mais l’empreinte indéniable qu’ils laissèrent sur cette période historique exigeait qu’une règle spécifique leur soit dédiée. (De plus, seule la Première Croisade employant les cartes, les chevaliers n’étaient même pas présents dans les scénarios plus tardifs, ce qui aurait dû — et fut par la suite — le cas.) C’est ainsi qu’apparurent les Points de Chevaliers Montés (PCM). À cet instant, le système de combat trouva sa forme définitive. Ces règles dépeignaient les avantages des chevaliers, en conjonction avec des tables de formations révisées, ainsi que leur inconvénient qui prenait alors une place importante dans le système d’Attrition de Mouvement. Elles forcèrent aussitôt le joueur musulman/sarrasin à planifier soigneusement ses mouvements et enrichirent considérablement la relation entre Attaques de Harcèlement et Agressivité Occidentale.

Mais la partie la plus importante du temps de développement fut consacrée à la section “Actions contre les Cités” (ou “contre les Cités et Châteaux” pour les Deuxième et Troisième Croisades) des règles. Il était crucial à nos yeux que les sièges donnent l’impression de vrais sièges — rapides parfois, mais aussi interminables, et nécessitant une détermination sans faille pour être menés à terme. Nous nous sommes référés sans cesse au siège historique d’Antioche — huit mois de frustration pour les Croisés, de l’automne 1097 au début de l’été 1098, qui se terminèrent par une capture par trahison et furent immédiatement suivis d’un contre-siège des Turcs de Mossoul — pour traduire tous ces aspects en termes de jeu. Nous avons déjà les conséquences de la capture d’Antioche lors des parties avec plusieurs joueurs croisés : celui qui dirigeait le siège était celui qui occuperait la cité et, s’il s’y trouvait encore à la fin de la partie, en recevrait les points de victoire. Mais il nous fallait déterminer comment modeler les problèmes de commandement, les différentes façons dont Antioche pouvait finir par tomber, et la manière dont elle pouvait tenir sur une longue durée si tout allait bien. Il nous fallu ensuite nous assurer que la capture de Jérusalem puisse aussi survenir dans les conditions historiques, avec des forces croisées trop peu nombreuses pour instaurer un siège en bonne et due forme, mais qui finirent par prendre la cité en donnant l’assaut aux remparts et en affamant ses habitants.

Le résultat final est ce qui figure aujourd’hui dans les règles — un minutieux amalgame de Ravage, Sièges, et Assauts, auquel vient se greffer la possibilité d’une Reddition ou d’une Trahison. Un dernier ajustement fut introduit alors même que la fin du développement approchait : trop souvent, les joueurs capturaient les Cités uniquement par Assaut, ce qui n’était pas satisfaisant — d’où la règle actuelle de détermination des pertes du défenseur dans un Assaut, qui contraint l’attaquant à tenter autre chose, un Siège ou un Ravage. Le meilleur de tout cela est qu’une fois appris, ces mécanismes deviennent rapidement une seconde nature pour les joueurs. Ils sont certes détaillés — et les sièges multi-joueurs nécessitent certainement de jeter un coup d’œil aux règles — mais pas réellement complexes.

## (5.0) NOTES SUR LE TITRE

Alors que le jeu était en préparation, quelques discussions eurent lieu sur CSW ([www.consimworld.com](http://www.consimworld.com)) et BGG ([www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com)) au sujet de la pertinence du titre. Deux principaux arguments furent avancés : (a) utiliser cette chanson était anachronique ; (b) cette chanson ne traitait même pas de la guerre, sans parler des Croisades.

Ces deux arguments étaient valides, du moins à première vue. “*Onward Christian Soldiers*” fut écrite en Angleterre par Sabine Baring-Gould en 1864 (ou 1865, selon d’autres sources) comme cantique de Pentecôte. Ce jour-là, des groupes d’enfants défilaient, portant une croix et des bannières, dans les villages environnants. Baring-Gould souhaitait leur fournir un chant de route, aussi en écrivit-il un en un quart d’heure, intitulée “Cantique pour Procession avec Croix et Bannières”. Heureusement pour les générations ultérieures de fidèles, et pour ce jeu, la première ligne devint le titre *de facto* de la chanson, dont les paroles figurent ci-dessous. Baring-Gould écrivit par la suite bien d’autres choses, et eut à une époque la distinction d’être l’auteur anglais dont la bibliothèque du *British Museum* contenait le plus grand nombre d’œuvres. Il eut également quinze enfants, ses tendances prolifiques ne se limitant manifestement pas à sa plume. (Il semblerait qu’un jour, lors d’une fête, il ait demandé à une fillette “Et qui sont tes parents, ma petite ?”, avant de découvrir que c’était une de ses enfants — espérons qu’il faisait un peu plus attention en écrivant ses livres.)

Il n’est en fait qu’à moitié vrai que le célèbre cantique fut écrit en 1864. La musique — du moins celle qui lui est connue aujourd’hui — n’a été publiée que plus tard. À l’origine, Baring-Gould avait écrit sa chanson sur l’air d’une symphonie de Haydn, mais en 1871 Arthur Sullivan composa la musique aujourd’hui associée au cantique, qu’il intitula “*Sainte Gertrude*” en hommage à la femme d’un ami. Refusant de ne rester pour la postérité que l’auteur d’un unique tube, Sullivan s’associa la même année à W.S. Gilbert pour composer quelques opéras plutôt réussis.

Donc, oui, utiliser le cantique comme titre est un anachronisme, puisque les Croisades eurent lieu plusieurs siècles auparavant. Mais il n’est pas rare, et ce depuis longtemps, que le titre d’un livre s’inspire de phrases composées bien avant la rédaction ou le sujet du livre — Hemingway utilisa par exemple un poème du 17<sup>e</sup> siècle pour intituler un roman se déroulant durant la Guerre d’Espagne. Aussi est-il certainement possible, tout en reconnaissant la validité du point de vue de l’anachronisme, de contester l’argument de sa pertinence.

Quant à l’argument qui veut que le cantique ne traite pas en soi de la guerre, cela ne fait aucun doute. Mais il fut écrit comme chant de route, et il s’inspire d’expressions bibliques assimilant le fait d’être chrétien avec celui d’être soldat du Christ, aussi évoque-t-il de toute évidence la guerre. Assurément, dans la phrase “*marching as to war*” de la première ligne, le mot “*as*” est d’une importance clef, révélant la nature métaphorique de cette ligne. Mais il est peu probable que quiconque ait chanté cette chanson pour la première fois sans d’abord penser à des soldats en marche, et seulement ensuite à une métaphore. Là encore, la pertinence réelle de l’argument peut être contestée.

Voici les paroles des trois premiers couplets et du refrain :

*Onward Christian Soldiers (démarrage rapide)*

Onward, Christian soldiers, marching as to war,  
With the cross of Jesus going on before.  
Christ, the royal Master, leads against the foe;  
Forward into battle see His banners go!  
*Onward, Christian soldiers, marching as to war,  
With the cross of Jesus going on before.*  
At the sign of triumph Satan's host doth flee;  
On then, Christian soldiers, on to victory!  
Hell's foundations quiver at the shout of praise;  
Brothers lift your voices, loud your anthems raise.  
Like a mighty army moves the church of God;  
Brothers, we are treading where the saints have trod.

We are not divided, all one body we,  
One in hope and doctrine, one in charity.

Il serait facile de rapprocher ces paroles des thèmes dominants des Croisades. Mais au final, le produit que vous tenez dans vos mains est un jeu, pas un cantique, ni un pamphlet religieux, ni même un roman, aussi éviterons-nous cet exercice. Certains trouveront le titre extrêmement approprié, d'autres pas du tout, mais les deux questions importantes sont : (a) le système de jeu est-il approprié ou non aux événements historiques, et (b) fait-il passer aux joueurs un moment enrichissant. Quelles que soient vos réponses à ces deux questions, faites-les nous savoir.

Neil Randall — Novembre 2006

## BIBLIOGRAPHIE

La liste ci-dessous ne représente qu'une portion des livres consultés lors de la conception et du développement de ce jeu. L'ouvrage de Runciman est le grand classique des travaux érudits sur les Croisades en langue anglaise (traduit en français sous le titre *Histoire des Croisades*, dernière édition en 2006 chez Tallandier). *Victory in the East* est recommandé si vous recherchez un bon point de départ sur la Première Croisade. Le récit le plus agréable à lire de la période entière des Croisades est probablement *The Dream and the Tomb*.

- Ashbridge, Thomas. *The First Crusade: A New History*. Oxford UP, 2005.
- France, John. *Western Warfare in the Age of The Crusades, 1000-1300*. Cornell UP, 1999.
- France, John. *Victory in the East: A Military History of the First Crusade*. Cambridge UP, 1997.
- Gabrieli, Francesco. *Arab Historians of the Crusades*. U of California Press, 1984.
- Hillenbrand, Carole. *The Crusades, Islamic Perspectives*. Routledge, 1999.
- Maalouf, Amin. *Crusades through Arab Eyes*. Schocken, 1989.
- Payne, Robert. *The Dream and the Tomb*. Cooper Square Press, 2000.
- Phillips, Jonathon and Martin Hoch, eds. *The Second Crusade: Scope and Consequences*. Manchester UP, 2002.
- Reston, James Jr. *Warriors of God: Richard the Lionheart and Saladin in the Third Crusade*. Anchor, 2002.
- Runciman, Steven. *A History of the Crusades*. Cambridge UP, 1951.
- Smail. R.C. *Crusading Warfare 1097-1193*. Cambridge UP, 1995.

## CRÉDITS

**Conception** : Richard H. Berg

**Développement** : Neil Randall

**Assistance développement** : Michael Gouker

**Direction artistique, illustration & conception de la boîte** : Rodger B. MacGowan

**Pions** : Mark Simonitch, Mike Lemick et Rodger MacGowan

**Plateau de jeu & mise en page des cartes et des règles** : Mark Simonitch

**Test au-delà de l'appel du devoir** : Gareth Scott, Mark Novara et Michael Gouker

**Relecture et correction** : Kevin Coombs, Andrew Young et Dean Zadirika

**Test** : Peter Ball, Peter Bennett, Maurizio Bragaglia, Paul Bravey, Stéphane Brochu, Kevin Coombs, Michael Day, David Deitch, Omar DeWitt, Brad Fallon, Gary Fortenberry, Adam Freitag, Hjalmar Gerber, Victor Harpley, John Harvey, Bruce Howland, Daniel Howse, Don Katz, Dan King, Allen Jones, Aaron Lewicki, Pete Reese, Barry Setser, Ben Smith, Leigh Toms, Scott Tooker, Fabrizio Vota, Walter Wintar, Andrew Young, Dean Zadiraka

**Coordination de la production** : Tony Curtis

**Production** : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch



# LEXIQUE FRANÇAIS-ANGLAIS

## Pions [chefs]

### Première Croisade

<b>Adhemar</b> (S Frk)    <b>Frc-Lmb</b> (S Frk)	Adhémar de Monteil, <i>évêque du Puy</i>    Francis Lambert de Monteil, <i>seigneur de Peyrins</i>
<b>al-Afdal</b> (Fatimid)    <b>Iftikhar</b> (Fatimid)	al-Afdal Shahanshah, <i>vizir d'Égypte</i>    Iftikhar al-Dawla, <i>gouverneur de Jérusalem</i>
<b>Balduk</b> (M. Turk)	Baldouk, <i>émir de Samosate</i>
<b>Baldwin</b> (Ger)    <b>Eustace</b> (Ger)	Baudoin de Boulogne    Eustache III, <i>comte de Boulogne</i>
<b>Bohemond</b> (S Nor)    <b>Rainulf</b> (S Nor)	Bohémond Ier, <i>prince de Tarente</i>    Raoul de Salerne
<b>Duqaq</b> (S. Syr)    <b>Toghtekin</b> (S. Syr)	Douqaq Shams el-Malik, <i>malik de Damas</i>    Toghtekin, <i>atabeg de Damas</i>
<b>ed-Daba</b> (N. Syr)    <b>Emir (ed)</b> (N. Syr)	Djanah ad-Dawlah, <i>émir de Homs</i>    émir (successeur d'ad-Dawlah)
<b>Emir Tripoli</b> (S. Syr)    <b>Emir (Trp)</b> (S. Syr)	Émir de Tripoli    émir (successeur de l'émir de Tripoli)
<b>Godfrey</b> (Ger)    <b>Baldwin</b> (Ger)	Godefroy de Bouillon, <i>duc de Lorraine</i>    Baudoin II du Bourg
<b>Hasan</b> (M. Turk)    <b>Emir (Has)</b> (M. Turk)	Hassan, <i>émir de Cappadoce</i>    émir (successeur de Hassan)
<b>Kerbogha</b> (M. Turk)    <b>Wassab</b> (M. Turk)	Kourboqa, <i>atabeg de Mossoul</i>    Watthab ibn Mahmoud
<b>Oshin</b> (Armenia)	Oshin
<b>Raymond</b> (S Frk)    <b>Rambald</b> (S Frk)	Raymond IV de St-Gilles, <i>comte de Toulouse et marquis de Provence</i>    Raimbaud, <i>comte d'Orange</i>
<b>Ridwan</b> (N. Syr)    <b>Emir (Rid)</b> (N. Syr)	Ridwan, <i>gouverneur d'Alep</i>    émir (successeur de Ridwan)
<b>Robert FL</b> (N Frk)    <b>Hugh</b> (N Frk)	Robert II, <i>comte de Flandre</i>    Hugues de Vermandois
<b>Robert NO</b> (N Frk)    <b>Walter</b> (N Frk)	Robert II, <i>duc de Normandie</i>    Gautier, <i>comte de Saint-Valéry</i>
<b>Soqman</b> (S. Syr)    <b>Ilghazi</b> (S. Syr)	Soqman l'Ortoqide, <i>émir d'Amida</i>    Il Ghazi l'Ortoqide
<b>Stephen</b> (N Frk)    <b>Gerard</b> (N Frk)	Étienne, <i>comte de Blois et de Chartres</i>    Gérard de Gournay
<b>Tancred</b> (S Nor)    <b>Richard</b> (S Nor)	Tancrede de Tarente    Richard de Salerne dit du Principat
<b>Thorus</b> (Armenia)	Thoros
<b>Yagi-Sihan</b> (N. Syr)    <b>Emir (Yag)</b> (N. Syr)	Yaghi-Siyan, <i>émir de Hama</i>    émir (successeur de Yaghi-Siyan)

### Deuxième Croisade

<b>Baldwin III</b> (Jrslm)    <b>Amalrici</b> (Jrslm)	Baudoin III, <i>roi de Jérusalem</i>    Amaury
<b>Conrad III</b> (Ger)    <b>Frederick</b> (Ger)	Conrad III, <i>roi d'Allemagne</i>    Frédéric Barberousse, <i>duc de Souabe</i>
<b>Jocelin II</b> (Edessa)	Jocelin II de Courtenay, <i>comte d'Édesse</i>
<b>Louis VII</b> (Fr)    <b>Robert</b> (Fr)	Louis VII, <i>roi de France</i>    Robert, <i>comte de Dreux</i>
<b>Nasr ed-Din</b> (Mosul)	Nasr ed-Din
<b>Nur ed-Din</b> (Aleppo)	Nour ed-Din, <i>émir d'Alep et roi</i>
<b>Raymond</b> (Antioch)	Raymond de Poitiers, <i>prince d'Antioche</i>
<b>Raymond II</b> (Tripoli)	Raymond II, <i>comte de Tripoli</i>
<b>Said ed-Din</b> (Mosul)	Saïf ed-Din Ghazi
<b>Unur</b> (Damascus)    <b>Muhir Abaq</b> (Damascus)	Ounour, <i>régent mamelouk de Damas</i>    Modjir ed-Din Abaq
<b>Yaghi Siyani</b> (Hamah)	Yaghi-Siyan, <i>émir de Hama</i>

### Troisième Croisade

<b>al-Adil</b> (Saracen)	Al-Adil Saïf ed-Din, <i>sultan de Djézireh</i>
<b>al-Afdal</b> (Saracen)	al-Afdal, <i>émir de Damas</i>
<b>al-Aziz</b> (Saracen)	al-Aziz, <i>émir d'Égypte</i>
<b>Barbarossa</b> (Ger)	Frédéric Ier Barberousse Hohenstaufen, <i>empereur d'Occident</i>
<b>Bohemond</b> (Antioch)	Bohémond III, <i>prince d'Antioche</i>
<b>Bohemond IV</b> (Tripoli)	Bohémond IV, <i>comte de Tripoli</i>
<b>Conrad</b> (Tyre)    <b>Balian</b> (Tyre)	Conrad de Montferrat, <i>seigneur de Tyr</i>    Balian II d'Ibelin, <i>seigneur de Naplouse et de Caymont</i>
<b>F. Swabia</b> (Ger)	Frédéric Hohenstaufen, <i>duc de Souabe</i>
<b>Guy</b> (Jrslm)    <b>Geoffrey</b> (Jrslm)	Guy de Lusignan, <i>roi de Jérusalem</i>    Geoffroy de Lusignan
<b>Henry</b> (Fr)	Henri II, <i>comte de Champagne</i>
<b>Leo</b> (Armenia)	Léon II, <i>roi d'Arménie</i>
<b>Leopold</b> (Ger)    <b>James</b> (Ger)	Léopold V, <i>duc d'Autriche</i>    Jacques, <i>seigneur d'Avesnes</i>
<b>Philip</b> (Fr)    <b>Hugh</b> (Fr)	Philippe II Auguste, <i>roi de France</i>    Hugues III, <i>duc de Bourgogne</i>
<b>Richard</b> (Eng)	Richard Ier Cœur de Lion, <i>roi d'Angleterre</i>
<b>Saladin</b> (Saracen)	Saladin (Salah ed-Din Youssouf)
<b>Taki</b> (Saracen)	Taki ed-Din

## Pions [Armées, Flottes, Châteaux, Marqueurs d'Activation]

<b>Antioch</b>	Antioche	<b>Genoa</b>	Gènes
<b>Armenian</b>	Arménie	<b>Ger</b>	Allemagne
<b>Assassin</b>	Assassins	<b>Jerusalem</b>	Jérusalem
<b>Castle Beaufort SDR 6</b>	Château Beaufort <i>VDS 6</i>	<b>Jrslm</b>	Jérusalem
<b>Castle Karak SDR 8</b>	Château Kerak <i>VDS 8</i>	<b>Krak de Montreal SDR 5</b>	Krak de Montréal <i>VDS 5</i>
<b>Castle Marqab SDR 5</b>	Château Marqab <i>VDS 5</i>	<b>Krak des Chevaliers SDR 6</b>	Krak des Chevaliers <i>VDS 6</i>
<b>Castle Masyaf SDR 9</b>	Château Masyaf <i>VDS 9</i>	<b>Latin</b>	Latins
<b>Castle Saone SDR 5</b>	Château Saône <i>VDS 5</i>	<b>Mosul Turk</b>	Turcs de Mossoul
<b>Cyprus</b>	Chypre	<b>N Frk</b>	Francs du Nord
<b>Denmark</b>	Danemark	<b>N. Syrian</b>	Syriens du Nord
<b>Edessa</b>	Édesse	<b>Neutrals</b>	Neutres
<b>Egypt</b>	Égypte	<b>Norman</b>	Normands
<b>Eng</b>	Angleterre	<b>Pisa</b>	Pise
<b>England</b>	Angleterre	<b>Roll for Event</b>	Effectuez un jet d'événement
<b>Fatimid</b>	Fatimides	<b>S Frk</b>	Francs du Sud
<b>Fleet</b>	Flotte	<b>S Normans</b>	Normands de Sicile
<b>Flemish</b>	Flandres	<b>S. Syrian</b>	Syriens du Sud
<b>Fr</b>	France	<b>Tripoli</b>	Tripoli
<b>France</b>	France	<b>Venice</b>	Venise
<b>Frisia</b>	Frise		

## Pions [marqueurs]

<b>Assault Points</b>	Points d'Assaut
<b>Control Oshin</b>	Contrôle [Oshin]
<b>Control Thorus</b>	Contrôle [Thorus]
<b>Destroyed</b>    <b>Butimides</b> +1 Assault	Détruit    Boutoumitès +1 aux jets d'Assaut
<b>Full Siege</b>    <b>Partial Siege</b>	Siège Total    Siège Partiel
<b>Germans</b>	Allemands
<b>Has Recruited This Turn</b>	A recruté durant ce Tour
<b>Heat</b>	Chaleur
<b>In Command</b>    <b>Dissension</b>	Commandant    Dissension
<b>Independent Leader</b>    <b>Dropped Off</b>	Chef Indépendant    Déposé
<b>Jihad</b> +1 Battle/Assault    <b>Vision</b> +1 Battle/Assault	Jihad +1 aux jets de Bataille et d'Assaut    Visions +1 aux jets de Bataille et d'Assaut
<b>Jihad</b> -1 Continuation    <b>Vision</b> -1 Continuation	Jihad +1 aux jets de Continuation    Visions +1 aux jets de Continuation
<b>Jihad</b> Extra Leader Card    <b>Vision</b> Extra Leader Card	Jihad Carte d'Activation de Chef supplémentaire    Visions Carte d'Activation de Chef supplémentaire
<b>Leader Captured</b>    <b>Leader Killed</b>	Chef capturé    Chef tué
<b>Leader III</b>    <b>Moved Twice</b>	Chef malade    Déplacé deux fois
<b>M. Turks</b>	Turcs de Mossoul
<b>Month</b>	Mois
<b>N. Frank</b>	Francs du Nord
<b>N. Syrians</b>	Syriens du Nord
<b>Neutral Force</b>	Force neutre
<b>Ravaged</b>    <b>Ravaged – Remove</b>	Ravagé    Ravagé – À enlever
<b>Ravager</b>    <b>Demoralized</b>	Ravageur    Démoralisé
<b>Resource Points</b>	Points de Ressources
<b>S. Frank</b>	Francs du Sud
<b>S. Syrians</b>	Syriens du Sud
<b>Sicilians</b>	Siciliens
<b>True Cross</b>	Vraie Croix
<b>Year</b>	Année

## Carte [noms géographiques]

<b>ARMENIA</b>	ARMÉNIE
<b>COUNTY OF EDESSA</b>	COMTÉ D'ÉDESSE
<b>EMIRATE OF DAMASCUS</b>	ÉMIRAT DE DAMAS
<b>FATIMID CALIPHATE</b>	CALIFAT FATIMIDE

**PALESTINE****SYRIA****Acre Sea Zone****Caesarea Sea Zone****Cyprus Sea Zone****Jaffa Sea Zone****Sidon Sea Zone****Tarsus Sea Zone****Tortosa Sea Zone****Tripoli Sea Zone****Cappadocia (Turks)****Fatimid Box** can be entered only by Muslim factions**Mosul Turks****Acre SDR 5****Aintab****Aleppo SDR 3****Alexandretta****Antioch SDR 7****Arsuf****Ascalon SDR 2****Baalbek***Beaufort***Beirut SDR 2****Birejek****Caesarea SDR 2**

Cilician Gates

**Comana****Cyprus SDR 2****Damascus SDR 5****Edessa SDR 3****Gaza****Haifa****Hamah SDR 3****Harenc SDR 2****Hebron SDR 2****Homs****Hosn al-Akrad** (*Krak des Chevaliers*)**Jabala** (*el-Marqab*)**Jaffa SDR 2****Jericho****Jerusalem SDR 5***Karak***Lampron SDR 2****Lattakiea SDR 2****Marash***Marqab**Masyaf***Mazacha****Melitene SDR 2***Montreal***Nablus SDR 2****Partzerpert SDR 2****Raban****Ramlah SDR 2****Samosata SDR 2***Saone***Shaizar****Sidon SDR 2****Sis SDR 2****St. Symeon****PALESTINE****SYRIE**

Zone Maritime d'Acre

Zone Maritime de Césarée

Zone Maritime de Chypre

Zone Maritime de Jaffa

Zone Maritime de Sidon

Zone Maritime de Tarse

Zone Maritime de Tortose

Zone Maritime de Tripoli

Cappadoce (Turcs)

Fatimides *Ne peut contenir que des factions musulmanes*

Turcs de Mossoul

Acre *VDS 5*

Aintab

Alep *VDS 3*

Alexandrette

Antioche *VDS 7*

Arsouf

Ascalon *VDS 2*

Baalbek

*Beaufort*Beyrouth *VDS 2*

Biredjik

Césarée *VDS 2*

Portes Ciliciennes

Comana

Chypre *VDS 2*Damas *VDS 5*Édesse *VDS 3*

Gaza

Haifa

Hama *VDS 3*Harenc *VDS 2*Hébron *VDS 2*

Homs

Hosn al-Akrad (*Krak des Chevaliers*)Jabala (*al-Marqab*)Jaffa *VDS 2*

Jéricho

Jérusalem *VDS 5**Kerak*Lampron *VDS 2*Lattaquié *VDS 2*

Marach

*Marqab**Masyaf*

Mazaka

Mélitène *VDS 2**Montréal*Naplouse *VDS 2*Partzerpert *VDS 2*

Raban

Ramla *VDS 2*Samosate *VDS 2**Saône*

Shaizar

Sidon *VDS 2*Sis *VDS 2*

Saint-Siméon

Syrian Gates  
**Tarsus** SDR 2  
**Tiberias**  
**Tortosa** SDR 2  
**Tripoli** SDR 3  
**Tyre** SDR 4

Portes Syriennes  
Tarse *VDS* 2  
Tibériade  
Tortose *VDS* 2  
Tripoli *VDS* 3  
Tyr *VDS* 4

## Carte [légende (*Map Key*)]

Cities SDR Values 2 or 3 – SDR Values 4, 5 or 7

Towns

Transit Space (*Number = Attrition Value*)

Port

**Deep Port**

Land Path

City Entry

River Path

Sea Zone Boundary

1st Crusade VPs

3rd Crusade VPs

Cité *VDS* 2 ou 3 – *VDS* 4, 5 ou 7

Bourgade

Point de Transit (*chiffre = Valeur d'Attrition*)

Port

Port d'Eau Profonde

Connexion terrestre

Portes de Cité

Connexion fluviale

Limite de Zone Maritime

Points de Victoire de la Première Croisade

Points de Victoire de la Troisième Croisade

## Carte [cases de chefs]

**Germans :**

Allemands

**Mosul Turks**

Turcs de Mossoul

**None**

Aucun

**Northern Franks**

Francs du Nord

**Northern Syrians**

Syriens du Nord

**Replacement**

Remplaçant

**Sicilian Normans**

Normands de Sicile

**Southern Franks**

Francs du Sud

**Southern Syrians**

Syriens du Sud

## Carte [cases diverses]

Activation Deck

Pioche d'Activation

Used Activation Cards

Cartes d'Activation défaussées

Crusader Event Deck

Pioche d'Événements croisés

Muslim Event Deck

Pioche d'Événements musulmans

Sequence of Play

Séquence de Jeu

**A. Diplomacy (1C) or Reinforcement Phase**

Phase de Diplomatie (1C) ou Phase de Renforts (3C)

**B. Army Assignment Phase**

Phase d'Affectation des Armées

**C. Activation Deck Creation (1C) or Activation Marker Phase**

Phase de Construction de la Pioche d'Activation (1C)  
ou Phase du Pool d'Activation (2C/3C)

**D. Operations Phase**

Phase d'Opérations

**E. Attrition Phase**

Phase d'Attrition

**F. Recovery Phase**

Phase de Récupération

## Carte [Compte-Tour (*Game Turn Track*)]

Mars-Mi-avril	Mi-avril-Mai	Juin-Mi-juillet	Mi-juillet-Août	Septembre-Mi-octobre	Mi-octobre-Novembre	Hiver
1098: [Kerbogha] 1-2	1098: [Kerbogha] 1-4 1191: Début 3C Historique	1098: [Kerbogha] = Automatique 1148: Début 2C 1190: Début 3C Barberousse	1192: Fin 3C (Historique et Barberousse)	1099: Fin 1C	1097: Début 1C 1148: Fin 2C Attrition +2	Attrition +3

<b>1097</b>	<b>1098</b>	<b>1099</b>
-------------	-------------	-------------

1ère Croisade (1C)

<b>1148</b>
-------------

2e Croisade (2C)

<b>1190</b>	<b>1191</b>	<b>1192</b>
-------------	-------------	-------------

3e Croisade (3C)