

## Table des Puissances

(2 dés, lire le dé rouge en premier)

<b>DR</b>	<b>Puissance</b>
11-13	Angleterre
14-15	Empire latin
16	Venise
21	Suède
22-23	Pologne
24	Norvège
25	Prusse
26-33	Saint Empire Germanique
34-36	Russie
41-42	Empire byzantin
43	Royaume de Jérusalem
44	Bulgarie
45-46	Hongrie
51-52	Espagne
53	Danemark
54	Lituanie
55	Serbie
56-61	France
62-63	Almoravides
64-65	Ayyubides/Mamelouks
66	Seldjoukides de Rum

*Note : Quelques Puissances mineures ne sont pas indiquées sur cette table.*

## Table des Dirigeants

(1 dé)

<b>DR</b>	<b>Résultat</b>
1-2	Bon dirigeant
3-4	Dirigeant normal
5-6	Mauvais dirigeant

## Résumé des couts

(En Florins)

- 1 Lancer une attaque (9.4)\*
  - 1 Interception navale (10.2)
  - 3 Chaque MJD de milice\*\* (9.2)
  - 4 Chaque MJD naval (10.3)
  - 3 Enlever l'excommunication avec une carte Pape (6.3)
  - 1 Se joindre à une croisade dans une partie à 4 ou 5 joueurs (6.2)
  - 2 Se joindre à une croisade dans une partie à 3 joueurs (6.2)
  - ? Pénalité de désastre. Tirer 1d6.
- \* Attaques faites seulement par de Chevaliers du Christ coûtent 0 Fl.
- \*\* Réduire de 2 avec une carte Jihad

## Résolution des Batailles terrestres

ETAPE 1: L'attaquant et le défenseur déterminent secrètement le nombre de milice qu'ils vont lever en plaçant les florins dans leur main fermée. Cependant, voir Espions (8.1).

ETAPE 2: L'attaquant et le défenseur jettent chacun 1d6.

ETAPE 3: A ce jet de dé, chacun ajoute (ou soustrait), cumulativement :

- Sa force d'armée de base. Voir 9.1
- Le nombre de milices levées, en révélant les Florins à ce moment. Voir 9.2
- La valeur de capacité du dirigeant. Voir 9.3
- Une carte Chevaliers du Christ (défenseur seulement). Voir 7.1
- Mercenaires (attaquant seulement). Voir 11.0

ETAPE 4: Le total le plus élevé gagne. Le gagnant obtient (ou garde) le contrôle de la province. S'il y a égalité, le *défenseur* garde le contrôle de la province.

## Batailles navales

- Les MJD navals (Milice) coûtent +4. A déterminer avant le voyage (10.3).
- Pas de dirigeants ni de mercenaires
- Les égalités vont à la force navale de base la plus élevée. Si elles aussi sont égales, le joueur ayant bougé gagne (contrairement aux batailles terrestres).

## Séquence de jeu

- A. Tirer les cartes Actions.** Le joueur tire assez de cartes Actions pour en avoir 4 en main quand il commence son tour.
- B. Sélection d'une carte Région.** Le joueur peut, *s'il le souhaite*, tirer la carte supérieure du paquet des Régions et la placer en jeu. Si un joueur tire une carte Région, ses actions sont limitées lors de la phase D.
- C. Phase des cartes obligatoires.** Le joueur *doit* utiliser toutes ses cartes obligatoires qu'il a tiré en phase A.
- D. Phase Action.** Le joueur peut entreprendre les actions suivantes dans l'ordre qu'il souhaite. Certaines actions demandent un paiement en argent.

**Collecter les impôts:** Collecter les impôts de ses provinces, voir 3.4. Le joueur enlève aussi n'importe quel marqueur *Désastre* sur ses Puissances. S'il collecte les impôts, il ne peut rien faire d'autre. La collection de ses impôts *est* sa phase d'Action.

**Jouer des cartes Actions:** Jouer, et résoudre, autant de cartes Action que le joueur le souhaite (et possède). Il peut aussi défausser autant de cartes qu'il le souhaite, excepté des cartes Puissances, qu'il peut jouer ou garder. S'il a fait la phase B, il *ne* peut *pas* jouer une carte Pape.

**Lancer des attaques:** Lancer *une* ou *deux* Attaques (\*\*\*) contre une Province/Puissance ennemie. S'il a fait la phase B, il peut seulement lancer *une* Attaque.

Quand le joueur a fini, le tour passe à son voisin de gauche et ce joueur commence sa phase A. cela continue jusqu'à la fin de la partie (Voir 3.5)

\*\*\*= Le terme *Attaque* inclut l'Attaque avec vos puissance, n'importe quelle attaque avec les Chevaliers du Christ (Voir 7.1), ou n'importe quel tentative de Guerre Civile (Voir 8.3) ou d'Hérésie (Voir 8.5). Les croisades ne comptent pas comme une Attaque (Voir 6.2).

*NOTE DE JEU: Un joueur peut toujours passer sa Phase Action en ne faisant rien.*

### Liste des religions



Orthodoxe



Païen



Catholique



Islamique