**Kingdom**

**of**

**Heaven**

**Les Etats Croisés 1097-1291**

**Règles de jeu**

**Table des Matières**

Règles du jeu.............................................3

1. Introduction...........................................3

2. Composants du Jeu................................3

2.1 Inventaire...........................................................3

2.2 La carte .............................................................3

2.3 Les Pièces de jeu...............................................3

2.4 Les Cartes..........................................................3

3. Définitions Importantes.........................4

4. Mise en Place du Jeu.............................5

4.1 Unités, Chefs and forteresses............................5

4.2 Marqueurs de Statu Politique............................5

4.3 Deck des cartes d’Evénements..........................5

4.4 Règles de Priorités.............................................5

5. Séquence de Jeu.....................................6

5.1 Phase de Remplacement (sauter cette phase lors du 1tour)..................................................................6

5.2 Phase de Rassemblement (sauter cette phase lors du 1tour)...........................................................6

5.3 Distribution des Cartes de Stratégies (and Ransom)...................................................................6

5.4 Détermination de l’Initiative.............................6

5.5 Phase de Stratégie..............................................6

5.6 Phase de Démobilisation...................................6

5.7 Fin de Tour........................................................6

5.8 Victoire..............................................................6

6. Phase de Remplacement........................6

6.1 Prendre les Remplacements...............................6

6.2 Les Puissances Neutres......................................7

7. Phase de Rassemblement.......................7

7.1 Placement des Chefs..........................................7

7.2 Placement des Unités.........................................7

7.3 Garnisons intrinsèques.......................................8

7.4 Puissances Neutres............................................8

8. Cartes de Stratégies...............................8

8.1 Distribution des Cartes de Stratégies................8

8.2 Jouer les Cartes de Stratégies ...........................8

8.3 Double Usage....................................................8

8.4 Actions...............................................................8

8.5 Mélanger le Deck..............................................9

8.6 Règle Optionnelle: Combinaison de Cartes......9

9. Diplomatie ............................................9

9.1 Orientation Diplomatique..................................9

9.2 Cadeaux et Flatteries.......................................10

9.3 Avantage Diplomatique...................................10

9.4 Le Libre Passage..............................................10

9.5 Le Jet de Dé Diplomatique: ............................11

9.6 Résultat du Jet de dé........................................11

10. Mouvement........................................11

10.1 Qui Peut Bouger ?.........................................11

10.2 Procédure de Mouvement..............................11

10.3 Rang (Chefs Subordonnés)............................12

10.4 Commandants et Subordonnés......................12

10.5 Empilement....................................................12

10.6 Terrain Spécial et Zones Hors Carte.............12

10.7 Fourrage.........................................................13

10.8 Mouvement Naval.........................................13

10.9 Mouvement and Diplomatie.........................13

11. Interception........................................13

11.1 Quand une Interception Peut-elle Survenir?..13

11.2 Résoudre une Tentative d’Interception ........13

11.3 Succession d’Interceptions............................14

11.4 Combinaison d’Interceptions et d’Evitement14

12. Eviter une Bataille.............................14

12.1 Eviter une Bataille.........................................14

12.2 Combinaison d’Interceptions et d’Evitement14

12.3 Continuation..................................................14

12.4 Ocultation......................................................15

13. Les Batailles......................................16

13.1 Quand les Batailles se Produisent elles ?......16

13.2 Résoudre les Batailles....................................16

13.3 Le Vainqueur d’une Bataille.........................17

13.4 Poursuit..........................................................17

13.5 Les Pertes.......................................................17

13.6 Les Chefs Blessés..........................................17

Table de Perte des Chefs.......................................17

13.7 Après la Batailles...........................................17

14. Retraites............................................18

14.1 Procédure de la Retraite.................................18

15. Attrition.............................................18

15.1 Quand l’Attrition se Produit elle?..................18

15.2 Procédure d’Attrition.....................................18

16. Démobilisation...................................19

16.1 Comment la Démobilisation se Produit elle ?.......................................................................19

17. Villes Fortifiées et châteaux .............20

17.1 Caractéristiques Générales............................20

17.2 Unités et chefs retranchés..............................20

17.3 Retraite dans une forteresse...........................20

17.4 Facteur de Résistance....................................21

17.5 Appel à la Reddition......................................21

17.6 Les Sièges......................................................21

17.7 Les Assauts....................................................23

17.8 Les Forces de Secours ..................................24

17.9 Lever un Siege...............................................24

17.10 Les Garnisons..............................................24

17.11 Conquête......................................................24

18. Caractéristiques Nationales...............26

18.1 La Cavalerie...................................................26

18.2 Les Armées de Cavalerie...............................26

19. Les Croisades.....................................26

19.1 Placement des Croisades...............................26

19.2 Annulation des Croisades..............................26

19.3 Les Autres Croisés.........................................26

20. Victoire .............................................26

20.1 Points de Victoire (VP).................................26

20.2 Calculer la Victoire........................................26

Exemple de Jeu étendu ......................27

**1. Introduction**

*Kingdom of Heaven (le Royaume des cieux)* est un jeu pour deux joueurs, basé sur les guerres entre les puissances chrétiennes, musulmanes et Païennes pour la possession de la Terre Sainte. Pour plus de commodité, un joueur est le joueur Chrétien et l'autre est le joueur musulman.

**2. Composent du jeu**

**2.1 Inventaire**

Le jeu *Kingdom of Heaven* comprend une carte de de 22 x 34, ce livre de règle, un livre de scénario, deux cartes d’aide, 110 cartes (divisés en un jeu de base de 60 cartes et 50 cartes de scénario) et trois feuilles de pions pour un total de 528 pions.

**2.2 La Carte**

La carte représente le bassin Méditerranéen oriental au cours de la période couverte par le jeu. La carte est divisée en espaces reliés par des lignes de communication. Un espace carré représente une ville fortifiée. Tous les autres espaces sont circulaires. Jérusalem est un cas particulier : c'est une ville fortifiée dans les scénarios A-D et un espace normal dans les scénarios E.-J. Certains espaces sont des ports ; ceux-ci sont représentés par un contour bleu. Certains espaces sont inhospitaliers aux armées et sont marqués par un symbole de soleil ou de montagne pour indiquer que ce sont des terrains difficiles (les deux symboles ont des effets identiques sur le jeu).

Les connexions entre les espaces représentés par trois lignes parallèles sont des cols de montagne, qui inhibent le mouvement et la retraite. Les mouvements via les connexions reliant Bosra, al-Azraq, Wadi al-Hasa et Néguev sont autorisés uniquement par le jeu d'une carte dont la valeur est de trois OP.

Les espaces sur la carte sont regroupées en provinces. Chaque province est délimitée par une ligne orange, l'océan et/ou au bord de la carte. Chaque province dispose d'une capitale à l'exception du Royaume de Jérusalem, qui en a deux (Acre et Jérusalem). La capitale d'une province a son nom en lettres rouge et elles sont plus grandes que le nom des autres espaces.

Le liseré bleu pâle reliant Minya en Egypte à la Méditerranée indique le cours du Nil et ses branches. Le seul effet de cette représentation sur du jeu, est que les espaces traversés par le Nil sont vulnérables à la carte *Crue du Nil Tardive*, utilisée dans le scénario E (voir livret de scénario).

Outre ce qui précède, il y a trois cases qui représentent des grandes zones hors-carte. Il s'agit de Constantinople, de la Méditerranée et de Mossoul. Ces cases sont traitées d’une manière différente des autres espaces qui sera expliqué ci-dessous.

**2.3 Les Pièces de jeu**

**Les Unités :** Chaque pion avec une photo d'un soldat représente un corps de troupes. La nationalité de l’unité est indiquée par le blason sur le pion. Chaque unité a une religion, indiquée par la couleur de l'arrière-plan du pion et un symbole correspondant sur le côté gauche du pion. Le premier chiffre sur une unité représente sa force de combat (CS) (1 à 4), le deuxième son mouvement (MA), soit 4 ou 6. Le verso représente cette unité à effectifs réduits.

Bien que la plupart des unités contiennent un mélange d'infanterie et de cavalerie, les unités avec un MA de « 6 » se composent exclusivement de troupes montées – habituellement légèrement armés et plus mobiles que la typique cavalerie lourde européenne. Ces unités sont désignées comme de la cavalerie et ont des capacités spéciales. Certaines unités sont marquées avec un point jaune. Ceci indique quand et comment l'unité peut entrer dans un scénario (voir 7.3 pour plus de détails).

**Les Chefs :** Ces pions représentent un chef et ses vassaux personnels. Chaque chef a un niveau de capacité stratégique, de compétence tactique pour les batailles et de commandement. En combat, le niveau tactique de bataille du chef participe également à l'effectif total de combat de l'armée. Les chefs n'ont pas de MA imprimé. Les chefs Chrétiens ont un MA de quatre, tandis que les chefs Musulmans et Payens ont un MA de six.

**Les Forteresses.** Il y a deux sortes de bastions. Les places fortes ayant un blason sont des châteaux et appartiennent à une nationalité spécifique, tel qu'indiquée. Celles sans blason sont des cités fortifiées et avec pour seule distinction celle d’être musulmanes ou chrétiennes.

Marqueurs de statut politique. Chaque puissance a un marqueur de statut politique portant son nom à placer sur le tableau diplomatique afin d'enregistrer son orientation diplomatique.

**2.4 Les Cartes**

Le jeu comprend 110 cartes, de deux types : le deck de cartes de stratégie de base (cartes 1-60) et les cartes spéciales de scénario (uniquement utilisées dans un scénario spécifique comme indiqué sur la carte).

Chaque carte possède plusieurs éléments d'information :

• Le chiffre dans l'angle supérieur gauche (la valeur des opérations) sert à activer et à déplacer les unités.

• Sur certaines cartes la valeur d’opérations est accompagnée d'un nombre en jaune plus petit. Cela indique que la carte peut être utilisée pour influencer diplomatiquement une puissance neutre ou contrôlées par l'ennemi (9.1).

• Le titre et le texte de l'événement est situé dans le centre de la carte. Voir 8.4.1 pour plus de détails. Un titre en bleu indique que la carte peut être utilisée comme un événement de bataille (8.4.2), tandis qu'un titre en rouge indique un événement de réponse (8.4.3).

• Au bas de la carte il peut y avoir un événement de siège (un événement spécial, utilisé seulement pendant les sièges). Les événements de siège indiquent s'ils peuvent être utilisés par l'attaquant (A), le défenseur (D) ou les deux joueurs (B) pendant un siège. La plupart des événements de siège peuvent être utilisés aussi bien par le joueur chrétien que par le joueur musulman, bien que quelques-uns spécifient un joueur dans leur texte.

• En bas au centre de chaque carte figure un numéro d'ID. Le deck de base est numérotée de 1 à 60. Les cartes scénario affichent la lettre du scénario et un numéro d'ID.

**3. Définitions importantes**

*Voici les termes de jeu importants et les abréviations avec lesquels vous devez être familiarisé avec avant de lire les règles.*

**Round d'action :** Chaque tour consiste en des actions prises par chaque joueur, en alternance, dont chacune est appelé un round d’action. Habituellement, mais pas toujours, un round d'action implique le jeu d'une carte. Voir 8.4 pour la liste des actions qui peuvent être effectuées lors d'un round.

**Armée :** Une armée se compose d'un certain nombre de chefs et/ou d’unités dans un espace. Les règles utilisent les termes « armée » et « force » de façon interchangeable.

**Contrôle** : Un joueur contrôle un espace s'il y a une forteresse amie dedans ou si aucun des deux camps n’a de forteresse dedans, qu’il y ait au moins une unité dedans (les unités actuellement activées pour le mouvement ne comptent pas). Si aucun des deux camps n’a de forteresse ou d’unité dans l'espace, il est contrôlé par le joueur (ou la puissance, si neutre) contrôlant la province. Les cases Hors-Carte sont contrôlées comme des provinces. Notez que, dans certains scénarios, des provinces ne sont pas contrôlées. Ces provinces sont la propriété de puissances non représentées dans le jeu. Elles sont traitées comme étant hostiles pour les deux camps. Le contrôle d'une province change seulement par l’influence diplomatique de la puissance qui la contrôle (9.1)

 (Exemple : au début du scénario E, la Province « Royaume de Jérusalem » est contrôlée par le joueur chrétiens. Par conséquent, il contrôle tous les espaces de son territoire qui ont une forteresse chrétienne (par définition) ainsi que les espaces vides (par exemple Hébron). Étant donné que la configuration du scénario spécifie que les Ayyoubides contrôlent Jérusalem, le joueur musulman contrôlera cet espace jusqu'à ce qu'il soit pris par les chrétiens. Si le joueur musulman a une unité à Hébron, il contrôlera l'espace aussi longtemps qu'elle sera présente. Le simple fait de déplacer une unité vers Hébron, cependant, n'en fait pas un espace ami).

**Boxes des unités mortes :** Chaque joueur conserve toutes les unités qu'il a perdues dans la boxe des unités mortes pour un futur remplacement.

**Pool de Force :** chaque joueur dispose d'un pool de force qui contient ses forces disponibles qui ne sont pas sur la carte ou dans la boxe des unités mortes. Les Puissances neutres partagent un pool de force commun. Les unités dans le pool de forces sont vivants et en bonne état, mais dispersée sur leur territoire et actuellement indisponible pour le service actif jusqu'à ce qu’elles soient rassemblées sur un espace.

**Ami :** Un espace est ami avec un joueur si celui-ci contrôle cet espace. Les unités en mouvement dans un espace vide ennemi ne prennent pas le contrôle de cet espace (et donc il reste un espace ami).

**Province d'origine :** Toutes les puissances contrôlent au moins une province ou une boxe hors-carte. Elles ont une province d’origine qui représente le siège de leur gouvernement. La capitale de la province d'origine de la puissance (le cas échéant) est la capitale de cette puissance.

**Boxes Hors-carte :** Celles-ci représentent de grandes zones hors Carte et comprennent les zones Méditerranée, Constantinople et Mossoul.

**Valeur d’Opérations :** Le numéro situé dans le coin supérieur gauche de chaque carte de stratégie.

**Une Puissance :** Un groupe d'unités, les forteresses et/ou les provinces qui ont une orientation diplomatique collective. Les Puissances ont une des cinq religions distinctes : catholique, orthodoxe, sunnite, chiite ou païenne.

**Puissances catholiques :** les Croisés, les Templiers, les Hospitaliers, le Royaume de Jérusalem, le comté de Tripoli, la Principauté d'Antioche, le comté d'Édesse et le Royaume de Chypre.

**Puissances orthodoxe :** Byzance, la Principauté de Chypre et l'Arménie.

**Puissances chrétiennes :** Les Puissances catholique et orthodoxe peuvent être nommées collectivement les Puissances Chrétiennes.

**Puissances sunnites :** Damas, Alep, les Ayyoubides, les Seldjoukides, les Mamelouks.

**Puissances chiites :** les Fatimides et les Assassins.

**Puissances musulmanes :** Les Puissances Sunnites et chiites peuvent être nommées collectivement les puissances musulmanes.

**Puissance païenne :** Les Mongols sont la seule puissance Païenne.

*Note: La religion d'une puissance ne gêne en rien son contrôle par l’un ou l’autre joueur. Le Joueur Chrétien peut très bien contrôler des puissances musulmanes ou païennes et vice versa.*

**Province :** C’est un groupe d’espaces situés à l'intérieur de la ligne de démarcation de la province. Il y a 12 provinces dans le jeu. Chaque province dispose d'une capitale, indiquée par un nom en rouge avec de plus gros caractères. (Exception : Acre et Jérusalem sont les \* deux \* capitales du Royaume de Jérusalem).

**Abréviations communes**

BR: Ratio de combat

CRT: Résultat de la Table de Combat

CS: Fortification de Combat

d6: Dé à 6 Faces

MA: Allocation de Mouvement

MAN: Main d’Œuvre

MP: Points de Mouvement

OV: Valeur d’Opérations

RF: Facteur de Résistance

RP: Points de Remplacement

RR: Ratio de Remplacement

**4. Mise en place du jeu**

**4.1 Les Unités, les Chefs et les Forteresses**

Consulter le scénario que vous souhaitez jouer et mettre en place les pions et les places fortes selon les instructions d'installation du scénario. Il est recommandé que chaque joueur mette en place ses unités face à son côté de la carte afin de faciliter leur identification. Les Unités neutres doivent être marquées en plaçant un marqueur « Neutre » sur la pile ou à coté de leur province.

**4.2 Marqueur de Statut Politique**

Placer les marqueurs de statut politique pour chaque nationalité dans la case appropriée sur la piste de statut politique selon le scénario joué.

**4.3 Deck de Cartes d’Événement**

Tous les scénarios possèdent un jeu de cartes associé à des événements spéciaux qui sont en jeu que pour ce scénario. Ces cartes sont avec des codes de couleur et correspondent à la lettre du scénario (A-J). Lors de la mise en place du jeu, mélanger le deck de carte de stratégie de base (cartes 1-60) ainsi que les événements spéciaux du scénario que vous avez sélectionné. Celui-ci constitue le deck de cartes de stratégie utilisé pendant la partie.

**Variante optionnelle :**

Pour vous aider à obtenir les événements du scénario choisi, vous pouvez utiliser ce qui suit

Avant de commencer, mélanger séparément les événements spéciaux du scénario et donner en un à chaque joueur en tant que première carte du tour 1. Puis mélanger le reste des cartes avec le jeu d'événements normaux et distribuer les cartes restantes pour le premier tour normalement.

**4.4 Règles de priorité**

Lorsqu’il y a un conflit entre la règle du jeu et une carte, la carte est prioritaire. Quand il y a un conflit entre une carte et les règles particulières de chaque scénario (donnée par le livre de scénario), les règles du scénario ont la priorité. Ainsi, la hiérarchie des règles (du bas vers le haut) est : livret de règles – cartes – livret de scénario.

**5 Séquence de Jeu**

*Kingdom of Heaven se joue à tour de rôle, chaque séquence doit être effectuée dans l'ordre indiqué ci-dessous.*

**5.1 Phase de Remplacement** (sauter cette phase lors du tour 1)

Les deux joueurs (en commençant par le joueur chrétien) transfèrent leurs unités éliminées vers leur pool de force ou retournent les unités réduite sur leur face à pleine force selon le raciaux de remplacement du scénario (6.1).

**5.2 Phase de Rassemblement** (sauter cette phase lors du 1tour)

Les deux joueurs (en commençant par le joueur chrétien) placent toutes les unités et les chefs dans leurs pool de force sur la carte (comme énoncé par les restrictions de l'article 7) et peut ajuster des garnisons intrinsèques dans les forteresses lui appartenant.

**5.3 Distribuez les cartes de stratégie (et Ransom),**

Chaque joueur reçoit sept cartes de stratégie (8.1). Si un de vos chefs est retenu prisonnier, vous pouvez laisser votre adversaire tirer l'une de vos cartes en échange du chef capturé (qui sera placé dans votre Pool de Forces pour qu’il puisse être rassemblé au prochain tour).

**5.4 Détermination de l’Initiative**

Chaque joueur consulte la carte et trouve le chef de rang le plus élevé (10.3) qu'ils contrôlent actuellement (si vous avez deux dirigeants de rang égal, celui qui a la valeur de stratégie la plus faible est sélectionné). Le joueur contrôlant le chef avec la valeur de stratégie la plus faible joue en premier le premier round d’action. En cas d'égalité, le joueur chrétien joue en premier.

**5.5 La Phase Stratégique**

La phase stratégique consiste en une série de round d'action joué alternativement par les joueurs. Lors de chaque round, le joueur actif peut jouer une carte (ou plusieurs dans certains cas), se défausser, passer sans jouer de carte ou effectuer un mouvement de Vassal sans jouer de carte. Chaque carte de stratégie jouée, permet de déplacer des chefs et des unités, de déclencher des événements, de résoudre des sièges ou influencer diplomatiquement des puissances. La liste complète des actions possibles est indiquée au chapitre 8.

**5.5.1 Fin de la Phase de stratégie**

Les joueurs continuent d'alterner les rounds d’action jusqu'à ce que les deux joueurs aient joué toutes leurs cartes À ce stade, la phase de la stratégie se termine. Si un joueur n’a plus de carte avant son adversaire, il peut encore procéder à des mouvements spéciaux de Vassal (8.4) ou passer.

**5.6 Phase de démobilisation**

Chaque joueur (en commençant par le joueur musulman) doit maintenant démobiliser ses troupes selon les règles du chapitre 16 et renvoyer ces forces dans le Pool de Force approprié.

**5.7 Fin de tour**

A la fin de la Phase de démobilisation, faire avancer le Marqueur de Tour d’une case. Si le nombre total de tours du scénario n'ont pas été accomplie, commencez un nouveau tour de jeu.

**5.8 La Victoire**

**P**endant la partie, les deux joueurs suivent les points de victoire (VP) gagnée ou perdue. Normalement, la victoire est déterminée après que le nombre de tour prévu par le scénario a été effectué, mais certains scénarios peuvent finir sur une victoire automatique. Voir le chapitre 20 et les conditions de victoire du scénario pour plus de détails.

**6. Phase de Remplacement**

Les deux camps reçoivent des remplacements au début de chaque tour (sauf lors de Tour 1).

**6.1 Prendre ses remplacements**

Chaque joueur (en commençant par le joueur chrétien) consulte le scénario pour connaitre le nombre de remplacement (RR) pour chacune de ses puissances. Il s'agit du nombre de points de remplacement (RP) que la puissance reçoit lors de chaque tour. Un RP de « 1/2 » signifie qu’un RP est reçu chaque tour même. Un RR « 1/3 » signifie qu'un RP est reçu tous les trois tour (tour 3, 6, 9, etc..).

Si vous avez le marqueur Avantage Diplomatique (9.3), vous pouvez le dépenser pour augmenter le RP d'une quelconque de vos puissances que vous contrôlez de 1, pour ce tour uniquement. Placer le marqueur dans le pool de force neutre pour indiquer qu’il n’appartient à aucun des deux joueurs.

Chaque RP peut être utilisé soit pour :

• Reconstruire une unité depuis les unités éliminées appartenant à la puissance correspondante sur sa face réduite (l'unité est ensuite placé dans le pool de forces du joueur), ou ;

• Retourner une unité de la puissance correspondante dans le Pool de forces du joueur ou sur la carte sur sa face pleine puissance. Cette action peut être cumulée avec la précédente pour un cout de 2 RPs et placer l’unité dans le pool de forces à pleine puissance.

• Deux RPs peuvent être utilisés pour retourner n'importe quel chef avec un facteur de commandement de trois ou moins des unités éliminées vers le pool de force. Si une puissance n'a pas deux RPs à dépenser, elle peut dépenser un RP sur deux tours différents. Retournez le marqueur chef pour noter que le premier RP a été dépensé.

Les restrictions suivantes s'appliquent lors du choix des remplacements :

• Les Croisés ne gagnent de remplacements que par le biais d’un événement.

• Le blocus des unités et les unités dans un espace contrôlé par l'ennemi ne peuvent recevoir de remplacement. Des unités assiégées non bloquées peuvent prendre des remplacements.

• Les chefs avec un facteur de commandement supérieur à trois ne peuvent jamais être remplacés.

• Si une puissance a des unités qui sont ni mortes ni réduites, elle perd ses remplacements pour ce tour.

• Les Remplacements ne sont jamais conservés.

Exemple de remplacement : C'est la Phase de remplacement du scénario D (la troisième croisade), du tour 5. Le joueur chrétien a les forces suivantes dans ses unités éliminées: une unité de croisé, une unité d’hospitalier, une unité de Jérusalem, Guy, Reynald. Dans le pool de forces (démobilisation) il y a une seule unité réduite de Jérusalem.

Les croisés reçoivent zéro RPs. Ils ne peuvent remplacer les unités éliminées ou ni restaurer n'importe quelle unité à pleine puissance.

Byzance n’a aucun RPs et aucune unité, donc elles n’a pas de remplacent.

Antioche a un RP, mais aucune unité éliminée. Le RP peut être utilisé pour retourner une unité d'Antioche réduite si une est sur la carte (et que cela remplit les autres conditions de 6.1) il ne peut pas être conservé ou donné à une autre puissance.

Tripoli, les Templiers et les Hospitaliers ont un RR de ½, ce qui signifie qu'ils obtiennent un RP tous les tours. Lorsqu'il s'agit d'un tour impaire, aucune de ces puissances n’a de remplacement.

Jérusalem a un RP, avec de nombreuses façons de l’utiliser. Il peut reconstruire l'unité de Jérusalem éliminée, la placer dans le pool de forces chrétiennes sur son côté réduit. Il peut retourner n'importe quelle unité réduite de Jérusalem sur la carte ou celle dans le pool de forces à pleine puissance. Il peut être utilisé pour ramener Reynald (deux RPs sont nécessaires, comme Jérusalem n'en a qu'un seul, il peut utiliser ce RP sur deux tours). Cependant, Guy, ne peut être ramené car son facteur de commandement est supérieur à trois.

**6.2 Les Puissances Neutres**

Les RPs neutres doivent tout d'abord être utilisés pour retourner toutes les unités sur la carte à pleine puissance, puis pour la reconstruction des chefs et des unités (à pleine puissance si possible) éliminée. Les chefs sont reconstruits en premier. Déterminer au hasard quels sont les chefs et/ou unités qui reçoivent les remplacements lorsqu'un choix est possible.

**7. Phase de Rassemblement**

*(Il n'y a pas de Phase de rassemblement lors du Tour 1).*

**7.1 Placement des Chefs**

Durant la Phase de Rassemblement, chaque joueur (en commençant par le joueur chrétien) tout d'abord prend tous les chefs de son Pool de force et les place sur la carte, un par espace, dans n'importe quel espace non assiégé contrôlée par la puissance correspondante. Les chefs déjà sur la carte ne sont pas déplacés.

**7.2 Placement des unités**

Chaque joueur (en commençant par le joueur chrétien) maintenant, il prend toutes les unités de sa Pool de force et les place sur la carte dans les espaces (ou les cases hors carte) contrôlés par les puissances respectifs. Reportez-vous au Glossaire pour une définition précise du contrôle ami. Le nombre maximum d'unités qui peuvent se rassembler dans un espace est comme suit :

• Pas plus de quatre unités dans chaque case hors-carte ;

• Pas plus de trois unités dans la capitale d’une puissance (si une puissance a plus d'une capitale, elle peut rassembler trois unités à chaque fois) ;

• Pas plus de deux unités dans une ville fortifiée ou dans la capitale de la province qui n'est pas la capitale de la puissance. (Mais voir 7.2.1 pour villes capturées) ;

• Pas plus d'une unité dans un espace avec un château ;

• Aucunes unités ne peuvent être placées de part et d'autre dans un espace avec une forteresse assiégée.

Ces limites de rassemblement ne sont pas affectées par les unités qui occupent déjà l'espace, mais comprend les unités ajoutées par les garnisons intrinsèque (7.3).

Les restrictions ci-dessus ne sont pas cumulables. Par exemple, si la capitale de la puissance arrive à avoir un château, cette puissance peut seulement rassembler que trois (et non quatre) unités dans cet espace.

**Outre** les limites ci-dessus :

• Les unités de Croisés, de Templiers et d’Hospitaliers peuvent être placées sans limite dans n'importe quel espace non assiégé contrôlé par une puissance catholique.

• Les unités Byzantines peuvent être placées sans limite dans n'importe quel espace non assiégé contrôlé par Byzance.

Si une puissance ne contrôle pas suffisamment d'espaces pour rassembler toutes ses forces, les unités restantes demeurent dans le pool de force.

**7.2.1 Rassemblement dans les forteresses**

Une puissance peut rassembler dans un château qu’elle contrôle même si ce château n'est pas dans une province contrôlée par la puissance.

Les villes fortifiées sont un cas particulier car elles ne sont pas marquées comme appartenant à une puissance spécifique. Si elles sont dans une province contrôlée par une puissance amie, cette puissance peut rassembler ses unités normalement. Si elles sont dans une province contrôlée par une puissance neutre ou ennemie (c'est-à-dire qu'elles ont été capturées), contrôlé par aucune puissance (indépendamment de la présence d'une garnison ou de qui a capturé la ville), et donc aucun puissance n’a le droit de rassembler. Les Croisés, les Hospitaliers et les Templiers peuvent rassembler à cet endroit s'il y a déjà une unité catholique ou un chef dans l'espace via l'exception du point 7.2. De même, les unités byzantines peuvent rassembler s'il y a déjà une unité Byzantine ou un chef. Dans le cas contraire, vous devez obtenir les unités de l’ancienne manière.

Voir 16.1.2 pour des restrictions supplémentaires sur Jérusalem dans les scénarios où elle se trouve sous contrôle musulman.

**7.3 Garnisons intrinsèques**

Lors du placement d'unités, un joueur peut enlever une unité à pleine force de n’importe quelle nationalité qu’il contrôle et retourner les garnisons sur leur coté à pleine force de deux châteaux appartenant à cette puissance ou supprimer un pas de n'importe quelle unité et retourner une garnison d’un seul château. À l'inverse, il peut retourner les garnisons de deux châteaux, appartenance à une seule puissance de leur côté a pleine force sur leur face réduite et ajouter une unité à pleine puissance de cette nationalité à son pool de forces depuis une sélection de pions (ce qui est admissible à être placée à bord immédiatement selon les 7,2), ou retourner une garnison sur sa face réduite d’un château et ajouter une unité réduite. Une puissance peut faire cette manipe au temps de fois qu’elle le désire, mais elle doit suivre toutes les restrictions concernant le nombre d'unités qu’elle peut rassembler dans un espace.

Sélection d'unités : quand il n'y a plus d'un type d'unité dans la pioche de pion d'une nation et que l’on a besoin d'en sélectionner une pour répondre à un événement ou en supprimant un pas sur garnisons intrinsèques des châteaux, toutes les unité peuvent être choisie, à l'exception des unités de cavalerie 3-6 et 4-6 et des unités de cavalerie Chrétienne 2-6. Ces unités ont un point sur le pion comme un rappel.

Le nombre de pions d’unité inclus dans le jeu est une limite intentionnelle et ne doit pas être dépassé. Ceci est prioritaire sur le paragraphe ci-dessus.

(Note de Jeu: c'est un bon moyen de renforcer vos forces de terrain, si vous êtes prêt à prendre le risque d'affaiblir vos forteresses. Il est recommandé aux joueurs tout d'abord d’ajuster toutes les garnisons intrinsèques avant de placer des unités sur la carte. Cela empêche la confusion sur le nombre d'unités déjà placé dans un espace.)

**7,4 Les Puissances Neutres**

Les Puissances Neutres rassemblent tous leurs chefs et leurs unités dans leur capitale, même si cela aboutis à une violation des limites de 7,2. Si la capitale est contrôlée par une puissance différent, la puissance neutre ne rassemble pas (cela peut se produire si une puissance devient neutre alors que sa capitale est occupée).

Exemple de Rassemblement : Les Mamelouks contrôle l'Egypte et la Transjordanie et ont les châteaux de Kerak, Damiette et Alexandrie. Baybars et deux unités sont au Caire. Ils ont cinq unités dans le pool de forces. Ils décident tout d'abord, qu'ils ont besoin de forces en plus, donc ils retournent les châteaux de Damiette et d’Alexandrie sur leurs garnisons sur leur face réduite et ajoutent une unité 2-6 à pleine puissance à leur pool de forces. Ils pourraient également retourner le château de Kerak, mais ils ne sont pas désespérés à ce point. Maintenant ils rassemblement leurs six unités. Trois peuvent aller au Caire, puisqu'elle est la capitale de leur province d'origine. La présence d'unités déjà sur place n'a aucun effet. Deux unités sont placées à Kerak, qui est la capitale d'une province qu'ils contrôlent, mais n’est pas une province d’origine. La présence d'un château n'ajoute rien à la valeur de base. Cela laisse une seule unité, qui doit être placée dans Alexandrie ou à Damiette. Si Kerak avait été capturée, les Mamelouks ne serait en mesure de rassembler que cinq unités (trois au Caire, une à Alexandrie et une à Damiette), les forçant à enlever une unité du pool de force en espérant la rassembler au prochain tour.

**8. Les Cartes de Stratégie**

Toutes les actions dans le jeu se font par le jeu des cartes de stratégie. Chaque carte de stratégie peut être jouée pour déplacer des armées, déclencher un événement, mener de la diplomatie ou résoudre un siège.

Remarque : Les cartes avec un titre en caractères bleus sont des événements de bataille (8.4.2) ; ceux qui ont un titre en rouge sont des événements de réponse (8.4.3).

**8.1 Distribution des cartes de stratégie**

Chaque joueur pioche sept cartes de stratégie à chaque tour depuis le deck de stratégie. Le joueur chrétien tire une carte, puis le joueur musulman et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur dispose de sept cartes. Si un joueur souhaite racheter l'un de ses chefs capturés (13,6), il peut le faire lors de cette phase.

**8.2 Phase Stratégique**

Au cours de votre round d’action, si vous en avez une ou plusieurs cartes de stratégie dans votre main vous devez en jouer une ou vous défaussez sauf si vous avez actuellement moins de cartes que votre adversaire. Si tel est le cas, vous pouvez aussi faire un déplacement vassal ou passer au lieu de jouer une carte.

**8.3 Double Usage**

Certaines cartes de stratégie peuvent être utilisées à la fois pour déplacer des chefs/unités et déclencher un événement pendant le même round. Vous ne pouvez pas utiliser une carte de stratégie à ces deux fins en même temps à moins que l'événement le dise expressément (p. ex., marche forcée, campagne d'hiver).

**8.4 Actions**

Vous pouvez jouer une carte pour effectuer l'une des actions suivantes. Une seule action peut être jouée par carte à moins que la carte dise le contraire. Vous devez jouer ou défausser une carte à moins que vous ayez moins de cartes que votre adversaire, auquel cas vous pouvez simplement passer sans jouer de carte.

Les actions possibles incluent :

• Activer un chef en jouant une carte d'une valeur d'opérations supérieure ou égale à son facteur de stratégie. Cela vous permet de déplacer le chef ainsi que tous les chefs subalternes et les unités qu’il peut commander (10.1).

• Jouer pour l'événement de la carte. Voir 8.4.1 pour plus de détails.

• Résoudre un siège. Pour l'attaquant, il existe quatre options lors de la résolution d'un siège (événement, fortunes de guerre, la famine ou l’assaut). Il n'y a qu'une seule option pour le défenseur (l’événement). Toute ces options exigent le jeu d'une carte, même si les assauts peuvent être menées dans le cadre de n'importe quelle carte de résolution siège jouer et ne nécessitent pas une carte séparée (17,4). Un seul siège peut-être être résolue au cours de l'action du joueur.

• Utiliser la Diplomatie. Si une carte a des modificateurs diplomatiques dans le coin supérieur droit, elle peut être joué pour tentent d'influer diplomatiquement n'importe quel puissance, sous réserve qu’elle soit sensible à la diplomatie, comme spécifié par le scénario (9.1).

• Faire un mouvement Vassal. Chaque joueur peut faire un mouvement Vassal en jouant une carte. Cela permet au joueur de déplacer un nombre d'unités (mais pas les chefs) égal à la valeur des opérations de la carte (ou la VO + 1si toutes les unités sont de cavalerie). Les unités ne doivent pas toutes commencer ou finir leur mouvement dans le même espace. Si un joueur a moins de cartes que son adversaire, il peut jouer un mouvement Vassal pour une unité sans jouer de carte. Le mouvement Vassal ne peut pas servir à autres chose que le déplacement des unités.

• Se défausser. Vous pouvez défausser une carte sans utiliser ses valeurs ou ses événements ou pour effectuer une attaque sans utiliser préalablement un événement siège.

• Passer. Si vous avez moins de cartes que votre adversaire, vous pouvez tout simplement passer sans jouer ou défausser une carte.

**8.4.1 Événements**

Le texte de la carte décrit les actions à faire lorsqu'une carte est jouée pour son événement. Le texte d'un événement prévaut sur toutes les règles, mais sinon les règles doivent être respectées, sauf si elles sont explicitement contredite (p. ex. une carte vous permet d'effectuer une interception, vous devez suivre toutes les règles qui régissent les interceptions à moins que la carte n’affirme le contraire).

Certains événements peuvent être joués pendant un mouvement ou une bataille du joueur adverse. Jouer un tel événement lors de la phase de stratégie n'est pas considéré comme votre activation normale – vous devez toujours jouer la carte de stratégie suivante quand c'est votre tour.

**Doit Etre Joué:** Une carte qui a ce texte doit être jouée par le joueur qu'il l’a et elle ne peut pas être défaussée (sauf via un événement joué par l'adversaire). Le joueur ayant la carte peut attendre jusqu'à son dernier round du tour, mais il doit la jouer en tant qu'événement.

**Supprimé Si Joué:** Lorsqu'un événement est joué qui stipule « Supprimer si joué », la carte est retirée du deck de stratégie après qu'il soit joué, parce que l'événement ne peut se produire qu’une seule fois par partie. Une telle carte n'est pas supprimée si la carte de stratégie n'est pas jouée pour son événement.

**Tirez une Carte en Remplacement:** Certains événements normaux et de siège ont cette phrase. Lorsque la carte est jouée, respectivement, comme un événement normal ou de siège, l'événement peut être appliqué, puis vous pouvez tirer une autre carte du deck correspondant. Les cartes ainsi tirées ne peuvent pas être joués lors de ce round d’action—i.e. jusqu'à ce que ce joueur ait terminé de jouer toutes les cartes et effectués tous les mouvements de son round.

**Renforts :** Lorsqu'une carte fournit des renforts, ces unités sont tirées des pions de la réserve et pas des unités tuées, à moins qu'il n'y a pas d'autre alternative.

**Sélection d'unités :** quand il n'y a plus d'un type d'unité dans la pioche de pions d'une nation et que l’on a besoin d'en sélectionnés pour répondre à un événement ou en diminuant les garnisons intrinsèques des châteaux, toutes les unités peuvent être choisies, à l'exception des unités 3-6 et 4-6 de cavalerie et les unités de Croisé 2-6 de cavalerie. Celles-ci ont un point sur le pion pour rappel. Si seul ces pions sont disponibles, l'unité est perdue.

**8.4.2 Événements de Bataille**

Certains événements (ceux avec des titres en bleu) peuvent être jouer pour influer l'issue d’une bataille. La plupart requièrent la présence d'une unité particulière ou des unités pour jouer l'événement. Il n'y a pas de limite sur le nombre d'événements de bataille qui peuvent être joués dans une bataille. Notez que certains événements de siège ont un texte bleu. Ceux-ci (et seulement ceux-ci) peuvent être joués lors d'un assaut pour en affecter le résultat.

**8.4.3 Événements de Réponse**

Certains événements (ceux avec des titres en rouge) peuvent être joués comme une réponse à l'action du joueur adverse. Ceux-ci sont joués dès que cette action est annoncée ou commencée. À moins que la carte le précise,

le joueur utilisant un événement de réponse n'obtient pas automatiquement une carte de remplacement.

Notez que les titres des événements de siège sont en rouge pour les reconnaitre facilement, mais ce ne sont pas nécessairement des événements de réponse. Seuls ceux qui annulent les événements de siège de l’attaquant (feu grégeois, Countermines et New Well Discovered) peuvent être joués comme carte-réponse.

**8.5 Mélanger le Deck**

Si le deck de stratégie est épuisé à n'importe quel moment durant la partie, mélanger le immédiatement à l'aide de la pile de défausse. Le deck est également mélangé quand certaines cartes ont été jouées (voir le texte de la carte). Dans ce cas, le deck de stratégie et la pile de défausse sont mélangées ensemble pour former un nouveau deck de stratégie à la fin du tour.

**8.6 Règle Optionnelle: combinaison de cartes**

Si les deux joueurs sont d'accord, ils peuvent jouer plusieurs cartes et combiner les valeurs de leurs opérations pour produire une valeur suffisamment élevée afin de pouvoir exécuter une action spécifique. Par exemple, vous pourriez combiner trois cartes avec une valeur d'opérations de un afin de déplacer un leader qui a un facteur de stratégie de trois. Toutefois, vous ne pouvez pas associer des cartes pour mener à bien un mouvement naval.

**9. La diplomatie**

**9.1 Orientation diplomatique**

Chaque Puissance présente dans un scénario donné commence le jeu avec une des orientations suivantes : pro-Chrétienne, neutre ou pro-musulmane, tel que décrit dans les règles pour le scénario spécifique. Chaque scénario répertorie également les puissances soumises à l'influence diplomatique, l’endroit où elles commencent sur la Piste de la diplomatie et le jet de dé nécessaires de chaque joueur pour les influencer en leur faveur.

La Piste de la diplomatie sur la carte est utilisée pour garder une trace de l'orientation de diplomatique de chaque puissance. Notez que l'Orientation diplomatique d'une puissance est indépendante de la religion de cette puissance.

Si une puissance est pro-chrétienne, le joueur Chrétien contrôle toutes les provinces, les chefs, les unités et les forteresses appartenant à cette puissance et peut entrer librement dans toutes les provinces qu'il contrôle avec n'importe laquelle de ses unités. Si une puissance est Pro-musulmane, le joueur musulman de même contrôle toutes ses provinces, chefs, unités et forteresses et peut entrer librement dans toutes ses provinces avec l'une de ses unités.

Si une puissance est indépendante, ses chefs et ses unités ne bougent pas, ni n’entravent la circulation des autres unités. Si une province ou un espace avec un bastion contrôlé par une puissance neutre est envahie par les unités d’un joueur, ou si un château ou une unité appartenant à une puissance neutre est attaquée par un joueur, cette puissance neutre déplace automatiquement et instantanément son allégeance vers l'autre joueur (exception : le libre passage (9.4))

Si une puissance devient neutre suite à un résultat de changement de l'influence diplomatique, toutes les unités de l’un ou des deux joueurs qui sont dans une Province qu’elle contrôle, changeront seulement leur orientation si ces unités/bastions sont attaquées ou suite à une tentative influence diplomatique réussie.

**9.1.1 Le Royaume de Jérusalem et les Ordres Militaires**

Le Royaume de Jérusalem, les Templiers et les hospitaliers partagent tous la même orientation diplomatique (utilisation du marqueur de statut politique du Royaume de Jérusalem). Toute modification de l'orientation diplomatique de l'une de ces puissances affecte automatiquement les deux autres.

**9.2 Cadeaux et flatteries**

Les puissances peuvent également changer leur orientation diplomatique par une action de diplomatie. Les règles de chaque scénario listent les puissances dont allégeance peut-être être influencée.

Chaque joueur peut jouer au maximum une seule carte par tour pour influencer une puissance donnée (sans compter les événements). Seules les cartes avec des modificateurs de diplomatie dans le coin supérieur gauche peuvent être utilisées. Une fois qu'une puissance est influencée avec succès, il n’est plus possible (de part et d'autre) de faire des tentatives d'influence sur cette puissance (alors qu’il est toujours possible de jouer des événements).

(Note : si la carte diplomatique insulte est jouée pour annuler un jet de dé réussi, celui-ci compte toujours comme une tentative par le joueur qui a fait le jet de dé, mais cela ne compte pas comme une tentative d'influence réussie pour ce tour).

N'oubliez pas, si une puissance n'est pas répertoriée dans la section diplomatie d'un scénario, elle n'est pas soumise à la diplomatie (bien que son orientation diplomatique peut-être être affectée par le jeu d’événements).

**9.3 L'Avantage Diplomatique**

Les Marqueurs d’Avantage Diplomatique (6.1, 9.4 et 9.5) sont utilisés pour noter quel joueur (le cas échéant) exerce la plus grande influence sur les diverses petites puissances de la région. On commence toujours le scénario sans possession (soit placé dans le pool de forces du joueur qui la contrôle soit dans le pool de forces neutres si non contrôlée).

Un joueur peut gagner la possession du marqueur Avantage Diplomatique de quatre façons :

• Si vous capturez un bastion qui est aussi un espace de victoire et si ultérieurement vous faites un jet de dé inférieur ou égal à la valeur de VP de l'espace, vous gagnez la possession du marqueur. Sur un jet de dé de 6, votre adversaire gagne la possession s’il ne l'a pas déjà. Si vous attaquer avec succès un château qui n'est pas un espace VP, vous lancez aussi un jet de dé pour gagner le marqueur. Un jet de dé de 1est un succès (un six encore une fois le donne à votre adversaire).

• Si vous battez une force ennemie qui a au moins un chef et que vous faites par la suite un jet de dé inférieur ou égal au nombre d'unités ennemies éliminées, vous gagnez la possession du marqueur. Quelles que soient les pertes infligées, sur un jet de dé de 6, votre adversaire gagne la possession s’il ne l'a pas déjà.

• Si votre adversaire termine le siège d'une forteresse qui est aussi un espace victoire (pour une raison quelconque, y compris la démobilisation) et que vous faites ultérieurement un jet de dé inférieur ou égal à la valeur de VP de l'espace, vous gagnez la possession du marqueur. Si vous obtenez un six, votre adversaire en prend la possession s’il ne l'a pas déjà.

• Vous pouvez jouer une carte de diplomatie pour gagner le marqueur si vous ne le possédez pas. C'est comme quand vous influez une puissance (voir ci-dessous) et vous appliquez le modificateur sur la carte. Il y a un modificateur de + 1 supplémentaire si votre adversaire a le marqueur. Vous devez faire un jet de dé de trois ou moins pour obtenir le marqueur. Cela ne peut être tenté qu'une fois par tour. Il n'y a aucune chance pour que votre adversaire récupère le marqueur, contrairement à une des méthodes ci-dessus.

(Note : Le jet de dé pour déterminer la possession du marqueur Avantage Diplomatique est obligatoire, même si vous le possédez déjà. Dans ce cas, seul un jet de dé de six donnera un résultat).

**9.4 Le Libre Passage**

Vous pouvez utiliser le marqueur d'Avantage Diplomatique (retour dans le pool des forces neutres) pour obtenir le libre passage chez toute puissance neutre. Cela peut se faire au cours de votre round d’action ou du round d’action de votre adversaire (par exemple si vous souhaitez battre en retraite à travers le territoire d’une puissance neutre). Si joué pendant votre tour, vous devez avoir quitté le territoire de la puissance neutre à la fin de votre round ou sa neutralité est violée. Si joué lors du round de votre adversaire, vous devez avoir quitté le territoire de la puissance neutre à la fin de votre prochain round ou sa neutralité est violée.

**9.5 Le jet de dé de diplomatie :**

 Lorsqu'une carte est jouée pour influencer diplomatiquement un puissance, faire un jet de dé. Cette règle est modifiée par le modificateur de diplomatie sur la carte.

Les modificateurs suivants s'appliquent au jet de dé:

• – 2 Si vous contrôlez la capitale de la puissance.

(Note : un modificateur maximal de -2 s'applique au Royaume de Jérusalem même si ses deux capitales sont occupées).

• Les événements peuvent également modifier le jet de dé.

• Si vous avez le marqueur d'Avantage Diplomatique, vous pouvez le dépenser pour augmenter ou diminuer chaque jet de dé de diplomatie de un. Placer le marqueur dans la pool des forces neutres.

**9.6 Résultats du Jet de Dé**

Les règles des scénarios indiquent un nombre cible à chaque joueur pour influencer une puissance donnée. Le joueur doit faire un jet de dé égal ou inférieur à ce nombre (après modificateurs) pour déplacer une puissance d’un espace dans sa direction sur la piste diplomatique.

**9.6.1 Changements d’Orientation Diplomatique**

Si une puissance devient pro-Chrétienne ou Pro-musulmane, que le joueur gagne le contrôle de toutes ses unités, ses chefs, ses forteresses et ses provinces. Il peut se déplacer et attaquer avec ces unités librement lors des rounds suivants. (Note : il n'y a aucune restriction sur les puissances de même religion pour s’attaquer les unes les autres, tant qu’elles sont contrôlées par des joueurs différents).

Si une puissance devient neutre, tous ses chefs et ses unités dans une zone sont supprimés et placés dans le pool de forces, ceux dans l'une de ses provinces ou dans une forteresse qu'elle contrôle sont gelés.

Si une puissance devient neutre et que ses forces occupent une ville fortifiée, suivez les instructions appropriées :

• Si la puissance est la seule à occuper la ville, la puissance neutre y reste. La ville ne comptera pas pour la victoire pour les deux camps si la puissance est neutre.

• Si la puissance occupe une cité avec d'autres puissances et que la ville n'est pas dans une Province contrôlée par la puissance neutre, les forces de la puissance neutre sont supprimés vers le pool de forces.

• Toutes les unités appartenant aux joueurs dans une province contrôlée par la puissance neutre sont déplacées vers la forteresse amie la plus proche (en MPs) (au choix du propriétaire si plus d'un choix est possible) sauf si elles sont déjà dans une forteresse amie.

Exemple de Diplomatie : L'Arménie est soumise à la diplomatie et son marqueur de diplomatie est dans la zone neutre sur la piste de diplomatie. Son nombre de diplomatie est deux pour le joueur chrétien et un pour le joueur musulman. Pendant le tour, le joueur musulman joue une carte pour influencer l'Arménie, dans l'espoir de la ranger de son côté. Le modificateur sur la carte est de -1. Le joueur musulman doit donc faire 2 ou moins. Il lance un dé, il obtient un 2 et l’Arménie devient Pro-musulman.

Le joueur Chrétien avait une belle carte de -2 qu'il avait l'intention de jouer, mais le joueur musulman le devançât. Il doit espérer tirer une autre carte de diplomatie au prochain tour.

**10. Le mouvement**

**10.1 Qui peut être déplacé**

Un chef et n'importe quelle unités qu'il peut commander, peuvent être activé en jouant une carte de stratégie dont la valeur d’opérations est supérieure ou égale au facteur de stratégie de ce chef. Alternativement, une carte peut servir à faire un mouvement Vassal. Cela permet au joueur de déplacer un nombre égal d'unités (mais pas de chefs) à la valeur d’opération de la carte (ou la VO + 1), si toutes les unités sont de la cavalerie. Si un joueur a moins de cartes que son adversaire, il peut faire un mouvement Vassal avec (seulement) une unité sans jouer de carte.

**10.1.1 Activations Multiples**

Certains événements (par exemple *Able Subordinate*) permettent à plus d'un chef d’être activé dans un round. Chaque chefs se déplace lui-même, (indépendamment des autres chefs activés par la carte) et effectue tous ses mouvements et toutes ses batailles avant qu’un autre chef ne commence à se déplacer. Le joueur jouant la carte peut déplacer une pile de trois unités de cavalerie au lieu de déplacer un chef. Une unité ne peut-être déplacer qu’une fois par round.

**10.2 Procédure de Mouvement**

Chaque unité a une allocation de mouvement (MA), qui correspond au nombre de points de mouvement (MPs) qu’elle peut dépenser au cours d'une activation. La plupart des espaces coûtent 1 MP pour y entrer, mais il en coûte 2 MPs pour entrer dans un espace par un col de montagne. (Le chemin de Hérakleia vers Mersin coûte un MP supplémentaire, ou trois). Les Unités de cavalerie et les dirigeants musulmans ou païens ont 6MPs. Les autres unités et chefs ont seulement que 4 MPs. Un chef peut se déplacer avec un nombre d'unités, y compris les chefs subordonnés (10.3), inférieure ou égale à son facteur de commandement. Chaque chef subordonné se déplaçant avec un leader de rang supérieur est considéré comme une unité, mais il peut emmener avec lui des unités supplémentaires égales ou inférieures à son facteur de commandement gratuitement. Il n'y a pas de limite dans cette chaîne des subordonnés, mais chacun compte dans le ratio de commandement de son supérieur hiérarchique. Notez que le facteur de commandement et le grade sont parfois deux fonctions distinctes dans ce jeu, voir 10.3.

**10.2.1 Commandement d'Autre Puissances et de Religions différentes**

Un Chef ne peut commander qu'une seule unité de chaque puissance alliée, mais il peut commander n'importe quel nombre de subordonnés de ces puissances, qui à leur tour peuvent commander tout ce que leur permet leurs propres capacités. En outre, les chefs ne peuvent jamais directement commander des unités d'une autre religion, bien qu'ils peuvent commander des chefs subordonnés d'une autre religion, qui à leur tour peuvent commander tout ce que leur permet leurs propres capacités.

Exemple de commandement : Richard Cœur de Lion (Chef Croisé--1/4/6) est à Acre avec quatre unités de Croisé, une unité de Templiers, trois unités d’Hospitaliers et deux unités du Royaume de Jérusalem. Avec un facteur de commandement de 6, Richard peut se déplacer avec les quatre unités de Croisé, l'unité des Templiers et une unité d’Hospitalier. Il pouvait emporter une unité du Royaume de Jérusalem au lieu d'une des autres, mais ne peut pas prendre les deux car il n'est pas un chef du Royaume de Jérusalem.

Si Guy (un Chef du Royaume de Jérusalem --2/1/5) est dans l'espace, Richard pouvait commander les quatre unités de CrOIS2, un des Templiers / hospitalières et Guy (six au total). Guy à son tour avec son facteur de commandement de 5 peut commander à la fois les unités du Royaume de Jérusalem et un autre Templier/Hospitalier. La force totale contiendra 8 unités. Quoi qu'il en soit, un Hospitalier devra être laissés pour compte, comme il y a seulement deux chefs et pas un qui est Hospitalier.

Lorsque vous déplacez un chef, vous pouvez prendre et déposer des unités tout le long du chemin (sans aucun coût en MPs), à condition de ne jamais, à tout moment, déplacer plus d’unité que ne le permet le facteur de commandement du chef ou de ses subordonnés et qu’aucune unité ou chef ne se déplace deux fois (ainsi les unités déposées ne peuvent pas déplacer plus loin). Vous pouvez déplacer une armée dans tous les espaces qui sont adjacents (c'est-à-dire reliée par une ligne) à l'espace que l'armée occupe, en supposant qu'elle a suffisamment de MP. Toutefois, lorsque vous déplacez une armée dans un espace contenant des unités ennemies ou des unités neutres, l'armée doit arrêter temporairement et une bataille est résolue immédiatement. Si l'armée active est victorieuse, elle peut reprendre son mouvement et éventuellement livrer des batailles supplémentaires.

**10.3 Rang (Chef Subordonné)**

Un chef peut seulement commander un autre chef (c'est-à-dire effectuer l'autre leader le long comme il se déplace) si il devance que le chef. Le Rang est déterminé comme suit :

• Un chef Croisé devance tous les chefs catholiques non-Croisés

• Un chef du Royaume de Jérusalem devance tous les autres chefs catholiques non-croisés.

• Si les cas susmentionnés ne s'appliquent pas, un leader surpasse n'importe quel autre chef avec un rang

inférieure de commandement, sinon aucun chef devance l'autre.

Dans une bataille, le chef de plus haut rang de chaque camp est utilisé pour modifier les jet de dé. Si une armée a deux chefs de rang égal, déterminer le chef pour cette bataille (seulement) au hasard. Le chef de plus haut rang de chaque camp est également utilisé pour déterminer l'initiative. (5.4)

**10.4 Commandants et subalternes**

Un chef dans une pile avec des généraux qui le devancent peut être activé et les quitter, mais les forces qu'il commande sont limitées par son facteur de commandement. Ses supérieurs ne sont pas affectés par l'activation et ne peuvent pas bouger (à moins que l'événement de la carte permette des activations multiples).

**10.5 Empilement**

Il n'y a aucune limite au nombre d'unités et de chefs qui peuvent être empilés dans un espace. Un maximum de trois chefs/unités peut être à l'intérieur d'un château à tout moment, alors qu'un nombre illimité peut être à l'extérieur.

**10.5.1 Examiner les piles**

Les piles peuvent être consultées à tout moment pendant le jeu par n'importe quel joueur. Il n'y a aucune mécanique de « brouillard de guerre » ou « d’unité cachée » dans ce jeu.

**10.6 Terrain Spécial et Zone Hors Carte**

**Cols de montagne:** le mouvement à travers les cols de montagne coûte deux MP, à l'exception du col entre Herakleia et Mersin, qui lui coûte 3 MP (le coût supplémentaire du MP est noté sur la carte). Les interceptions, les évitements de bataille (mais ne pas l'occultation) et les retraites sont interdits dans l'ensemble des cols de montagne.

**Les espaces du Nil:** Le contour bleu pâle reliant Minya en Egypte à la Méditerranée indique le cours du Nil et ses branches. Le seul effet sur le jeu de cette représentation est que les espaces traversés par la rivière du Nil sont vulnérables à la carte *Late Nile Floods* utilisée dans le scénario E (voir livre de scénario).

**Terrain Difficile:** Certains espaces sont marqués avec du terrain difficile (habituellement des montagnes ou des désert). Le terrain difficile peut déclencher la recherche de nourriture (10,7) et affecte négativement tout jet de dé d’alimentation requis.

**Espaces du Désert d'Arabie:** Mouvement via les connexions reliant Bosra al-Azraq, Wadi al-Hasa et Néguev sont autorisés uniquement sur le jeu d'une carte dont la valeur de trois points d’opérations.

**Les Zones Hors-Carte:** Les unités dans les zones hors-carte peuvent se déplacer sur la carte en utilisant un mouvement normal sans cout supplémentaires. Les unités sur la carte ne peuvent jamais retourner dans les zones hors-carte. Quand une armée pénètre sur la carte depuis la zone de Constantinople, elle doit immédiatement lancer un jet de dé sur la Table d'Attrition, représentant la marche à travers l'Asie mineure. Les unités byzantines n'entrent pas dans la valeur de l'Attrition à cet effet, ni peuvent être utilisées pour prendre des pertes. Les unités dans la zone de la méditerranéenne peuvent seulement entrer sur la carte en utilisant le mouvement naval.

Les unités dans les zones hors-carte ne sont pas affectées ni ne sont concernées par les unités dans la même zone hors-carte ou sur la carte. Des combats ne se produisent jamais dans les zones hors-carte. Les interceptions, les retraites et les évitements de bataille ne sont pas autorisés à l'intérieur, en dehors ou dans les zones hors-carte.

**10,7 Fourrage**

Une force qui se déplace à travers ou termine son mouvement dans un espace contenant un bastion ennemie ou un terrain difficile doit lancer le dé pour l'attrition (15.2) à la fin de son mouvement. Les bastions amis annulent le terrain difficile. Les espaces de terrain difficile ne déclenchent pas également l'attrition de fourrage si la force commence et finit son mouvement dans un bastion ami ou dans une zone hors-carte (bien que si son chemin passe par une forteresse ennemie, il devra encore attritionner pour le fourrage). L’attrition de fourrage a toujours lieu après tout mouvement, batailles et appels à la reddition (ce qui peut altérer les modificateurs ou empêcher la nécessité de lancer le dé au total). Démarrer un mouvement dans un espace contrôlé par l'ennemi n'entraîne pas en soi l’attrition. L’interception ne déclenche pas le fourrage, bien que la retraite et le repli avant bataille le fasse.

**10,8 Mouvement Naval**

Un chef avec jusqu'à cinq unités et de n'importe quel nombre de chefs subordonnés (quelle que soit le facteur de commandement du premier supérieur) peut se déplacer d'un espace de port ami sur la Méditerranée vers n'importe quel autre espace de port sur la Méditerranée en utilisant le mouvement naval. La limite de cinq unités inclut n'importe quelle unité commandée par ses subordonnés. L’un des deux Ports ou les deux peuvent être assiégés au moment du mouvement, mais ne peuvent être bloqués (sauf si vous faites le blocus). Le mouvement naval est possible lorsqu'une carte avec un OV de trois est jouée ou est joué certains événements (mais voir ci-dessous « flotte disponible » “Fleet Availability”). Une force doit utiliser tous ses MPs pour faire un mouvement naval (mais peut encore assiéger une forteresse ennemie après le débarquement). Les unités non accompagnées d'un chef peuvent utiliser le mouvement naval que si le débarquement a lieu dans un port ami. Seule une force activée par une carte peut effectuer un déplacement naval.

**Disponibilité des Flottes :** Sauf si un joueur utilise un événement ou se déplace dans la zone méditerranéenne, il doit lancer un dé, de 1-4 il se déplacer normalement. Un modificateur-1 s'applique si un chef se déplace seul. Si le jet de dé est raté, la pile active ne peut pas bouger et l'activation est perdue.

**Ports occupés par l’Ennemi:** Le mouvement naval est autorisé dans n'importe quel espace de port, y compris un port contenant une forteresse ennemie. Dans ce cas, vos unités débarquent à l'extérieur de la forteresse. Vous pouvez également utiliser le mouvement naval pour déplacer des unités de, ou vers une forteresse amie non assiégée. Ces mouvements peuvent déclencher un jet de dé de fourrage à l'instar du mouvement normal.

**Suprématie Naval Chrétienne:** Seul le joueur Chrétien peut utiliser le mouvement naval en Méditerranée autrement que par un événement. Les deux joueurs peuvent utiliser le mouvement naval dans la mer rouge, mais seulement par le jeu de l'événement Corsaires.

**10,9 Mouvement et Diplomatie**

Vous pouvais librement entrer sur un territoire ami ou ennemi (voir le Glossaire pour les définitions d’ami et ennemi). Vous pouvez également entrer dans un territoire neutre, mais cette action fera que la puissance neutre rejoindra le camp de votre ennemi (9.1).

**11. L’Interception**

 L’interception est un mouvement qui permet à une armée d'avancer d'un espace au cours du mouvement d’une armée adverse et interrompre son mouvement. Intercepter une armée active pour lui faire livrer une bataille.

**11.1 Quand une Interception Peut Survenir ?**

Vous pouvez tenter d'intercepter une armée ennemie si elle se déplace (ou débarque) dans un espace adjacent à l'une de vos armées. Votre armée peut tenter d'intercepter chaque fois qu'un une armée ennemie se déplace dans un espace adjacent. En supposant que toutes les autres conditions soient remplies, vous pouvez essayer d'intercepter avec seulement une partie de votre armée. Cependant, une armée dans un espace donné ne peut faire qu'une tentative d’interception pour chaque espace où une armée ennemie a pénétré (i.e. vous ne pourrez pas faire deux ou plusieurs tentatives d'interception sur le même espace dans l'espoir qu'au moins une réussira).

Restrictions des Interception:

• L’armée qui 'intercepte (ou la partie qui choisit d'intercepter) doit avoir un leader qui peut la commander ou (si aucun chef n’est présent) doit être composé de pas plus de 3 unités de cavalerie (les unités d'infanterie sans chef ne peuvent jamais intercepter).

• Vous ne pouvez pas intercepter à travers un col de montagne ou dans une zone hors-carte.

• Vous ne pouvez pas intercepter dans un espace avec une unité ennemie ou une forteresse moins qu'une unité amie ne soit présente.

•Des armées à l'intérieur d'une forteresse avec des unités ennemies dans le même espace ne peuvent pas intercepter.

• les interceptions peuvent seulement être tentées contre les mouvements ennemis. Vous ne pouvez pas intercepter une tentative d'éviter la bataille (y compris l'occultation), ou une retraite, ni intercepter une interception.

**11.2 Résoudre une Tentative d’Interception**

Pour intercepter, lancez un dé. Si le le jet de dé modifié est inférieur ou égal à facteur tactique du chef qui intercepte, la tentative d'interception est réussie. Les unités de cavalerie non accompagnées sont considérées comme ayant un facteur de tactique de 1.

Les modificateurs suivants sont appliqués :

• -1 si l'espace que votre armée intercepte contient un bastion ami et pas d'unités ennemies.

• + 1 lors d'une tentative d'interception d'une armée de cavalerie (18,2)

• -1 lors d'une tentative d'interception avec une armée de cavalerie.

Tous les modificateurs sont cumulatifs. Peu importe les modificateurs, un jet de dé de '1' est un succès automatique et un jet de dé de '6' est automatique un échec.

 **11.3 Interceptions réussies**

Si votre interception réussit, vous devez déplacer la force d'interception dans l'espace. En arrivant dans cet espace, vous forcez votre adversaire à livrer une bataille. Son armée termine son mouvement temporairement et une bataille est résolue immédiatement avec le joueur interceptant comme attaquant. Dans une bataille provoquée par une interception réussie, le joueur intercepteur obtient un modificateur de + 1 sur le jet de dé de la bataille pour simuler l’effet de surprise. Les unités amies déjà dans l'espace de l'interception attaquent avec l'armée d’interception, en supposant qu'elles puissent être commandées (voir 13.1).

**11.4 Combiner Interceptions et Evitement**

Vous pouvez effectuer plus d'une tentative d'interception dans le même espace si vous avez plus d'une armée adjacente à cette espace que votre adversaire essaie de conquérir (mais voir 11.1). Vous pouvez également tenter d'éviter la bataille dans un espace alors qu'une autre armée tente l’interception dans cet espace.

Vous devez prédésigner toutes les tentatives d'interception/évitement avant de toutes les résoudre. (Exemple : si une armée ennemie tente d'entrer dans un espace occupé par une de vos forces, vous pouvez essayer d'éviter la bataille avec cette force et également d’intercepter avec une force adjacente. Toutefois, si votre lancé de dé est réussi pour éviter la bataille, l'autre force doit toujours tenter l'interception et vice versa).

**12. Eviter les Batailles**

Si une armée ennemie pénètre dans un espace contenant l'une de vos armées, vous pouvez tenter de déplacer votre armée pour éviter la bataille. Si votre armée parvient à s'éloigner, l'armée ennemie peut continuer à se déplacer.

**12.1 Éviter la Bataille**

Si une armée ennemie pénètre dans un espace contenant l'une de vos armées, vous pouvez tenter d'éviter la bataille. Pour déterminer si cela est possible, lancez un dé. Si le jet de dé est inférieur ou égale facteur de tactique du chef de l'armée, l'armée évite avec succès la bataille. Les unités de cavalerie non accompagnées sont considérées comme ayant un facteur tactique à cet effet. Les unités d'infanterie non accompagnées ne peuvent pas tenter d'éviter la bataille.

Les modificateurs suivants s'appliquent au jet de dé:

• -1 si votre armée est une armée de cavalerie (18.2).

• -1 si votre adversaire est entré dans un espace contenant une de vos forteresses.

• + 1 si votre armée n’a aucune cavalerie et que votre adversaire a une armée de cavalerie.

• + 1 si votre force assiège une forteresse ennemie

• + 1 si vous essayez d'occulter (12,4) et que votre adversaire a de la cavalerie.

Tous les modificateurs sont cumulatifs. Un jet de dé non modifié de 1 se traduit par un succès automatique et un jet de dé non modifié de 6 entraîne automatique un échec.

Un repli réussi permet de déplacer tous les chefs et les unités (même si il n'y a pas assez de chefs pour commander toutes les unités) hors de l'espace de bataille et vers n'importe quel espace adjacent (voir ci-dessous). Un échec signifie qu'il y aura une bataille (exception: vous pouvez toujours choisir de vous replier dans une forteresse amie si celle-ci existe dans l’espace). Ce mouvement ne coûte pas de points de mouvement.

Si le jet de dé est supérieur au facteur de tactique du chef, l'armée reste dans l'espace et une bataille est résolue.

Armées qui évitent la bataille :

• Ne peut pas traverser un col de montagne ou entrer dans une zone hors-carte

• Ne peut pas pénétrer dans un espace contenant une forteresse ennemie ou une unité, à moins qu'une unité amie soit présente

• Ne peut pas entrer dans l'espace par où l'armée ennemie est arrivée.

• Une armée qui pénètre dans l'espace de bataille avec une interception ne peut pas tenter d'éviter la bataille.

• Une force qui assiège une forteresse peut seulement essayer d'éviter la bataille contre une force qui rente dans l'espace via une connexion terrestre et une telle tentative gagne un modificateur de + 1.

**12.2 Combiner interception et évitement**

Vous pouvez également tenter d’éviter la bataille dans espace alors qu'une autre armée tente l’interception dans cet espace. Vous devez prédésigner toutes les tentatives d'interception/évitement avant que toutes soient résolues.

**12.3 Continuation**

Si vous évitez avec succès la bataille, votre adversaire peut continuer à se déplacer en utilisant ses MPs restants. La force qui retraite (et toute les forces et les chefs qu'elle rencontre au cours de sa retraite) ne doivent pas lancer de dés supplémentaires pour éviter la bataille lors de cette activation ; elles y parviennent automatiquement, même si elles ne sont pas obligés de battre en retraite. Toutefois, si une seconde force ennemie tente d’entrer dans votre espace lors de ce round, vous devez faire un jet de dé supplémentaire pour éviter la bataille.

**12.3.1Terrain difficile et évitement**

Si une force évite la bataille et finit par se déplacer dans des espaces contenant du terrain difficile, il doit faire un jet de dé de fourrage (15.1) comme si elle effectuait un mouvement. Faire un seul jet de dé par tentative d'éviter la bataille et ceci après tout mouvement ennemi et bataille.

**12.4 L’Occultation**

L’occultation est un type spécial éviter une bataille permise aux armées de cavalerie uniquement (18.2). Les règles permettant d'éviter la bataille (quand et où cela peut se produire), et le jet de dé nécessaire sont les mêmes. Notez que vous pouvez soit éviter la bataille soit occulter– vous ne pouvez pas faire les deux. Pour le jet de dé d’une occultation, un modificateur de + 1 supplémentaire s'applique au jet de dé d’évitement de la bataille si l'armée ennemie a de la cavalerie. Si l'armée ennemie est également une armée de cavalerie, l'occultation n'est pas autorisée.

**12.4.1 Mouvement d'occultation des armées**

**U**ne armée qui satisfait au jet de dé pour éviter la bataille et qui choisit d’occulter l’ennemi se déplace vers n'importe quel espace adjacent autorisé (voir ci-dessous). Par la suite, pour chaque espace que pénètre l'armée active pendant son activation, l'armée qui occulte peut se déplacer d’un espace (en ignorant les couts de la connexion utilisée). Cela peut-être l’espace que vient de quitter l'armée active! L'armée qui occulte doit rester à un espace de l'armée active, aussi longtemps que dure le mouvement d’occultation de l’armée. L'armée qui occulte doit toujours rester à un espace de l'armée active, à moins qu’elle souhaite cesser l'occultation et livrer une bataille.

Une armée qui occulte peut choisir d'arrêter l'occultation à tout moment et de rester dans l'espace qu'elle occupe alors que l'armée ennemie se déplace (il s'agit d'une décision de tout ou rien – l'armée qui occulte ne peut pas déposer des unités comme elle veut. Une fois qu’une armée qui occulte s'arrête elle est traitée comme toutes les autres forces (par exemple, elle peut tenter d'intercepter la force active si elle pénètre dans un espace adjacent et elle doit livrer une bataille si elle est dans le même espace que l'armée ennemie).

Une armée qui occulte ne peut pas pénétrer dans un espace contenant une forteresse ennemie, mais elle peut traverser un col de montagne ou entrer dans l'espace, d'où l'armée active arrive, en contradiction avec les règles normales d’évitement des batailles. Si une armée qui occulte ne peut pas rester dans un espace de l'armée active sans entrer dans un espace avec une forteresse ennemie, elle doit cesser d'occulter.

Une armée qui occulte peut pénétrer dans un espace contenant des unités ennemies (par exemple si l'armée active souhaite déposer une arrière-garde). Si l'armée qui occulte le fait, une bataille est immédiatement livrée avec la force qui occulte comme attaquante. Les unités ennemies peuvent tenter d'éviter la bataille, mais aucune interception d'une force qui occulte n'est possible. Si l'armée qui occulte gagne la bataille, elle peut continuer d'occulter.

Une fois que les forces activées cessent le mouvement, l'occultation est terminée et toute occultation pour une future activation est subordonnée à faire un autre jet de dé de repli avec les éventuelles restrictions afin d'éviter la bataille.

**12.4.2 Les Armées qui Occultent et le ravitaillement**

Une armée qui occulte, est censée faire des escarmouches avec l'armée active lorsqu'elle se déplace, harcelant le ravitaillement et tente de cueillir les traînards. Cette activité use également les forces qui occultent. Pour garder les choses simples, les effets dut à l’occultation sont les mêmes indépendamment du temps que passe une force qui occulte.

Une force qui est occultée pour tout ou partie de son mouvement doit faire un jet de dé d’attrition de Fourrage indépendamment du fait qu’elle soit entrée dans le terrain de forteresses ennemies/Difficile ou pas (bien que les avantages habituels des bastions amis s'appliquent). Le nombre d'unités de la force qui occulte est ajouté à la valeur de l'Attrition de la force active. Si la force qui occulte attaque la force active (rare, mais possible si elle cesse d'occulter et intercepte plus tard l'armée active), utilisez la force de l'armée qui occulte après toutes les pertes de bataille. L'armée qui occulte, doit aussi faire un jet de dé de fourrage, bien qu'elle n'ajoute pas la taille de la force de l’occultation à sa valeur d'Attrition.

Exemple d’Occultation : Amalric I (1/2/6) est à Jérusalem avec une unité de 3-4 Templiers et quatre unités de

Jérusalem 2-4. Deux unités de cavalerie de 2 - 6 Seljuk sont en à As-Salt. Amalric souhaite diriger son armée vers Damas. Il est activé et se déplace à As-Salt (1). Les unités 2-6 choisissent d'essayer et d'occulter Amalric. Leur facteur de bataille est considéré comme étant « 1 » pour cette action. Combiné avec le -1 pour avoir une armée de cavalerie, donc elles ont besoin de 1 ou 2. Elles parviennent à lancer un « 2 » et réussissent. Elles doivent se déplacer d'un espace, et la seule option possible est Bosra car Kerak et Jérusalem sont des forteresses ennemies (2).

Amalric continue le mouvement vers Bosra (3). La force musulmane peut continuer d'occulter en se déplaçant vers As-Salt ou Ras al-Ma'. Belvoir n'est pas un mouvement autorisé en raison de la présence d’une forteresse ennemie. L'Oasis d'Al-Azraq ne peut être occupée que dans des circonstances particulières (10.6). Le joueur musulman choisit As-Salt (4). Amalric utilise son troisième MP pour aller à Ras al-Ma' (5). La force musulmane pourrait arrêter d'occulter, mais choisit de suivre Amalric en se déplaçant vers Bosra (6). Enfin, Amaury pénètre dans l'espace de Damas (7), et l'armée qui occulte le suit à Ras al-Ma' (8).

Maintenant Amalric devra vérifier son attrition. Avec les cinq unités qu’il a dans sa force, il ajoute un + 6 pour les trois forteresses ennemies dans lesquelles il est entré, + 3 pour les trois espaces de terrain difficiles où il est entré et + 2 pour la taille de la force qui l'occulte, il a une valeur totale d'Attrition de 16. Il doit utiliser la colonne 16-19. Le joueur musulman doit vérifier sur la colonne 1-2 (2 unités + 1 pour le terrain difficile dans As-Salt (en ignorant les forteresses Seljuk), -2 pour les deux forteresses amies (Bosra et Ras al-Ma').

Le joueur musulman soupçonnait qu’Amalric faisait route vers Damas, il aurait pu garder son occultation en vigueur devant les chrétiens, pour atteindre Damas avant eux et s’ajouter à la garnison, tout en ayant le même effet sur le jet de dé de fourrage. En revanche, le joueur chrétien aurait pu choisi d'annuler son offensive après que le joueur musulman ait fait son jet de dé pour éviter la bataille et retourner à Jérusalem (avec le musulman qui l’occultait à As-Salt). Il aurait eu encore à faire un jet de dé de fourrage, mais sa valeur d'Attrition aurait été seulement de 5 + 2 (force d’occultation) – + 1 (terrain difficile) 3 (3 MPs dépensés à Jérusalem), pour un jet de dé sur la colonne 5-6. Plus tard, il pourra tenter de nouveau, en espérant que les musulmans n’évitent pas avec succès la bataille une seconde fois.

**13. Les Batailles**

**13.1 Quand les Batailles se Produisent elles ?**

Les batailles sont généralement initiées lorsque le joueur actif déplace une armée dans un espace contenant une armée ennemie et que l'armée ennemie n'est pas, ne peut pas, ou ne parvient pas à éviter la bataille. Les batailles sont livrées également lorsqu'une force en intercepte une autre (11.3). Si dans le cadre d'une force qui assiège, celle-ci quitte le siège, les troupes assiégées peuvent faire une attaque gratuite contre toute force ennemie qui reste derrière dans le but de casser le siège (17,9). Enfin, les assauts contre les forteresses (17,7) sont résolues d'une manière très similaire aux batailles.

**13.2 Résoudre les Batailles**

Le niveau de la force de combat du joueur défenseur est égal à la somme de la force de combat de toutes ses unités et la somme des facteurs tactiques de tous ses chefs qui sont dans l'espace (les facteurs des chefs représentent sa garde personnelle, etc..).

Le niveau de la force de combat de l'attaquant est égale à la somme de :

• La force de combat de toutes ses unités activées ou, dans le cas d'une interception, toutes ses unités commander pendant l’interception générale et ses subordonnés dans l'espace, PLUS

• Dans de très rares cas l'attaquant peut avoir plus d'unités dans l'espace qu'il ne peut en commander, et dans ce cas les unités en excès n'ajoutent aucune valeur de combat, bien qu'elles puissent encaisser des pertes. (Exception : toutes les unités dans une forteresse assiégée participent à l'assaut).

Le jet de dé de chaque camp est reporté sur la colonne appropriée de la Table des Résultats de Combat (CRT). Les modificateurs suivants s'appliquent à chaque lancé :

• Chaque joueur examine le facteur tactique de son chef avec le rang le plus élevé. Le chef avec le facteur le plus élevé obtient un modificateur positif égal à la différence entre les facteurs des deux chefs. Il s'agit en plus de la contribution de sa cote de bataille pour les effectifs de sa force. Les unités sans chefs ont un facteur de tactique de zéro. (Exemple : si une armée dirigée par Saladin (facteur tactique de 3) bat une armée dirigée par Guy (facteur tactique de 1), le jet de dé de combat de Saladin sera modifié par un + 2).

• + 1 pour une armée qui a fait une interception réussie qui déclenche une bataille.

• + 1 pour une armée attaquant une armée assiégeant une forteresse.

• -1 pour une armée qui tente d'éviter la bataille mais qui échoue.

• + 2 si défenseur dans un assaut (17,7).

Les deux joueurs peuvent également jouer un ou plusieurs événements de bataille. De plus, mais pas tous, ils doivent être joués avant le jet de dé de bataille. Ceux-ci peuvent prévoir des modificateurs de jets de dé supplémentaires. L'attaquant déclare s'il désire jouer des cartes en premier, puis le défenseur (pour les cartes jouées après le je de dé, l’attaquant aussi se déclare en premier). Vous pouvez jouer un événement de bataille que si votre force de combat total est d'au moins 1/4 par rapport à l'armée ennemie.

Le résultat sur la CRT est le nombre de pas perdu par l'autre joueur (13,5).

**13.2.1 Autres Combats**

Certains événements nécessitent qu’un camp ou l'autre fasse un jet de dé de combat. Ce jet de dé n’est jamais modifié, à moins que la carte ne dise explicitement le contraire.

**13.3 Le Vainqueur d’une Bataille**

Le joueur qui prend le moins de pas de pertes gagne la bataille, à moins qu'un des 2 camps soit éliminé, auquel cas le camp survivant remporte la bataille. Si les deux joueurs perdent le même nombre de pas de perte ou sont tous les deux éliminés, la bataille est nulle (voir 13,5 quand les deux camps sont éliminées). Le perdant (ou l'attaquant, si la bataille était nulle) doit battre en retraite (voir retraites 14,1).

**13.4 Poursuite**

Si le vainqueur de la bataille inflige au moins le double de pas de perte qu'il ne perd (ou quelques soit le nombre de pas de perte, s'il n’en perd pas lui-même), il remporte une grande victoire. Le joueur victorieux peut également lancer un dé de poursuite si la force vaincue se retire dans une forteresse ennemie (14.1). Un maximum d’un jet de dé de poursuite est fait par bataille.

Après avoir distribué les pertes de la bataille, le vainqueur lance un dé sur la table de poursuite dans la colonne appropriée. Les modificateurs de bataille normaux ne s'appliquent pas ; utiliser plutôt les modificateurs suivants pour le jet de dé:

• + 1 si l'armée victorieuse a autant ou plus de pas de cavalerie que de pas d'infanterie.

• + 2 si la force qui se repliaient a dû battre en retraite à travers un bastion qu'elle ne contrôlait pas et que la force victorieuse a remporté une victoire majeure.

• -1 si l'armée victorieuse a essayé d'éviter la bataille avant le combat. Le perdant prend le nombre correspondant de pas supplémentaires comme pertes.

**13,5 Les Pertes**

Chaque pas de perte doit être pris soit en réduisant une unité à pleine effectif ou en éliminant une unité réduite. Il n'y a aucune restriction sur comment un joueur dispache ses pertes, sauf qu'il doit prendre sa première perte sur une unité de Croisée, si elle est présente. Si les deux camps sont éliminés, chaque camp conserve un seul pas (au choix du joueur) et la bataille est considérée comme un match nul. Cela remplace la détermination de la victoire et la défaite.

**13,6 Chefs blessés**

Quand une bataille se traduit par l'élimination complète d'une force, alors les chefs de cette force doivent vérifier s’ils sont blessés. Lancez deux dés pour chaque chef sur la Table de perte de Chefs. Ajouter le facteur tactique de chaque chef (ce qui représente ses gardes du corps personnels) et soustraire 2 si la bataille était une grande victoire pour l'adversaire. Les résultats possibles sont :

**• Tués:** le chef meurt et est placé dans la pile des unités mortes. Si son facteur de commandement est de 3 ou moins, il est disponible pour un remplacement ultérieur (6.1), sinon il est définitivement éliminé du jeu.

**• Prisonnier :** placer le chef dans le pool de réserve de force de l'adversaire. Il est prisonnier et y restera jusqu'à ce qu’il soit racheté. Un joueur peut racheter un prisonnier à chaque tour immédiatement après la distribution des cartes de stratégie. L'adversaire tire au hasard une carte de la main du jouer après la distribution des cartes pour chaque prisonnier racheté. Les rançons ne peuvent pas être refusées. Le chef est ensuite placé dans le pool de forces du joueur propriétaire (ainsi, il pourra pas être rassemblé, ni disponible jusqu'au tour suivant).

• Évasion? : s’il y a un château ami à deux espaces et qu’il y a une connexion entre l'espace de bataille et cet espace qu’elle ne passe pas par une forteresse ennemie, alors le chef y est placé ( au choix du propriétaire si plus d'un espace est admissible). S'il n'y a pas d'espace, lancer un autre dé. Sur un 1-3, le chef est fait prisonnier (voir ci-dessus). Sur 4-6, il est tué.

• Évasion! : le chef parvient à se cacher et à s’échapper. Il est placé dans le pool de forces du joueur propriétaire et est disponible pour la phase de rassemblement du prochain tour.

**Table de Perte des Chefs**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dé (2D6)** | **Résultat** |
| 2-6 | Mort |
| 7-9 | Fait Prisonnier |
| 10-11 | Fuite? |
| 12+ | Fuite! |

Modificateur

+ Facteur tactique du Chef

- 2 si l'adversaire a remporté une grande victoire sur le terrain

- 4 en cas de réussite de l’assaut de la forteresse

- 2 en cas de réussite de l’assaut de la forteresse unblockaded

**13,7 Après la Bataille**

Si une armée active gagne une bataille, elle peut continuer à se déplacer en utilisant éventuellement tous les MPs restant. Sinon, son déplacement est terminé.

Exemple de bataille : Richard Cœur de Lion (1/4/6) se déplace de Jaffa à Jérusalem avec une armée de six croisés 3-4. Saladin (3/1/10) est à Jérusalem avec huit Ayyoubides 2-6. Saladin choisit de ne pas éviter la bataille.

La force de Richard est de 18 pour ses unités, + 4 pour son facteur tactique pour un total de 22. Saladin a 16 pour ses unités, + 3 pour son facteur tactique pour un total de 19. Aucun des deux camps ne choisit de jouer de carte pour le moment. Les deux camps vont faire un jet sur la colonne 17 à 25 de la CRT. Richard obtient un + 1, puisque son facteur tactique est plus élevé que celui de Saladin (4-3 = 1). Le joueur Chrétien lance un « 3 », le joueur musulman un « 4 ». Le résultat est une égalité de 4/4. Mais attendez ! Saladin joue sa carte de vol simulé, qui peut être joué après que le jet de dé de la bataille, contrairement à la plupart des événements de bataille. Le résultat est changé en un 4/2 en faveur de Saladin : une victoire majeure ! Richard élimine deux unités à pleine puissance pour satisfaire ses pertes de quatre pas tandis que Saladin réduit deux de ses unités de cavalerie 2-6. Étant donné que le résultat a été une victoire majeure, Saladin obtient à jet de poursuite. Sa force après-bataille est 17. Il lance sur la colonne 16-24 sur la table de poursuite, avec un + 1 car son armée est composée d’au moins la moitié de cavalerie. Le jet de dé est 4 + 1 = 5. Richard prend 8 pertes de pas supplémentaire et en éliminant les 8 pas c’est le reste des unités de Richard. La force de Richard est éliminée, et il doit lancer deux dés pour son sort. Le modificateur pour le jet de perte du chef est + 2 (+ 4 pour le facteur tactique de Richard, -2 pour la bataille qui a donné lieu à une grande victoire. Le total des dés « 5 » et Richard se retrouve dans un donjon musulman à attendre la rançon.

**14. Retraite**

**14,1 Procédure de la Retraite**

Le joueur qui perd la bataille (ou l'attaquant lors d’un match nul) doit retirer son armée jusqu'à deux espaces. Chaque espace dans lequel l'armée se retire doit être un espace vide ou un espace qu'il contrôle si possible. Si aucun espace n'est disponible, la force qui se repli subira des pertes supplémentaires (voir les restrictions et les pénalités sur les retraites, ci-dessous). Si l'armée qui se déplace/intercepte doit battre en retraite, le premier espace dans lequel elle se retire doit être l'espace par lequel elle est entré dans l’espace de la bataille (ou la forteresse il attaqua de si assiégée). Si une telle retraite est impossible (voir ci-dessous), l'armée est éliminée. Vous ne pouvez pas laisser en arrière des unités ou des chefs quand vous battez en retraite et les unités amies rencontrées tout au long de la retraite (si elles ne sont pas plus nombreuses que les unités qui retraitent) sont entrainées dans la retraite et doivent accompagner la force qui se repliait. (Exception : vous pouvez toujours faire retraiter une partie ou la totalité de vos forces dans une forteresse que vous contrôlez dans l’espace de bataille et faire retraiter le reste de votre force ailleurs).

**Restrictions** :

• Une armée ne peut pas battre en retraite (en toute circonstance) à travers un col de montagne ou dans une zone hors-carte.

• Une armée ne peut pas finir sa retraite dans un espace contenant une forteresse ennemie.

• Les unités et les chefs qui perdent une bataille ne peuvent pas retraiter par mer. Si l'armée battue débarque dans l'espace de bataille en utilisant le mouvement naval, elle est éliminée.

• Le défenseur ne peut pas battre en retraite dans l'espace d'où est arrivé l'armée active.

**Pénalités :**

• Une armée qui retraite dans un espace contenant des unités ennemies perdra un pas supplémentaire pour chaque unité ennemie qui se trouve dans l'espace et elle ne peut pas finir sa retraite dans cet espace.

• Une armée qui retraite dans un espace de terrain rude doit faire un lancer de dé pour le fourrage (15.1) comme si elle était en mouvement.

• Si forcé de retraiter à travers un espace avec une forteresse ennemie, l'ennemi obtient de faire un jet de poursuite (13,4) même s’il n'avait pas obtenu d’en faire un autrement. Si la bataille a abouti à une victoire majeure pour l'adversaire, alors le jet de poursuite bénéficie d’un + 2.

• Une armée qui n'a aucun endroit pour se replier est éliminée.

**15. Attrition**

**15.1 Quand l’Attrition se Produit elle ?**

Une force est obligée de pour vérifier si elle trouve sa nourriture au cours de toute round d’action dans lequel une des conditions suivantes se produit :

• Traverser ou s'arrêter dans une forteresse ennemie déclenche toujours de l’attrition (les forteresses ennemies qui se rendent ne sont pas concernées).

• Traverser à travers ou s'arrêter dans un espace de terrain difficiles (même s’il contient une forteresse amie) déclenche de l’attrition, à moins que la force commence et termine son mouvement dans une forteresse amie ou une zone hors-carte, elle n'a pas besoin de jet de dé d'attrition pour quel qu’autres raisons.

• Si une armée est occultée, elle doit faire un jet de fourrage si elle est entrée dans une forteresse ennemie ou un terrain difficile. La taille de l'armée occultante est ajoutée à sa valeur d'Attrition. L'armée occultante doit aussi faire un jet de dé de fourrage, mais elle n’ajoute pas la taille de la force, qui est occultée.

Notez que le mouvement, la retraite et l’évitement d’une bataille déclenchent toujours le fourrage. Une force doit faire un seul jet de dé de fourrage par round d’action, peu importe le nombre de raisons qui s’applique ci-dessus. Le franchissement d'un col de montagne ne déclenche pas par lui-même, un jet de dé de fourrage.

Le jet de dé pour l’attrition de fourrage, suivant la procédure décrite dans 15,2 à la fin du mouvement de chaque pile, après tout combat et l’appelle à la reddition (17,5). Si des unités sont déposées, lancer un dé d’attrition pour ces unités uniquement avant que le reste de la force continue le mouvement. Si des unités sont ramassées, elles s’ajoutent au total des unités de la pile. Les forces qui évitent une bataille ou retraite déclenchent des jets d'attrition.

Les événements suivants nécessitent également qu’un joueur fasse un jet d’attrition. Ceux-ci se produisent en plus de tous les attritions de fourrage requis et il n'y a pas de limite quant à la fréquence qu’ils se produisent dans un round d’action :

• La traversée de l’Asie Mineure : quand une armée pénètre sur la carte depuis la case de Constantinople, elle souffre immédiatement d'attrition. (Le modificateur d'Attrition pour la traversée de l'Asie mineure à une valeur + 5 et concerne uniquement ce déploiement, mais n’affecte jamais le fourrage)

• Événements : lors du déclenchement d’un événement normal ou de siège. Contrairement à la recherche de nourriture, qui se produit seulement à la fin d'un round d’action, tous deux de ce qui précède déclenchent un rouleau d'attrition immédiate. Suivez la procédure en 15,2.

**15.2 Procédure d’Attrition**

Valeur d’Attrition de base est égal au nombre d'unités (sans les chefs) de la force affectée. Si cette force est occultée, ajouter le nombre d'unités de la force occultante. Les forces occultantes n'ajoutent pas le nombre des unités de la force qui sont occultées.

Lors d’une recherche de nourriture, la valeur de l'Attrition (pas le jet de dé) est modifiée par la disponibilité des approvisionnements le long de la route. Ces modificateurs sont comme suit :

+ 2 pour chaque espace pénétré ou traversé qui contient une forteresse ennemie (ne pas compter celle qui se rendre, mais comptez celles en état de siège).

+ 2 pour le franchissement d'un col de montagne.

+ 1 pour chaque espace de Terrain difficile traversé (sauf s'il y a une forteresse amie dans l'espace).

-1 pour chaque forteresse amie traversée.

-1 pour chaque MP supplémentaire dépensé dans un espace avec une forteresse amie (en comptant celles qui se sont rendues).

Lors de la traversée de l'Asie Mineure, seul le modificateur suivant s'applique :

+ 5 pour la traversée de l'Asie Mineure

(Note : vous êtes autorisé à dépenser des MPs dans une forteresse amie, à tout moment du mouvement, afin de réduire votre valeur d'Attrition. Ceci représente le temps passé à rassembler et préparer la nourriture pour le voyage. Vous devez annoncer ces dépenses de MP lors du passage dans ces forteresse, pas à la fin du mouvement. Vous ne pouvez mai pas dépenser de MPs lors de l’entrée dans une case hors-carte, tels que Constantinople).

Le joueur propriétaire fait un jet de dé pour chaque contrôle d'attrition requis et consulte la Table de l'Attrition. Le joueur propriétaire croise la valeur de l'Attrition de ses forces avec le jet de dé pour déterminer le nombre de pas perdu. Pour les forces d'une valeur d'Attrition supérieur à 20, ajouter + 1 au jet de dé pour chaque multiple de 5 au-dessus de à 20 (+ 1 à 25, + 2 à 30, etc..). Forces avec une valeur d'usure inférieure à 1 ne souffrent jamais d’attrition, donc aucun jet n'est nécessaire. Lorsque vous prenez des pertes d’attrition, un joueur ne peut éliminer d'unité réduite à moins qu'il n’y ait pas d’unité à pleine puissance d'unités. Les chefs ne sont jamais éliminés à cause de l'attrition.

Exemple de fourrage : Louis IX, avec un subordonné (Edward) et cinq unités sont à Acre, avec une vue sur Damas. Ils ont 4 MP. Ils choisissent dépenser leur premier MP à Acre en ne faisant rien (préparation des fournitures et de leur montures pour le voyage). Puis, ils se déplacent à Tibériade (qui possède une forteresse amie) et Banias (avec une forteresse Mamelouks). Avec son dernier MP, il s'installe à Damas, où il y a deux unités de mamelouk. Le joueur musulman pourrait choisir de tenter d'éviter Louis, mais ce qui laisserait Damas sans garnison. Aussi il décide de les laisser à l'intérieur de la ville. Louis échoue dans sa demande à la garnison de se rende. Il doit vérifier maintenant l’attrition puisqu'il est entré dans un espace avec une forteresse ennemie lors de ce mouvement.

Le niveau de l’attrition chrétienne est 5 (le nombre d'unités) + 4 (deux forteresses ennemies rencontrées sur le chemin) – 2 (deux MP dépensés dans les forteresses amies rencontrées). La valeur totale dd l'Attrition est 7. En conséquence, il lance le dé sur la colonne 7-9. Son jet de dé est un six, donc il doit donc perdre deux pas. Il doit réduire deux unités. Il ne peut pas éliminer une unité à moins que toutes soient réduites.

**16. Démobilisation**

Les deux camps ont été fortement tributaires des troupes féodales, ce qui signifiait qu'elles devaient être licenciées à la fin de chaque saison de campagne afin qu’elles s'occupent de leurs terres et de nouveau laborieusement rassemblées si la campagne devait de reprendre l'année suivante. Les royaumes Latin, avec les Croisés et les Ordres Militaires (qui n'avaient pas besoin de surveiller leurs terres personnellement) et qui avait beaucoup « fiefs d'argent » (à qui les soldats ont été payés en espèces et non en terre), ont été moins touchés par ce problème.

**16.1 Comment démobilisation se produit elle ?**

La démobilisation est la dernière phase de n'importe quel tour de jeu. Les deux joueurs (en commençant par le joueur musulman) sont tenus de retourner toutes leurs forces sur-carte oblige vers leurs pools de force respective. Les exceptions suivantes s'appliquent :

• La démobilisation des chefs et des Ordres Militaires (Templiers et hospitaliers) est facultative

• Un chef qui n’ait pas démobilisé peut également conserver ses unités égales à la moitié (arrondi au supérieur) de son facteur de commandement (en supposant qu'il puisse les commander normalement), s’il est le chef le plus gradé de l'espace. Exception : Si le chef assiège actuellement une forteresse, il doit lancer un dé inférieur ou égal à son facteur de bataille pour rester sur le terrain pendant l'hiver (avec la même restriction que ci-dessus sur le nombre d'unités qu'il peut garder). Dans le cas contraire, lui et toutes les forces dans l'espace sont démobilisées.

Les Croisés et les Mongols (y compris les chefs) ne sont jamais démobilisés excepté par un événement. Ceci est prioritaire sur les règles ci-dessus.

• Les forces et les chefs neutres ne sont jamais démobilisés.

• Les unités déplacées par une carte de Campagne d'Hiver n'ont pas à être démobilisés.

• Les unités assiégées dans une ville fortifiée sont uniquement démobilisées si tous les assiégeants le sont. Les unités musulmanes assiégées attendent que le joueur Chrétien démobilise pour démobiliser lui-mêmes (il s'agit d'une exception à l'ordre habituel).

• Jusqu'à deux unités amies peuvent toujours rester dans chaque ville capturée si aucun chef n'est présent. Ce n'est pas en plus des exemptions ci-dessus, mais n'est autorisé que si toutes les autres unités ont déjà été démobilisées.

Exemple : Deux unités de Jérusalem et deux Templiers sont dans Damas capturé. Le joueur chrétiens peut choisir de garder les Templiers ici, auquel cas les unités de Jérusalem sont démobilisées ou il peut exercer l'option de démobiliser un ou les deux Templiers, dans ce cas une ou les deux unités de Jérusalem (respectivement) peuvent rester.

(Note de Jeu : la démobilisation/rassemblement peut être utilisé judicieusement pour redéployer des unités vers des zones plus importantes.).

Exemple de Démobilisation : Le joueur Chrétien contrôle le Royaume de Jérusalem. À la fin d'un tour, il a deux unités KoJ dans Acre et Manassès (3/1/3), deux unités KoJ, un Templier et un Hospitalier à Jérusalem. Philippe II (2/2/6) est assiégé dans Damas avec trois Croisés. Philippe et ses Croisés doivent rester en dehors de Damas car les Croisés ne sont jamais démobilisés. Les deux unités KoJ dans Acre seront démobilisées puisqu'il n'y a pas de chef. À Jérusalem, Manassès peut garder son armée entièrement s'il le souhaite – son facteur de commandement de trois lui permet de garder un nombre d’unités égal à la moitié de son facteur (deux – arrondi au supérieur) sur le terrain. Ce qui couvre les deux unités KoJ. Les unités Templiers et Hospitaliers ne peuvent pas être démobilisées. Cependant, il décide de démobiliser Manassès, le Templier et l’Hospitaliers et par nécessité, les deux unités KoJ. . Son plan consiste à mobiliser Manassès, une unité KoJ, l’hospitalier et le Templier (qui ne comptent pas dans la limite de rassemblement dans un espace) dans son château de Ailah, créant une force pour raider en Egypte.

**17. Villes Fortifiées et châteaux (forteresses)**

Comme il sied à une période où les murs fortifiés étaient primordiaux, les règles de siège sont les plus détaillées dans le jeu. Puisqu'un siège peut durer entre un jour et un an et demi ou plus, les règles de siège essaient de permettre une large gamme de résultats possibles. Tenez-en compte lorsque vous essayez d'interpréter ce qui se passe sur le plateau.

**17.1 Caractéristiques Générales**

Une ville ou un château ami ne peut être occupée que par des troupes amies, bien que les forces ennemies ne sont pas interdits de pénétrer dans l’espace où la ville ou le château se trouve. La seule façon de convertir le contrôle d'un bastion est de réussir un Appel à la soumission ou de mener un siège. Les places fortes, tout en n'empêchant pas le mouvement des unités ennemies, ont les caractéristiques suivantes :

• Un espace ne peut jamais avoir plus d'une forteresse ; Si une carte permet la mise en place d'une nouvelle place forte (par exemple un château), il ne peut pas être placé dans un espace dans lequel une ville ou un château existe déjà.

• Vous ne pouvez pas intercepter ou éviter la bataille dans un espace avec une forteresse ennemie à moins qu'une unité amie soit déjà présente. Vous ne pouvez en aucun cas occulter dans un espace avec une forteresse ennemie.

• Vous pouvez battre en retraite à travers un espace avec une forteresse ennemie, mais il y a une pénalité (14.1). Vous ne pouvez pas finir votre retraite dans un espace contenant une forteresse ennemie.

• Les armées qui traversent les forteresses ennemies pendant leur mouvement doivent faire un jet de dé de fourrage et ont une valeur d'Attrition accrue (15.2).

**17.1.1 Propriété**

La propriété des Châteaux est indiquée sur le pion par le nom et l'emblème de la puissance qui le contrôle. Les villes fortifiées indiquent seulement si elles appartiennent au joueur chrétien ou musulman. Le propriétaire initial d'une ville fortifiée est généralement la puissance qui contrôle la province, dans laquelle la ville se trouve. Si une ville est contrôlée par une puissance neutre, le marqueur de la ville peut être placé de chaque côté, mais il ne compte pas pour la victoire d'un joueur. Mettez le marqueur chrétien ou musulman quand la puissance change d'orientation diplomatique pour indiquer quel joueur a le contrôle.

**7.1.2 Le Royaume de Jérusalem et la ville de Jérusalem**

Bien qu’il soit une simple province, le Royaume de Jérusalem est un peu particulier. D'une part, il a deux capitales (Acre et Jérusalem). D'autre part, dans de nombreux scénarios, les puissances musulmanes commencent avec des unités à Jérusalem. Dans ces scénarios, Jérusalem est réputé appartenir à la puissance musulmane qui la contrôle au départ à moins que et jusqu'à ce qu'une armée capture Jérusalem par un siège ou par un appel à la reddition. Les unités chrétiennes peuvent s’y rassembler si la puissance propriétaire (musulmane) est pro-Chrétienne à ce moment. Une fois que Jérusalem est prise par siège par chaque joueur, la règle spéciale ci-dessus cesse d'être en vigueur. Le joueur propriétaire (ou de l'autre religion) peut s’y rassembler comme d'habitude.

Jérusalem est considérée comme une ville fortifiée uniquement dans les scénarios A à D. Dans les scénarios E-J, Jérusalem est représenté par un château, avec un VP réduit.

(Note historique : après la capture de Jérusalem par Saladin en 1187, ses murs ont été démolis et elle est devenue pratiquement une ville ouverte. Le château dans les scénarios de E-J représente une capacité défensive résiduelle des bâtiments et des éléments naturels de la région).

**17.2 Les Unités et les Chefs dans les forteresses**

Quand une force ennemie pénètre dans un espace contenant une de vos forteresses, vous devez décider si certaines, aucune ou tous vos forces en présence dans l'espace se retranchent à l'intérieur. C'est la seule fois où la position de vos forces au sein d'un espace doit être déterminée. Vous pouvez attendre de connaitre les résultats de toute bataille ou interception pour prendre la décision. Toutes les unités jugées à l'intérieur de la forteresse, tant qu'elles ne dépassent sa capacité (17.2.1), ne peuvent pas entraver les mouvements ennemis. Celles qui sont restées à l'extérieur seront obligées de livrer une bataille normalement à moins qu'elles évitent la bataille vers un autre espace.

Une fois qu’une forteresse est assiégée, les unités du joueur assiégé ne peuvent pas sortir ou entrer dans l'espace sauf pour engager le combat avec les forces assiégeantes sauf si elles pénètrent dans un port ami non assiégé à l'aide du mouvement naval.

**17.2.1 Capacité des Forteresses**

Le nombre maximal de chefs et d’unités (combinées) qui peuvent être à l'intérieur d'un château est de trois. Les villes ont une capacité illimitée.

**17,3 Retraites dans des Forteresses amies**

Les armées vaincues dans une bataille peuvent se retirer à l'intérieur d'une forteresse amie non-assiégé, (même si la bataille s'est produite dans le même espace).

Une retraite dans une forteresse est une exception aux règles normales de retraite qui oblige le camp perdant d’aller dans un espace adjacent. Certaines unités/chefs peuvent battre en retraite dans la forteresse (en fonction de sa capacité) et d'autres dans un espace adjacent.

Si les unités assiégées attaquent leur assiégeant et perdent, elles doivent battre en retraite dans la forteresse après la bataille.

**17,4 Facteur de Résistance**

Toutes les forteresses ont un facteur de résistance (RF), qui reflète la solidité de ses murs et le moral de sa garnison. Le RF d'une forteresse est variable et dépend de la nature de la garnison et/ou les effets de divers événements. Calculer le RF d'une forteresse uniquement lorsqu'une force ennemie souhaite effectuer un appel à la reddition (17,5) ou commencer un siège. Le RF de base d'une forteresse est 3. Il est modifié comme suit :

• + la moitié facteur tactique (arrondi vers le haut) du chefs défendant le plus gradé.

• + 1 si la forteresse est un port.

• + 1 pour chaque deux pas à l'intérieur d'une ville (maximum + 2) (ceci ne s'applique pas aux Châteaux).

• + 1 si la forteresse est un château des Templiers, des Hospitaliers ou des Assassins (comme indiqué sur le pion).

• -1 si la forteresse est un château avec faible garnison, comme il est indiqué sur le pion (Les château Templiers, Hospitaliers et Assassin n'ont aucun modificateur pour une faible garnison).

Le RF maximale (à tout moment) est de 8. Le RF ne peut jamais être réduit en-dessous de 0. Notez ce chiffre avec un pion approprié à côté de la forteresse.

Une fois qu’un siège a commencé, la procédure décrite ci-dessus est n'est plus utilisée à moins que le siège soit levé (17,9) et redémarre ultérieurement.

**17.5 Appels à la reddition**

Lorsqu’un château a une garnison au maximum et qui pourrait résister à un siège des mois, voire des années, les chroniques sont pleines d'exemples ou des forteresse se soumettre à un adversaire écrasant après seulement quelques jours ou quelques semaines. Après Hattin, Jérusalem est tombé face à Saladin en seulement une quinzaine de jours et d'autres châteaux ont été capturés encore plus vite. En 1265, Jaffa se rendit à Baybars après un siège de seulement un jour. Les Châteaux étaient beaucoup plus susceptibles de se rende s'ils n'avaient pas de chef énergique et étaient trop loin pour pouvoir être sauvés.

Quand une force entre un espace avec une forteresse ennemie et que des forces ennemies à l'extérieur ont été éliminées ou forcées de battre en retraite, cette force peut choisir d'appeler à la reddition de la forteresse. Cela fait partie du mouvement normal de la force et n'est pas considéré comme un siège. Seules les forces utilisant le mouvement normal peuvent faire un Appel à la Reddition. Les unités qui retraitent, occultent, évitent et interceptent ne peuvent pas. Ceci peut seulement être tenté une fois par forteresse par tour pour chaque joueur. Pour faire un Appel à la Reddition, calculer RF de la forteresse (s'il s'agit de la première tentative ou utiliser la valeur précédemment calculée pour les tentatives suivantes). Le joueur actif doit obtenir un nombre plus élevé que sur 1d6 pour capturer la forteresse.

Le jet de dé est modifié comme suit :

• - le nombre de demande de reddition ayant échouée précédemment (voir 17.5.1)

• + 1 si le chef actif a un facteur tactique de trois ou quatre.

• -2 si le chef actif a moins de six unités.

• -2 s'il y a, par ailleurs, au moins une armée ennemie non assiégée avec une force de combat qui est au moins la moitié de la force active et qui a assez de MPs pour atteindre l'espace dans une activation normale. Il s'agit d'un simple calcul de distance. Ignorer toute intervention des troupes de part et d'autre. Cela ne dépend d’une carte jouée par le défenseur pour déplacer la force. Les restrictions de commandement s'appliquent (10.2).

**17.5.1 Résoudre L’Appel à la Reddition**

Si l’appel à la reddition réussit, la forteresse tombe. Sa garnison est supprimée et retourne dans la case des unités tuées, tandis que les chefs à l'intérieur sont faits prisonniers comme quand ils sont capturés dans une bataille (13,6). Remplacer le marqueur de la forteresse par un marqueur appartenant au camp actif (dans le cas d'une ville fortifiée) ou les puissances actives (dans le cas d'un château). Traiter la forteresse capturée, comme s'il était tombé suite à un assaut (17.7.3). L'armée active doit cesser, à moins que la cible fût un château et le jet de dé final modifié a dépassé le RF de un ou plus.

Si l’Appel à la Reddition est un échec, l'armée active peut continuer à se déplacer avec ses MPs restant. Il y a un – 1qui se cumule aux autres jets de dé de reddition supplémentaire (garder une trace du nombre de tentatives infructueuses sur la piste de VP) fait par ce joueur (contre les forteresses). Ce modificateur dure jusqu'à ce qu'une forteresse est capturée lors d’un assaut conventionnel, auquel cas, il est immédiatement remis à zéro.

Il n'y a aucune réussite automatique au jet de dé modifié qui force une reddition réussie. Dans de nombreux cas, il est impossible de forcer une reddition.

**17.6 Les Sièges**

 A part un appel à la reddition (17,5), le siège est la seule méthode pour capturer une forteresse ennemie. Un siège ne peut être engagée que par une armée active uniquement (c'est-à-dire une armée qui a été activée par une carte de stratégie) qui occupe un espace contenant une forteresse ennemie. Passez à 17.6.1. Ceci termine le mouvement de la force active pour ce tour.

Il y a plusieurs façons d'affaiblir les défenses d’une forteresse afin de la capturer :

• La Reddition, qui arrive immédiatement une fois le siège établi et ne nécessite aucune carte ;

• Le Blocus, qui arrive immédiatement et ne nécessite aucune carte ;

• La Famine, qui arrive dans les rounds qui suivent l’établissement d’un siège et qui requiert le jeu d’une carte pour la valeur de ses points d’opérations, après quoi l’activation se termine sauf si le choix d’un assaut est fait ;

• La Fortunes de Guerre, qui arrive dans les rounds qui suivent l’établissement d’un siège et qui nécessite de se défausser d’une carte, en tirer immédiatement une autre et jouer immédiatement l’événement de siège apparaît sur cette carte. Après cela, votre activation se termine sauf si le choix d’un assaut est fait ;

• Jouer un ou plusieurs événements de siège, c’est ce qui arrive dans les rounds qui suivent l’établissement d’un siège établi et qui exige que vous et votre adversaires jouent des autres cartes pour leurs événements de siège (le jeu de cartes est facultatif pour le défenseur) jusqu'à ce que vous (l'attaquant) ne jouent plus de carte, au choix soit à la fin de votre activation ou de l’assaut (l’assaut termine aussi votre activation). Si vous êtes le défenseur (c'est-à-dire la force assiégée), vous pouvez jouer une seule carte pour son événement de siège comme votre pièce entière pour un round.

• L’Assaut, qui arrive dans les rounds qui suivent l’établissement d’un siège et soit après les actions énumérées ci-dessus ou comme une activation normale. Seulement dans ce dernier cas le jeu d’une carte est requis. Il suffit de se défausser de n'importe quelle carte et mener l'assaut. La carte spécifique n'a aucune incidence sur ce qui se passe.

**17.6.1 Procédure de Siège**

Une fois qu'une force choisit de commencer un siège, deux choses :

• Le facteur de résistance est calculé (cela peut être déjà fait, si la force active fait un appel à la reddition) (voir 17,4)

• L’assiégeant tente d'établir un blocus (si le fief n'est pas un port : 17.6.2)

Le siège peut être résolu lors des activations suivantes (en commençant par le tour suivant du joueur).

**17.6.2 Établissement d’un blocus**

Si la forteresse est un port, aucun blocus n'est mis en place à ce moment. Si la forteresse n'est pas un port, soustraire le nombre d'unités (par pas) à l'intérieur de la forteresse du nombre d'unités qui assiègent (par pas). Un château est considéré comme une unité. Vous devez obtenir sur 1d6 égale ou inférieur à ce nombre pour réussir un blocus. Marquez la forteresse en conséquence.

Après cette étape, l'état de blocus est altéré par le jeu d'événements de siège (par exemple le blocus est cassé) ou si le siège est levé (17,9).

Exemple : Saladin avec dix unités tente d’à assiéger Guy, qui est à Jérusalem avec cinq unités. Saladin doit obtenir un cinq et moins (cinq moins dix) pour mettre en place le blocus.

**Effet d'un blocus :**

• Les unités dans une forteresse sous blocus ne peuvent pas prendre des remplacements.

• Certains événements de siège peuvent seulement être joués si la forteresse est soumise à un blocus.

• Si une forteresse est prise d'assaut, mais n'est pas sous blocus, les chefs à l'intérieur ont une meilleure chance de s'en sortir.

• L’action famine peut être utilisée par l’assiégeant.

**17.6.3 Résolution de Siege**

Après que le siège soit initié et la procédure en 17.6.1 terminée, lors d’un round d’action plus tard (pas celui où le siège est établi), le joueur actif peut choisir de résoudre n'importe quelle action de siège dans lequel il est l’assiégeant ou l’assiégés. L’assiégeant a quatre options :

• La Famine

• Fortune de Guerre

• Événement de Siège

• Assaut (qui peut-être être effectuée séparément en jouant une carte ou normalement après une des actions précédentes).

L’assiégé ne peut jouer qu’un événement de siège. Ces actions sont décrites ci-dessous.

**17.6.4 La Famine**

Cela représente l'attente pour le défenseur à court d'approvisionnements. Cette option peut seulement être choisie que si la forteresse est soumise à un blocus. L’assiégeant joue une carte de n'importe quelle valeur d'opération. La force assiégée doit lancer un dé pour l’attrition en ajoutant la valeur d’opération de la carte au jet de dé. La valeur de l'attrition est décalée d'une colonne vers la droite pour chaque unité (le chef ne compte pas) à partir de la cinquième dans la forteresse. La force qui assiège réalise un jet de dé d’attrition sans modificateur. Aucun autre modificateur ne s'applique.

Après le jet de dé, l’assiégeant peut choisir de faire un assaut ou de mettre fin à son activation. Notez que la garnison intrinsèque de n'importe quel château n'est pas soumise à des pertes d'attrition.

**17.6.5 Fortunes de Guerre**

Si l’assiégeant n'a aucuns bons événements de siège et ne veut pas attendre la famine, il peut, comme action de jeu pour ce round, se défausser de n'importe quelle carte de sa main et puis tirer la carte du dessus du deck de stratégie. N'importe quel événement de siège sur la carte prend effet (qu’elle profite à l'attaquant ou au défenseur). Si la carte de trêve est tirée, l'événement entre en vigueur. Si la carte épidémique est tirée, elle frappe l’assiégeant sur un jet de 1-3 et le défenseur sur un jet de 4 à 6 (après lequel lancer pour voir si elle se propage normalement). Aucune carte de remplacement n'est tirée quel que soit le texte de l'événement. Le joueur dont la force est assiégée ne peut pas répondre à un événement de siège (sauf événements spécifiquement, comme le feu grégeois qui annule l’événement de siège de l’attaquant).

Après avoir résolu l'événement siège l’assiégeant peut choisir de faire un assaut ou de mettre fin à son activation. Si la carte tirée ne dispose pas d'un événement de siège, rien ne se passe et le jeu passe au joueur suivant comme d'habitude.

**17.6.6 Evénement de Siège**

La troisième option de l’assiégeant est de jouer un événement de siège de sa main. Il ne peut jouer que les événements énumérés comme utilisable par l'attaquant (A) ou les deux joueurs (B).

Certains événements de siège requièrent de la main-d'œuvre (homme). L’assiégeant doit avoir le nombre requis d'unités à pleine puissance pour jouer cette carte. Compter deux unités réduites pour une seule unité à pleine puissance. Si de multiples événements de siège sont joués dans le même round d’action, l'attaquant doit avoir assez de main-d'œuvre pour toutes les jouer. La main d’œuvre requise ne s'applique qu'à ce round d’action. La main d’œuvre n’affecte jamais la capacité de l'armée à faire un assaut.

Après que l'attaquant ait joué et résolu un événement de siège, le défenseur peut jouer n'importe quel événement de siège de sa main utilisable par le défenseur (D) ou par les deux joueurs (B). Cette action doit suivre les mêmes restrictions concernant la main-d'œuvre. Châteaux à pleine puissance ont une main d'œuvre de deux plus les quelque garnison supplémentaire présente. Les Châteaux avec une garnison faible ont un facteur de main d'œuvre de un. Les villes ont seulement de la main-d'œuvre fournie par leur garnison. (Note : les garnisons intrinsèques ont plus de main-d'œuvre que les unités régulières afin de permettre une défense plus active).

Ensuite le défenseur peut jouer une carte ou non, l'attaquant peut choisir d'attaquer, mettre fin à son activation ou joue un autre événement de siège (qui a ensuite donne droit au défenseur à une autre réponse, etc.) jusqu'à ce que l'attaquant soit à court de cartes et choisisse de faire un assaut ou décide de mettre fin à son activation.

Le joueur assiégé peut aussi jouer un événement de siège comme action pour son round. L’assiégeant ne peut pas jouer une carte de réponse.

(Note : l'asymétrie entre attaquants et défenseurs, l'attaquant pouvant jouer plusieurs événements et le défenseur étant autorisé à répondre, alors que le défenseur ne pouvant jouer qu'un seul événement et l'attaquant ne pouvant répondre, est délibérée.)

Certains événements de siège disent qu'ils peuvent être joués pour annuler un autre événement du siège. Si c’est une carte de défense, comme le *feu grégeois*, elle peut être jouée uniquement après le jeu de la carte de l'attaquant qu'elle annule (à moins que la carte n’affirme le contraire) et celle-ci compte comme une réponse du défenseur. Si c'est une carte d'attaque, tels que *les lignes d'encerclement*, elle peut être joué immédiatement après la carte appropriée et n'est pas considéré comme un événement de siège de l'attaquant. Par conséquent, l'attaquant peut jouer un autre événement de siège immédiatement après si autorisé.

Beaucoup d'événements siège permettre au joueur de piocher une carte de remplacement. Les cartes ainsi tirées ne peuvent pas être jouées dans ce round d’action — c'est-à-dire pas avant que le joueur ait terminé de jouer toutes ses cartes et fait ses mouvements de son round.

**17.6.7 Evénement de Siège et Châteaux**

Les événements de siège n'ont pas d'effet sur les garnisons intrinsèques des châteaux si l'événement l’indique explicitement.

**17,7 Assauts**

**E**ntre chaque round d’action où l’assiégeant choisit de résoudre un siège, il a la possibilité d'attaquer le défenseur (voir ci-dessus). Donner l’assaut peut être choisi uniquement après avoir effectué une des options en 17.6.4-17.6.6 ou en défaussant une carte au lieu de jouer une carte pour ce round. Un assaut de fait peut se produire qu'à la suite de l'une de ces deux actions. Une assaut est résolue comme une bataille avec les différences suivantes :

• Le niveau de Force de combat de l’assiégeant sur le CRT est déplacé d’un nombre de colonnes vers la gauche égale à la RF de la forteresse. Si le résultat est inférieur à la colonne 1-2, l'attaquant inflige automatiquement sans faire de victime, mais le défenseur lance le dé encore normalement.

• Le seul modificateur de chef est un + 1 pour le camp dont le chef a le plus haut facteur tactique (aucun modificateur si attaché).

• Le défenseur obtient un modificateur de + 2 à son jet de dé, ce qui représente les avantages du défenseur dans un assaut, quel que soit le facteur de résistance.

• Il n'y a jamais de poursuite ou de retraite. Une victoire majeure ne peut être invoquée par l'attaquant (voir 17.7.3).

• Les événements de bataille ne peuvent pas être joués autres que les événements de siège avec du texte bleu.

Certains événements de siège affectent tous les assauts de ce round.

**17.7.1 Assauts sur les Château**

Un château à pleine puissance a une force de combat de trois plus les quelques garnisons supplémentaire présente. Un château sur son côté faible garnison a une force de combat de deux. Un seul pas perte permet de retourner un château à pleine puissance. Un deuxième pas de perdu et le château est capturé.

**17.7.2 Assauts sur les villes**

Les villes n'ont aucune garnison intrinsèque. Cela signifie que n'importe quel résultat sur le CRT entrainera la chute de la ville. Gardez toujours des garnisons dans vos villes!

**17.7.3 Résolution de l'assaut**

Un assaut réussit si, soit tous les défenseurs sont tués et que l'agresseur inflige au moins 17 pas de perte ou que l'attaquant obtient une victoire majeure. Si l'attaquant réussit, toutes les unités du défenseur restantes sont placées dans la pile des unités tuées. Tous les chefs du défenseur lancent un dé pour les blessures des chefs (13,6). La forteresse est capturée par l'attaquant. Mettez le marqueur de la forteresse sur le côté de l'attaquant s'il s'agit d'une ville. Si c'est un château, remplacez-le par un marqueur appartenant à la puissance qui le contrôle. Si le château est dans une province contrôlée par une puissance amie, utilisez le marqueur de cette puissance. Si ce n'est pas le cas, utilisez un marqueur appartenant à la puissance de la force qui assiège. Le château démarre sur son côté garnison faible, à moins que l’assiégeant élimine immédiatement un pas d’une unité assiégeante de la puissance appropriée, auquel cas le marqueur peut être placé sur son côté garnison complete. Ceci termine l'action de l'attaquant pour ce tour.

(Note : le mixage des marqueurs est délibérément limité par le nombre de châteaux des Assassin, des Templiers et des Hospitaliers dans le jeu. Si vous manquez de marqueurs, vous pouvez faire vos propres marqueurs ou temporairement utiliser ceux d’une autre puissance (de préférence une qui n’est pas en jeu.))

**17.7.4 Échec de l’Assaut**

Si l'assaut échoue, alors le RF est augmentée de un. Ceci termine l'action de l’assiégeant pour ce tour.

**17.8 Forces de Secours**

Si vous envoyez une armée pour attaquer une armée ennemie qui assiégeait l'une de vos forteresses, vous ne pouvez pas compter sur les forces à l'intérieur de la forteresse au cours de la bataille et elles ne pourront pas absorber les pertes. Cependant, l'armée de secoure obtient un modificateur de + 1 pour la bataille. Les unités à l'intérieur d'une forteresse peuvent être activées et peuvent attaquer les unités assiégeantes normalement. Elles ne gagnent pas le modificateur de + 1 pour attaquer une armée assiégeante. Si elles attaquent et perdent, elles doivent faire retraite vers la forteresse.

**17.9 Lever un siège**

Un siège est levé à l'instant où il n’y a plus de chefs ou d’unité ennemie dans l'espace contenant la forteresse. Si l'ennemi cherche à rétablir le siège plus tard, le RF redémarre de zéro. Vous pouvez également tenter de lever un siège si le joueur qui assiègent active une partie des forces assiégeantes et abandonne l'espace de la forteresse. Lorsque cela se produit, la force assiégée peut immédiatement faire une attaque gratuite contre la force ennemie qui part avant que tout toute tentative de replis /interception avant bataille ne soit résolus. Résoudre le combat normalement, après quoi la force activée peut continuer son mouvement.

**17.10 Les Garnisons**

Une forteresse possède une garnison inhérente qui peut être convertie en unités au cours du rassemblement (7.3). Lorsque cela se fait, la forteresse est remise sur son côté garnison faibles. Les sièges contre les Forteresses avec des garnisons faibles sont plus faciles (comme indiqué par le modificateur de RF sur le marqueur).

**17.10.1 Reconstituer les garnisons**

Une forteresse peut être retourné de son côté garnison faible grâce aux moyens suivants :

• Événements

 • Au cours de la phase de rassemblement en réduisant des unités dans le pool de force (7.3)

• Si des unités amies occupent le château et que le château est placé en état de siège par une force ennemie, le joueur propriétaire peut (à ce moment seulement) réduire n'importe quelle unité à l'intérieur d'un pas et retourner le marqueur du château sur son côté à pleine puissance.

• Si le château est capturé, le nouveau propriétaire peut faire basculer une unité de la puissance appropriée pour restaurer la garnison intrinsèque.

Ce qui précède sont les seuls moyens pour reconstituer une garnison intrinsèque d'un château. Vous ne pouvez pas dépenser de PRs pour retourner le marqueur des châteaux, bien que vous pouvez utiliser ces PRs pour reconstruire des unités qui sont ensuite utilisées pour reconstituer la garnison au cours de la phase de rassemblement (7.3).

**17.11 Conquête**

Si une puissance n'a aucune forteresse sur la carte, elle est immédiatement dissoute. Toutes ses unités sont retirées du jeu (même si elles assiègent) et elle n'est plus soumise à la diplomatie. Exception : Les Croisés, les Byzantins, les Mongols, les Templiers et les Hospitaliers ne sont jamais dissous.

Exemple de siège : Hulagu Khan est dans Marat an'Numan avec six unités de cavalerie 4-6 et quatre unités d'infanterie 2-4. Yousouf est à Damas, avec quatre unités de cavalerie 2-6. Hulagu est activé et arrive sur la ville.

Son premier MP est dépensée pour se déplacer à Hama où il y a un château ayyoubide avec une garnison réduite. Hulagu choisit de faire un appel à la reddition (17.5.2). Pour ce faire, le RF pour Hama doit d'abord être calculé (17,4). La valeur de base est de trois, réduit de un pour la faible garnison. Pour contraindre le château à se rendre, Hulagu doit obtenir un jet de dé plus élevé que le RF. Ce jet de dé est modifié par un + 1 puisque Hulagu présente un facteur de bataille de quatre. Le niveau de force de combat de Youssouf à Damas est seulement de 10, moins de la moitié de celle de Hulagu qui est de 36, donc il n'y a aucune pénalité pour une armée ennemie à proximité. Hulagu a également plus de six unités, donc il n'y a aucune pénalité pour une petite armée. Ayant besoin d'un deux ou plus, Hulagu lance un cinq et obtient la reddition. Le château de Hama est remplacé par un château mongol sur sa face faible garnison. Hulagu pourrait réduire ses unités pour restaurer la garnison (17.7.3), mais il choisit de ne pas le faire. Puisque Hulagu a obtenu un lancer plus élevé que le nombre minimum nécessaire pour avoir réussi, il peut continuer à se déplacer. Il se rend à Homs où il y a un autre Château ayyoubide. Hulagu peut également pour ce château appeler à la reddition. Le RF est de trois, donc un jet de trois ou plus est nécessaire (avec le modificateur de + 1). Cependant, Hulagu obtient un 1. Le château se rit de sa demande de reddition! Le joueur chrétien fait remarquer que la reddition a échoué sur la piste d'enregistrement de jeu. Hulagu pourrait s'arrêter là et commencer un siège, mais il a de plus gros poissons à attraper. Il choisit de continuer à se déplacer vers Damas où Youssouf reste en sécurité derrière les murs de la ville.

Une fois de plus, Hulagu peut appeler à la reddition. La ville est, cependant, un verrou plus difficile. Sa base RF est de trois, avec un + 1 pour chaque paire de pas à l'intérieur. Yousouf a huit pas, mais le bonus maximum est de + 2. Yousouf contribue également pour la moitié de son facteur de bataille (arrondi au supérieur), pour un + 1 supplémentaire. Le RF totale est donc 3 + 2 + 1 = 6. Hulagu doit obtenir un sept ou plus. Avec son bonus de + 1, normalement il peut prendre la ville en faisant un six. Toutefois, l'appel à la reddition ayant à Homs, cela lui donne un modificateur de -1 supplémentaire, que gardera le joueur chrétiens jusqu'à ce qu'il prenne une forteresse d'assaut. Cela signifie qu'aucune reddition n'est possible. Hulagu choisit plutôt d'assiéger. Son mouvement s'achève (son infanterie était de toute façon hors MP) et il vérifie les blocus (17.6.2). Il dispose de dix unités, et Yousouf en a quatre. Dix moins quatre égale six, c’est donc un blocus qui est automatiquement établi.

Avec ceci, le Mongol termine son round. La possibilité pour Hulagu d’obtenir une victoire rapide a disparu avec l'échec de la tentative d’appel à la reddition. Il devra attendre le round suivant pour tenter et casser Damas. La dernière action du round est un jet de dé pour le fourrage (15.2), puisqu'il est entré dans un espace avec une forteresse ennemie. Le château de Hama ne compte pas, car il est tombé durant ce round; en fait, Hulagu obtient un -1 à sa valeur d'attrition grâce à lui! Homs et Damas, cependant, ajoutent un +2 chacun à la valeur de l'attrition. Avec 10 unités, Hulagu fait un jet sur la colonne 13-15, mais il obtient 1 au jet et ne subit aucune perte.

C'est maintenant le round du joueur musulman. Il peut résoudre le siège en jouant un événement de siège de défense (17.6.6) ; en fait, c'est sa seule option pour résoudre le siège, même s'il doit faire une action normale. Il choisit de jouer ‘Sortie des assiégés’. Cela nécessite une action de un (17.6.6), mais avec quatre unités à pleine puissance, il en a à revendre. Il commissione deux pas et lance un deux et un six. Un pas est perdu et le RF passe à sept. Le joueur chrétien ne peut pas répondre à ce round.

C'est maintenant le round du joueur Chrétien et Hulagu essaie de résoudre le siège. Sa première action est de jouer ‘l'artillerie chinoise’ (un événement de siège du scénario G1). Le RF de Damas est réduit à trois ! Maintenant Yousouf, le défenseur, obtient une réponse libre. Il joue faible ravitaillement de l’assiégeant. Le RF est porté à quatre et Hulagu doit faire un test d’attrition avec un modificateur de + 3 à sa valeur d'Attrition. Hulagu obtient un six sur la colonne 13-15 et les trois unités d'infanterie Mongols sont retournées. Maintenant, Hulagu peut donner l’assaut, en jouant une autre carte de sa main ou en mettant fin au round. Face au + quatre colonne de la RF, il choisit de jouer ‘construction de tour de siège’. Le RF est réduit à deux, mais attendez ! Yousouf joue ‘feu grégeois’ pour détruire la tour de siège. Les deux joueurs tirer des cartes de remplacement, mais celles-ci ne peuvent pas être utilisés dans ce round.

Une fois de plus Hulagu peut continuer à jouer des cartes d’attaquant et Yousouf peut aussi continuer à jouer des cartes, jusqu'à ce que Hulagu décide de faire un assaut et soit à court d’action (ce qui est peu probable ; la carte de la tour de siège coûte 2 et Hulagu a sept unités à pleine puissance et trois unités réduites, pour un effectif global de 8, lui laissant 6 actions pour ce round) ou décide de mettre fin au round. Le manque de bonnes cartes et ne voulant pas faire un assaut, Hulagu termine le round.

Yousouf choisit de ne pas résoudre le siège lors de ce round, aussi Hulagu est confronté à plus d'options. Faute d'événements de siège attaquant, il choisit de jouer une carte de trois OV de sa main pour initier une action de ravitaillement. Les deux camps doivent vérifier l'Attrition, mais le défenseur ajoute un modificateur de + 3 au jet de dé (drrm). Yousouf lance un quatre sur la colonne 3-4 et perd à deux pas. Hulagu lance un trois sur la colonne 10-12 et réduit sa dernière unité d'infanterie à pleine puissance.

Le joueur musulman joue une action de plus ailleurs et le joueur chrétien choisit de résoudre le siège de nouveau. Cette fois, il décide d'essayer la Fortunes de Guerre. Il défausse une carte et en tire une de la pioche. L'événement de siège sur cette carte est Rats dans l'approvisionnement alimentaire ennemi. Enorme ! Si elle avait été une carte de défense, cet événement aurait pris effet. Le RF Damas est réduite à 2 et la dernière unité d'ayyoubide à pleine puissance est réduite. Étant donné que l'événement a été joué par l'intermédiaire de la Fortune de Guerre, il n'y a aucune réponse gratuite du défenseur et l'attaquant ne peut jouer aucune carte supplémentaire. Les seules options sont l’assaut ou mettre fin au round. Puisque Hulagu ne veut pas donner au défenseur le temps de se regrouper, il choisit de donner l’assaut.

Sa force de combat total est 32. La Force de combat de Yousouf est six. La colonne de CRT de Hulagu est décalée de deux vers la gauche pour le RF restant, sur la colonne 11-16. Il recevra un drm de + 1 pour avoir un chef supérieur. Yousouf obtient un + 2 pour avoir défendu les murs. Les deux camps lance un trois. Le résultat est 3-1 – c’est une grande victoire pour Hulagu ! Bien que l'armée de Yousouf n’aurait pas été éliminée s'il s'était s’agit d'une bataille, la grande victoire lors de l'assaut entrainent une élimination. Yousouf lancent un dé afin de déterminer son destin (13,6) et se retrouve dans une prison Mongol. Hulagu prend possession de Damas. Ouf !

**18. caractéristiques Nationales**

Les armées Musulmanes (et, plus tard, le Mongoles) rencontrées par les croisés avaient des organisations et des tactiques très différentes de celles des chrétiens. Elles étaient basées sur la cavalerie légère et mettaient l'accent sur la mobilité, les armées musulmanes n'étaient pas aussi percutantes que les chevaliers chrétiens. Les armées mongoles, bien qu'assez semblable aux armées musulmanes, avaient d'avantage d'expérience et la terreur de leur nom.

**18.1 La Cavalerie**

Alors que la plupart des unités Chrétiennes (et certains musulmanes et Mongoles) ont une capacité de déplacement de quatre, la plupart des unités de cavaleries musulmanes et mongoles ont une capacité de déplacement de six. En outre, les unités de cavalerie peuvent intercepter sans chef. Pour cela elles sont considérés comme ayant un facteur de bataille de un

**18.2 Les Armées de cavalerie**

Une armée de cavalerie est toute armée qui se compose entièrement de chefs et d’unités de cavalerie. Les modificateurs suivants s'appliquent à une armée de cavalerie :

• -1 à tous les jets d’interception.

• -1 à tous les jets pour éviter une bataille.

• + 1 au modificateur du jet de dé de l'ennemi lors d’une interception.

Une armée de cavalerie peut occulter (12,4) une armée ennemie, à moins que l'armée soit également une armée de cavalerie.

**19. Les Croisades**

**19.1 Placement des Croisades**

Dans les scénarios B, D et H, une croisade est prévue pour un tour de jeu spécifique inscrit dans les règles du scénario. Le tour répertorié est le tournant historique de l’arrivée des Croisés et implique que le scénario est à peu près parallèle à l'histoire. Au début de ce tour, les Croisés sont placés dans la ou les cases hors-carte appropriées sauf si des événements modifient le placement sur la carte.

**19.2 Annulation des Croisades**

Une vérification de victoire spéciale est effectuée au début d’un tour dans lequel une croisade doit arriver. Si le total de VP musulman est supérieure ou égale aux valeurs indiquées dans les règles du scénario, alors la croisade arrive et le scénario se poursuit. Dans le cas contraire, le scénario prend fin immédiatement avec une grande victoire chrétienne (La Croisade n'est jamais lancé).

**19.3 Les Autres Croisés**

Même si une croisade est prévue ou non ou si une croisade est arrivée, le joueur chrétien peut toujours jouer les événements qui lui donnent des Croisés.

**20. Victoire**

**20.1 Points de victoire (VP)**

Plusieurs espaces sur le plateau sont marqués avec une valeur de VP. Au cours d'un scénario, chaque joueur gagne le VP inscrit à chaque fois qu'il prend le contrôle d'un espace de VP que ce soit par la guerre ou la diplomatie et perd le VP s'il perd le contrôle de l'espace, pour une raison quelconque. Les espaces appartenant à des puissances neutres ne donnent pas de VP aux deux joueurs.

**20.1.1 Jérusalem et Kerak**

Jérusalem vaut 5 PV dans les scénarios A-D et 2 VP dans les scénarios E.-J.

Kerak vaut 0 PV dans le scénario A et 1 VP dans les scénarios B.-J.

**20.2 Calculer la Victoire**

A la fin d'un scénario, consulter les conditions de victoire. La victoire ou la défaite est déterminée par le nombre de VP contrôlé par chaque joueur. Dans plusieurs scénarios, seul le niveau de VP d'un joueur est consulté afin de déterminer la victoire; l'autre joueur n’a pas besoin du suivi de son nombre de VP. Si aucun des deux joueurs ne répond à ses conditions de victoire le scénario se termine par un match nul. (Règle facultative : le joueur qui se rapproche le plus de ses conditions de victoire est considéré comme ayant remporté une victoire marginale). Dans le cas rare où les deux joueurs remplissent leurs conditions de victoire, le joueur Christian est déclaré vainqueur.

**21. Credits**

**Designer:** Scott de Brestian

**Developer:** Neil Randall

**Map:** Mark Mahaffey

**Cards and Counter Art:** Niko Eskubi

**Rules Layout:** Nick Richardson

**Playtesters:** Robert Feyerharm, Michael Gouker, Norbert Moehring,

Peter Reese, Gary Phillips, Bill Stevens

**Traduction française** : Roland Batteux

**22. Lectures recommandées**

Maalouf, Amin. *The Crusades through Arab Eyes* (London 1984)

Nicolle, David. *Crusader Warfare* (London 2007)

Powell, James M. *Anatomy of a Crusade: 1213-1221* (Philadelphia1986)

Riley-Smith, Jonathan, ed. *The Oxford Illustrated History of the Crusades* (Oxford 1995)

Tyerman, Christopher. *God’ s War: a New History of the Crusades* (Cambridge 2006)

**Extended Example of Play**

Rick and Sal are playing Scenario D. It is turn 4 (1190) and Sal’s

Muslims have made good progress against Rick’s Christians. Guy

and Raymond III have been killed in battle and Reynald has

been captured by the Muslims. Sal has taken Jerusalem, Acre and

Kerak, increasing his Victory Points (VP) to 25 and reducing the

Christians to a mere 7 VP. He also has the Diplomatic Advantage

marker. However, help is on the way as the Crusaders led by Barbarossa,

Richard I, and Philip II are beginning to arrive on the

scene (19.1).

Replacement Phase (6.1): Antioch gets 1 RP, but has suffered

no losses. Jerusalem gets 1 RP, and Rick moves one unit from his

dead pile to the force pool, placing it there on its reduced side.

Tripoli has a RR of ½, and since this is an even-numbered turn, it

gets an RP. The Christian player could spend this toward the replacement

of Raymond III (which costs 2 RP – see 6.1), but Rick

chooses instead to flip the reduced Tripoli unit in his force pool

to its full-strength side. The Templars, also with a RR of ½, move

a unit from the dead pile to the force pool on its reduced side.

The Hospitallers, meanwhile, have no losses to replace.

Game Situation At The Start of Play

The Ayyubids have three units in the dead pile and 4 RP. Sal

decides to replace two 2-6 units at full-strength. He could turn

in the Diplomatic Advantage marker for an additional 1 RP but

declines.

Mustering Phase (7.1): Leaders muster first (7.2). Rick has no

leaders to muster but Saladin was ill last turn so Sal takes him

from the force pool and places him in the Mosul box. Now units

in the force pool muster. The Christian player has four units in

his force pool (from replacements as well as demobilization last

turn): a reduced Templar 3-4, a 2-4 Tripoli unit, a 2-4 Jerusalem

unit, and a 1-4 Jerusalem unit. The Tripoli unit must go in Tripoli,

as that is their only stronghold. The Kingdom of Jerusalem

has two castles left (Beirut and Tyre), and a maximum of one unit

can muster in each. Rick places the full-strength unit in Beirut

and the other in Tyre. The Templar unit is not bound by normal

mustering limits (7.2), and can go in any friendly space, so Rick

places it in Tyre also.

Sal has a lot of units in his force pool from demobilization. However,

he is also somewhat concerned about a possible landing in

Egypt, and decides to flip the castles in Harran and Aila to their

reduced sides and adds another full-strength 2-6 unit to his force

pool (7.3). He places four 3-6 units in Mosul, which is the limit

for the box. Of the remaining seven units, he places two in the

walled city of Damascus, one in Edessa (he could place a second,

but declines), one in Cairo, and one each in the castles at Hama,

Homs, and Baalbek. Note that he cannot add to the existing garrisons

in Acre or Jerusalem, as they were captured and are located

in an enemy-controlled province.

Strategy Phase (8.1): Each side draws seven cards from the deck.

Rick could choose to give one of his draws at random to Sal as

ransom for Reynald, but Reynald just isn’t that important with

the Crusader armies approaching. Here are the hands for the

turn:

Christian: *Greek Perfidy (#20), Militia Fills Out Garrisons (#22),*

*Heretics Cause Unrest (#29), Religious Divisions (#32), Truce*

*(#52), Campaign in Cyprus (#D3), and Death of Barbarossa*

*(#D6)*.

Muslim: *Aggravated Subordinate (#1), The Military Orders (#7),*

*Old Man of the Mountains (#28), Turcopole Levies (#38), Madrasas*

*Preach Jihad (#40), Plan of Attack (#48), and Crusaders Arrive*

*(#54).*

Initiative (5.4): Both players check their ranking leaders: Barbarossa

and Saladin, respectively. Since both have an initiative of

one, the Christian player will go first this turn.

C1 (Christian Round 1): Rick plays *Truce (#52)* to activate Richard

I (10.1) for a naval move with five units (10.8). Since this is

a naval move, a card with an operations value (OV) of three (or

an event) is necessary even though Richard I’s initiative is one.

As Richard I is leaving the Mediterranean Box, no die roll for

naval availability is needed. The leader and five units are placed

in Limassol, Cyprus. Since the Principality of Cyprus is Neutral,

the hostile invasion changes its diplomatic orientation to Pro-

Muslim, which is noted on the Diplomacy display (9.1) This gives

the Muslim player 2 VP (for control of Limassol and Famagusta),

increasing his VP to 27 (20.1). Christian VP do not change. Rick

decides to Call for the castle to Surrender (17.5). The base resistance

factor (RF) for Limassol (as all strongholds) is three, which

is increased by one since it is a port, so the RF is four (17.4). The

Call for Surrender roll is modified by -2 since Richard I has only

five units, but gets a +1 since Richard’s battle rating is four. The

net modifier is -1. The die roll is a two, which is a failure. The

Christian Failed Calls for Surrender marker is moved to the ‘1’

space on the game track (17.4.1). Rick decides to settle down for

a siege (which is optional) (17.6.1). No blockade is possible as

Limassol is a port (17.6.2). Finally, Richard I’s army must make

a foraging roll (10.7). Richard I has five units so the base Attrition

Value (AV) is five. This is increased by two, to seven, for the

enemy stronghold. Rick rolls a three on the 7-9 column on the

Attrition Table and suffers no losses.

M1: Concerned that Barbarossa might threaten his northern territories,

Sal plays *The Military Orders (#7)* to activate Saladin in

Mosul with four 3-6 units. They move Deir ez-Zor – Ar Raqqah

– Qalat Djabar – Maskanah – Aleppo, where he joins Al-Afdal

and the one 2-6 Ayyubid unit already there. No enemy territory

or harsh terrain was entered, so no foraging roll is required.

C2: Richard plays *Campaign in Cyprus (#D3)* as an event (8.4.1).

Following the text on the card, the Cypriot castles in Limassol

and Famagusta are replaced by Crusader castles. Christian VP

increase to 9 while Muslim VP decrease to 25 again. Since Cyprus

has no strongholds on the map, it is conquered (17.11) and its

power marker is removed from the Diplomacy display. Since the

Christian player has captured two victory spaces, he gets to roll

twice to gain the Diplomatic Advantage (9.3). He needs to roll a

one or less (the VP value of the spaces). He rolls a two and a four,

so the Diplomatic Advantage marker stays with the Muslims.

M2: Sal plays *Crusaders Arrive* (*#54*) as a Vassal Move (8.4), allowing

him to activate four cavalry units (the OV of the card

(three) +1). He activates the cavalry units in Hama, Homs,

Baalbek, and one of the units in Jerusalem. The Hama and Homs

units move to Aleppo, and the Baalbek and Jerusalem units to

Damascus.

C3: Rick plays *Death of Barbarossa (#D6)* to activate Richard I

and the forces with him for another naval move, attempting to

land in Tyre. Since the army is no longer in the Mediterranean

box, the naval move is not automatic (10.8). Rick must roll a d6,

with a result of 1-4 allowing the move. He rolls a one, and the

move is successful. Richard I and the five units with him join

Conrad in Tyre.

M3: With Richard landing in the south, Sal decides to try and

create a bulwark in the north against Barbarossa, freeing Saladin

to move south. He plays *Plan of Attack (#48)* to conduct diplomacy

against Antioch (9.2). The card provides a -2 modifier, and

Sal decides to expend his Diplomatic Advantage marker to supply

another -1, for a total of -3 (9.5). Consulting the Scenario Book

for Scenario D, he sees that the Muslim player

needs a one or less to influence Antioch. The roll is a

four, barely succeeding. As a result of the roll, Antioch goes

neutral (9.6.1). The Christian player loses 5 VP, which takes him

down to four. Antioch’s units stay on the map, but will now follow

the rules for Neutral Powers (9.1). Note that even if Sal were

not prevented by scenario special rule from attempting to make

Antioch go pro-Muslim, he could not try to influence the same

power twice in one turn.

C4: Rick decides to play *Greek Perfidy (#20)* as operations to

activate Richard I. He wishes to bring along as many of the troops

in Tyre as possible, but is limited by his command rating (10.2).

He can bring along five Crusader units, and Conrad of Montferrat

(Richard’s subordinate; 10.3), for a total of six units/leaders.

Conrad in turn can bring along another Crusader and the Hospitallers,

equaling his command rating of two. The reduced Templar

and Kingdom of Jerusalem unit remain behind. Note that

Richard I and Conrad have their choice of men to bring along,

as long as neither commands more than one unit from each non-

Crusader Power (10.2.1; not a problem at the moment).

Unwilling to allow this array to march unhindered, Sal decides

to play a card in response to the activation (8.4.3), playing *Aggravated*

*Subordinate (#1)* before Richard I can move. Conrad

must remain behind, along with two units. Rick can choose the

units to leave behind; even though he had intended Conrad to

command the Hospitallers, he decides to attach them to Richard

I and the latter

moves out with

five Crusaders

and the knights

militant (since

Conrad isn’t coming

along, Richard

can bring six units).

Richard I expends three

of his four movement

points (MP) in Tyre

in order to improve

his foraging situation

before using the fourth

MP to move to Acre

(15.2). The Ayyubid

garrison wisely

decides to remain

inside the city walls

(17.2). The RF of the

stronghold is a base of

three, +2 for the twounit

garrison, and +1

for being a port, for a

total RF of six. To successfully

Call for Surrender,

Richard would

need to roll a seven or

greater. Although he gets a +1 for

his battle rating of four, he has a -1

modifier for the one failed Call for

Surrender earlier this turn. That will

only be reset when he takes a stronghold

by assault (the *Campaign in Cyprus* card

does not count, as it is an event, not an assault).

Rick regrets the unnecessary roll earlier. Richard I

settles down for a siege. No blockade roll is possible, as Acre is a

port and can only be blockaded by play of a fleet event card. Since

he entered a space with an enemy stronghold, Richard I must

make a foraging roll. His Attrition Value is six (his # of units)

+2 for one enemy stronghold entered, -3 MP spent in friendly

strongholds, for a total of five. He rolls on the 5-6 column on the

Attrition Table. The die roll is a five, resulting in one step loss.

Rick decides to reduce the Hospitallers, since that won’t affect his

force’s strength.

M4: Even though he played a response card to affect Rick’s move,

Sal still gets his normal card play. He worries that the Christian

player has several good siege events that might mean the fall of

Acre before Saladin can arrive. So he plays *Madrasas Preach Jihad*

*(#40)* as an event to add two 2-6 Ayyubid units to the besieged

city. He could instead have played it as a siege event (*Besieger’s*

*Supplies Run Low*) but decided against it.

C5: Rick plays the siege event on the *Religious Divisions (#32)*

card (*Construct Siege Tower*) as a siege event to reduce the RF of

Acre to four (17.6). This entitles him to draw a replacement card,

which is, unfortunately, the fairly poor card *Mercenaries* (*#4*). Sal

Campaign in Cyprus Card is Played

can now respond with a defender siege event. However, the only

one in his hand, *Countermines*, can only be used to cancel *Sappers*

*and Miners*, so he chooses not to play a card. Rick could now play

another siege event. His total manpower (MAN) is five (the reduced

Hospitallers don’t contribute), and building the siege tower

used up two of those, leaving three to use this round (17.6.6).

However, the only attacker siege events in his hand, *Lines of Circumvallation*,

cannot be played, so he cannot prosecute the siege

further this round. Note that even if he had drawn a card with a

applicable attacker siege event it couldn’t be played the round it

was drawn (8.4.1).

M5: Sal has fewer cards than Rick (two to three), so he could

pass, but with Acre in danger he chooses to play *Old Man of the*

*Mountains (#28)* to activate Saladin, al-Afdal, four 3-6, and two

2-6 units move Aleppo – Marat an’Numan – Hama – Homs –

An Nabk –Damascus. A token 2-6 garrison is left in Aleppo; even

if Rick activates Barbarossa, Sal figures he won’t be able to effectively

attack Aleppo this turn. Saladin has an ample command

rating to move all of those units and al-Afdal. Since he didn’t enter

any enemy strongholds or harsh terrain, Saladin does not need

to check for foraging losses.

C6: With no usable siege events, Rick’s options at Acre are

limited. He could play a card to try and starve out the garrison

(17.6.4), but that is a

relatively slow process

and with Saladin

nearby, he feels he

needs to gamble. So

he discards *Militia*

*Fills Out Garrisons*

*(#22)* as Fortunes of

War (17.6.5). This

entitles him to draw

the top card from the

draw pile. Whatever

siege event (if any) is

on it takes effect, no

matter which side it

favors! He draws card

#43, *Rats in Enemy*

*Food Supply*. A stroke

of luck! Acre’s RF is

reduced to two and

three of the garrison

units are flipped to

their reduced side.

Rick now must decide

whether or not

to assault (17.7). If

he does, and is not

successful, the RF will

increase (17.7.4), so

he must think carefully.

After mulling it over, Rick decides to chance fate again.

Richard I commands six units with a total strength of 18, added

his battle rating of four his total strength is 22. Sal’s weakened city

garrison has a strength of five. Rick earns the 17-25 column but

the remaining two RF shift his strength left two columns, to the

7-10 column. He will get only a +1 for Richard I’s leadership. Sal

will roll on the 3-6 column, with a +2 as he is defending against

an assault. Rick rolls a three, modified to four, resulting in two

step losses inflicted. Sal rolls a three as well, modified to five, for

one loss to the Christians. Since Rick inflicted twice as many

losses as he suffered, he wins a major victory, which results in the

immediate fall of the city (17.7.3). Sal’s remaining garrison forces

are cut down in the streets of Acre, and all units go to the Muslim

dead pile. Rick still must lose one step, which must be a Crusader

(13.5). Rick gains five VP, increasing his total to nine, Sal loses

five, dropping him to 20. Since Acre fell to an assault, Rick resets

the Christian Failed Calls for Surrender marker to zero (17.5.1).

Finally, Rick rolls to see if he gains the diplomatic advantage

(9.3). If he rolls five (Acre’s VP value) or less, he gains the advantage,

a six will give it to Sal instead. The roll is a four, and Rick

takes the marker.

M6: Sal plays *Turcopole Levies (#38)* to activate Saladin, al-Afdal,

four 3-6, and four 2-6 units in Damascus. The army moves Nawa

– Belvoir – Nablus – Jerusalem for four MPs. Saladin drops al-Afdal

and one 2-6 unit in Jerusalem, and moves with his remaining

The Christians Move on Acre

Tyre Stack Details

*These 7 counters move to Acre*

*These 2 counters are left behind due to card play*

*These 2 counters were already being left behind*

x5

forces to Jaffa for one more MP. Since Jaffa is adjacent to Richard

I’s army and does not contain an enemy stronghold, Richard may

choose to intercept (11.1). That would move him into Jaffa where

he would fight him with an extra +1 modifier. Rick decides to try

and intercept with Richard I. He must decide before rolling what

forces he will bring with and which he will leave behind. Since

Sal has no cards left, he decides to attempt interception with all

units present. Rick needs to roll a four or less (Richard I’s battle

rating) to succeed. There is a +1 modifier, however, since Saladin’s

army consists entirely of cavalry (18.2). The die roll is a six, and

the interception attempt fails. Saladin has one more MP remaining,

but Sal decides to end his move in Jaffa, blocking the road to

Jerusalem.

C7: Feeling emboldened by his capture of Acre, Rick decides to

try his fortunes against Saladin. Rick plays *Mercenaries (#4)* to

activate Richard I. He leaves behind one reduced Crusader unit to

garrison Acre and moves with the other four Crusader units and

the Hospitallers. He moves first to Tyre (*1*), where he picks up

Conrad, another Crusader unit, and the reduced Templar, both

of which operate under Conrad’s command. Richard I then moves

back to Acre (*2*). Since it is a Christian stronghold, Saladin cannot

intercept this movement. Richard I uses his third MP to move

to Jaffa (*3*). Since Richard I has a stronger force than Saladin, Sal

decides to shadow Richard rather than fight (12.4). Saladin needs

to roll a three or less (Saladin’s battle rating) to successfully shadow,

but he gets a -1 since his army is entirely cavalry (18.2). The die roll

is a 3 and the shadowing roll succeeds. Saladin retreats (*4*) to an

adjacent space (which cannot have a Christian stronghold) just as if

he avoided battle (12.4.1). However, he can move again each time

Richard I moves (12.3), as long as he remains within one space. In

this case, Saladin moves to Jerusalem. Richard I now is in a quandary.

If he moves on Jerusalem, Saladin has many options. He can stop

shadowing and fight in Jerusalem, withdraw inside the city walls, or

continue shadowing by moving to an adjacent space – even Jaffa!

That would mean Richard I would be surrounded with no retreat

routes. Furthermore, entering the Jerusalem space would worsen

Richard I’s attrition. Rick decides that discretion is the better part

of valor and returns to Acre from Jaffa (*5*). Saladin continues to

shadow Richard I’s army, moving back to Jaffa (*6*).

Even though Richard I did not enter an enemy stronghold

or harsh terrain space, the shadowing means he

must still make a foraging roll. To the seven units in

his army, he must add the seven in Saladin’s army. He

subtracts three from the result for the three MPs spent

in friendly spaces, for a total attrition value of 11. He

rolls on the attrition table on the 10-12 column and

the result is a six, for two steps lost. He may not eliminate

any units since he has unreduced units to take the

losses (15.2), so he reduces two Crusader units. Saladin

must now also make a foraging roll. He has seven units,

spent one MP in Jerusalem, so his attrition value is six.

His attrition roll is a one for no losses.

C8: Sal has no cards left so he must pass. Rick has one

card left and decides to try and bring Saladin to battle

once again. Rick plays *Heretics Cause Unrest (#29)* to

activate Richard I and the units in Acre, save one reduced

Crusader. To reduce possible attrition, Richard I

expends two MP in Acre before leaving the space. This

leaves him enough to reach Jerusalem if he wishes. His

third MP is spent to enter Jaffa. Once again Saladin

opts to attempt to shadow Richard I, needing a four or

less as before. This time the roll is a five, however, and

the attempt fails. There will be a battle in Jaffa! Note

that Saladin could have had al-Afdal attempt to intercept

into Jaffa with reinforcements, but he would have

had to announce that before attempting the shadowing

roll (11.4), meaning there would be a good chance al-

Afdal would have to face Richard alone!

Both sides count their forces (13.2). Richard has 19

strength points worth of units. To this is added Richard

I’s battle rating of four and Conrad’s battle rating of

two, for a total of 25. He will roll on the 17-25 column,

with a +1 die roll modifier as Richard I’s battle rating

is one greater than Saladin’s. Saladin has 18 SP of units,

12

The Christians Move, and the Muslims Shadow

plus a battle rating of three, for a total strength of 21. He will also

roll on the 17-25 column, but with a -1 for having failed an avoid

battle attempt. Normally both sides could play battle cards now,

but both Rick and Sal are out of cards. Now both sides roll a die.

Both players roll a three. Rick’s final result is (3 + 1 = 4), resulting

in four losses. Sal’s modified result is I (3 – 1 = 2). so he inflicts

only two step losses on Richard. A Crusader must take the first

loss, and Rick flips two full-strength Crusader units to satisfy his

losses. For his part, Sal reduces two 2-6 units and eliminates the

third for his four losses. Since Rick inflicted twice as many losses

on Saladin as he himself suffered, he wins a major victory (13.3)

and may roll on the Pursuit Table (13.4). His remaining strength

is 23. He rolls on the 16-24 column with no modifiers. The result

is a two, for three more losses. Sal reduces three 3-6 units. Now

Sal must retreat (14.1). He may retreat up to two spaces, but

decides to retreat one space to Jerusalem. The battle is now over.

Rick now rolls to gain the diplomatic advantage marker. Since he

already has it, he can gain no benefit but a six still causes it to shift

to his opponent, as potential backlash for his victory. The roll is a

four, however, and nothing changes.

Richard I still has one MP remaining and could march on Jerusalem,

as he won the battle (13.7). Saladin has been reinforced

by al-Afdal and the city garrison, however, and Richard I’s forces

have been weakened. Rick decides to return to Acre and wait for

Philip II and the French to arrive before proceeding further.

The final phase of the turn is the Demobilization Phase (16.1).

The Muslim player demobilizes first. All units in spaces without

leaders must return to the Muslim force pool: the garrisons of

Edessa, Aleppo and Damascus all are returned there. al-Adil in

Cairo has a command rating of four and so can keep two (half of

four) there. He decides to do so and the leader and units remain

on the map. In Jerusalem, Saladin can keep six units in the field.

He also chooses not to demobilize al-Afdal, but al-Afdal cannot

keep any additional units in the field with him, as he is not the

ranking leader (16.1). Saladin keeps the 3-6, the three reduced

3-6 units, and the two 2-6 units. The two reduced 2-6 units go to

the force pool.

Now it is Rick’s turn to demobilize. Crusaders don’t demobilize.

The Templar and Hospitaller units in Acre could demobilize

(to mobilize them somewhere else, for

example), but Rick decides to keep them

there. The Jerusalem units in Tyre and

Beirut, and the Tripoli unit in Tripoli,

must demobilize and are returned to the

Christian player’s force pool. Neutral

units do not demobilize so the Antioch

units stay there.

This ends the turn, and this example of

play. The Christians have taken Acre and

won a victory over Saladin at Jaffa, but

the cowardly behavior of Antioch means

they still have a lot of work to do, and

only two years in which to do it, before

they can declare victory.

Retreat

Jaffa Stack Details, After Losses Applied

*Christian Stack Muslim Stack*

x3 x2 x4 Battle of Jaffa Results