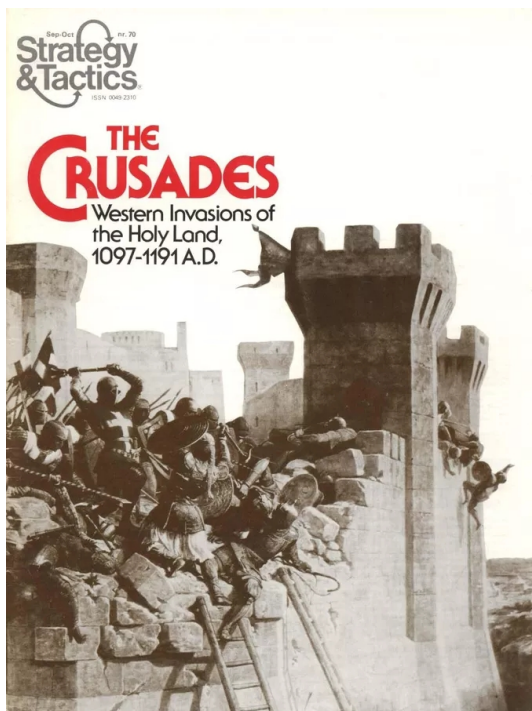


The CRUSADES

*Western Invasions of the Holy Land
1097 and 1191 A.D.*



CRÉDITS DE CONCEPTION

Conception et développement du jeu : Richard Berg

Systèmes physiques et graphiques : Redmond A. Simonsen

Assistance spéciale : Tom Walczyk, John Gautier

Testeurs : Robert DeVito, Tony DeVito, Daryl Esakoff, Jim Halpert, Dave Halpert, Philip Law, Tom Peccorini, Philip Selton.

Tests spéciaux : L'équipe de Perfidious Albion (Angleterre) et les membres du Pennsylvania Wargamers Club.

Production : Robert A. Degni, Kate Higgins, Manfred F. Milkuhn, Norman Pearl, Bob Ryer

Errata et clarifications : Alan Poulter, Eric Pass, Skip Franklin

Traduction française : Edualk (septembre 2022)

SOMMAIRE

1.0	INTRODUCTION	4
2.0	DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU JEU	4
3.0	MATÉRIEL DU JEU	4
3.1	Carte du jeu	
3.2	Pièces du jeu	
3.3	Tables du jeu	
3.4	Échelle du jeu	
3.5	Pions des Croisés	
3.6	Armées Musulmanes / Sarrasines	
3.7	Inventaire des pièces du jeu	
4.0	SÉQUENCE DE JEU	5
5.0	ORDRES	6
6.0	MOUVEMENT DES FORCES TERRESTRES	6
6.1	Comment déplacer des Forces terrestres	
6.2	Restrictions et interdictions de Mouvement terrestre	
6.3	Empilement	
6.4	Attrition de Mouvement	
7.0	ZONES D'INFLUENCE	8
7.1	Quelles unités exercent une Zone d'Influence ?	
7.2	Effets des Zones d'Influence	
8.0	CHEFS	8
9.0	COMBAT	8
9.1	Où a lieu le Combat	
9.2	Déterminer le rôle de l'Attaquant	
9.3	Formations de Combat	
9.4	Attaques coordonnées des assiégeants	
9.5	Tables de Combat	
9.6	Explication des résultats du Combat	
9.7	Retraites et Désorganisation	
9.8	Pertes de Chefs et capture	
9.9	Écrasements.	
10.0	SIÈGES	10
10.1	Villes	
10.2	Châteaux	
10.3	Mise en place et maintien des Sièges	

THE CRUSADES – Western Invasions of the Holy Land, 1097 and 1191 A.D.

(SPI, 1978) + erratas et clarifications

10.4	Procédure d'assaut de Siège		20.0 ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES :		La
10.5	Attrition de Siège		Première Croisade		17
10.6	Table d'Assaut de Siège		20.1	Table des Événements Aléatoires	
10.7	Table d'Attrition de Siège.		20.2	Deus Vult !	
11.0	LIGNES DE COMMUNICATION	12	20.3	Insh'Allah	
11.1	Tracer des Lignes de Communication		20.4	Visions	
11.2	Effets de l'échec du traçage d'une Ligne de Communication.		20.5	Peste	
12.0	RÈGLES NAVALES	12	20.6	Renforts Musulmans	
12.1	Flottes		21.0 RUSE		18
12.2	Mouvement des Flottes		21.1	Valeur de Ruse	
12.3	Blocus		21.2	Ruse et commandement	
12.4	Procédure de combat naval		21.3	Traîtrise et Sièges	
12.5	Transport naval		21.4	Modifications des Valeurs de Ruse.	
12.6	Effets spéciaux de la météo sur les Flottes.		22.0 L'EMPIRE BYZANTIN		19
13.0	MÉTÉO	14	22.1	Butimides	
13.1	Pluie		22.2	Le Serment à l'Empereur	
13.2	Hiver		22.3	L'armée et la marine byzantines.	
14.0	ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES : La Troisième Croisade	14	23.0 ARMÉNIENS		20
14.1	Événements aléatoires des Croisés		23.1	Pions Arméniens	
14.2	Événements aléatoires des Sarrasins		23.2	Contrôle des Arméniens	
14.3	Assassinat		24.0 RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES APPLICABLES À LA PREMIÈRE CROISADE		20
15.0	NEUTRES	14	24.1	Combats interconfessionnels	
16.0	INFORMATIONS SUR LE SCÉNARIO : La Troisième Croisade	15	24.2	Alliances interconfessionnelles	
16.1	Durée de la partie		24.3	Effets des dissensions sur les combats et les Sièges à plusieurs	
16.2	Déploiement initial : Croisés		24.4	La meilleure partie du courage, c'est la prudence	
16.3	Déploiement initial : Sarrasins		24.5	Pertes dans les combats à plusieurs.	
16.4	Déploiement initial : Neutres		25.0 INFORMATIONS SUR LE SCÉNARIO : La Première Croisade		21
16.5	Déploiement des Châteaux		25.1	Durée de la partie	
16.6	Renforts.		25.2	Déploiement initial : Croisés	
17.0	CONDITIONS DE VICTOIRE : La Troisième Croisade	16	25.3	Déploiement initial : Musulmans	
17.1	Table des Points de Victoire		25.4	Déploiement initial : Arméniens	
17.2	Qui gagne		25.5	Règles spéciales du premier tour de jeu.	
17.3	Contrôle		25.6	Affectations pour le jeu à plusieurs	
18.0	LA PREMIÈRE CROISADE	16	26.0 CONDITIONS DE VICTOIRE : La Première Croisade		22
19.0	ÉCONOMIE	16	26.1	Table des Points de Victoire	
19.1	Trésors		26.2	Conditions de victoire variables : Kerbogha	
19.2	Utilisation des Trésors		26.3	Conditions de victoire des Croisés.	
19.3	Revenus		27.0 ORDRES DE BATAILLE DES CROISES		23
19.4	Pots-de-vin		27.1	Croisés de la Première Croisade	
19.5	Entretien de la Flotte Fatimide		27.2	Croisés de la Troisième Croisade.	

THE CRUSADES – Western Invasions of the Holy Land, 1097 and 1191 A.D.

(SPI, 1978) + erratas et clarifications

[1.0] INTRODUCTION

The Crusades est deux jeux en un. Le jeu de base est une simulation à deux joueurs de la Troisième Croisade (de 1191 à 1192). Les Croisés, menés par Richard Coeur-de-Lion, Philippe Ier de France et les barons divisés du royaume de Jérusalem, tentent de reconquérir le territoire (et la ville de Jérusalem) perdu au profit du Sultan ayubide Saladin (les Sarrasins). Le second jeu est une simulation multijoueurs de la Première Croisade, dans laquelle divers chevaliers et seigneurs francs et normands se dirigent vers la Terre Sainte, chacun avec un ensemble différent de motifs pour rencontrer leurs adversaires - une coterie divisée de Musulmans.

Note du Traducteur : La carte du jeu et les pions restant en anglais, ils sont désignés en anglais dans les règles, avec éventuellement la traduction française (entre parenthèses et en italique). Toutes mes excuses, "Philip, King of France" et "William de Les Barres" !

Les erratas et clarifications proviennent de <https://grogard.com> (août 2022). Ils ont été intégrés directement dans les règles et sont indiqués en gris.

[2.0] DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU JEU

Chaque joueur note par écrit où il veut que ses unités aillent, en indiquant le chemin à suivre. Chaque joueur effectue ensuite ses mouvements, ses unités subissant une Attrition de Mouvement une fois que tous les mouvements ont été effectués. Si des Forces opposées terminent leur mouvement dans le même hex, un Combat se produit. Après la résolution du Combat, les joueurs peuvent assiéger les Villes ou Châteaux ennemis. Ceci conclut un Tour de Jeu, soit environ deux semaines de temps réel. La victoire est déterminée par le contrôle des Villes à la fin de la partie.

[3.0] MATÉRIEL DU JEU

[3.1] CARTE DU JEU

La carte de 22" x 32" (56 x 81 cm) représente la région du Moyen-Orient où se déroulent les deux Croisades. Une grille hexagonale numérotée a été superposée aux caractéristiques du terrain pour réguler les mouvements et les Combats.

NOTE : La Légende des Terrains (*Terrain Key*) sur la carte est incorrecte. Dans l'ordre,

les hexs verts sont Fertiles : les hexs beiges sont Variables ; les hexs jaunes sont Stériles (*Barren*)

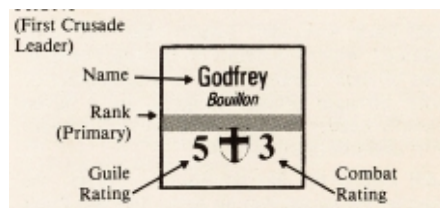
ERRATA / PRÉCISION : Carte : L'hex 1806 est un hex Fertile (vert). Les côtés d'hex suivants sont infranchissables : 1820-1920, 1818-1919, 1819-1920, 1823-1924 et sud, 2006-2007. Le côté d'hex 1819-1919 est cependant franchissable.

[3.2] PIÈCES DU JEU

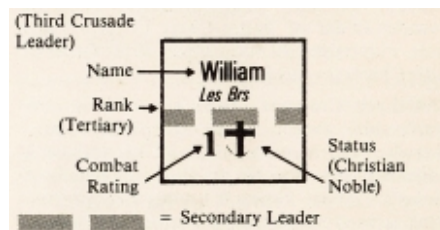
Les pièces de jeu représentent des Rois Croisés, des comtes, des barons, des chevaliers (et leur suite), des Sultans et des émirs Musulmans, des Points d'Effectifs d'Armée et des Flottes. Il y a également plusieurs marqueurs d'information. Les chiffres sur les pions de Chef représentent la Ruse (Première Croisade uniquement) et la Valeur de Combat.

[3.21] Exemple d'unité

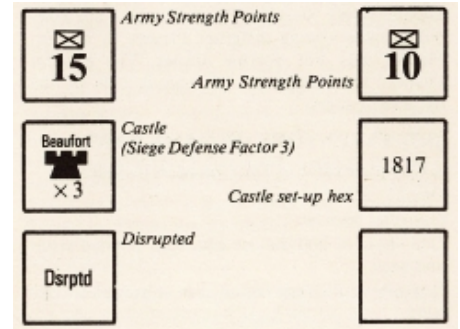
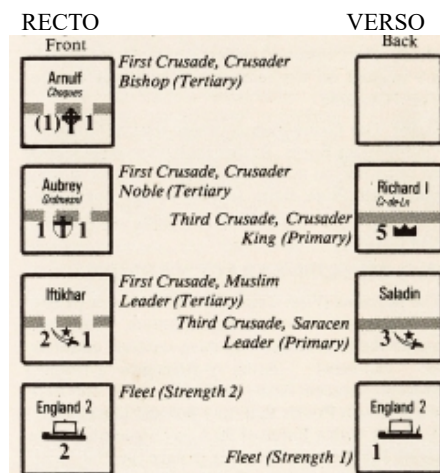
RECTO (Chef de la Première Croisade)



VERSO (Chef de la Troisième Croisade)



[3.22] Récapitulatif des unités



Traduction des termes des pions (utilisés dans les règles) :

Name = Nom

Rank = Rang

Primary = Primaire

Secondary = Secondaire

Tertiary = Tertiaires

Guile Rating = Valeur de Ruse

Combat Rating = Valeur de Combat

Status (Christian Noble) = Statut (Noble Chrétien)

First Crusade = Première Croisade

Crusader = Croisé

Bishop = Evêque

King = Roi

Muslim = Musulmane

Leader = Chef

Saracen = Sarrasin

Fleet = Flotte

Strength = Effectifs (pour les Flottes et Armées)

Army Strength Points = Points d'Effectifs d'Armée

Castle = Châteaux

Siege Defense Factor = Facteur de Défense de Siège

Set-up hex = hex de mise en place

Disrupted = Désorganisé

[3.3] TABLES DU JEU

Des aides visuelles sont fournies aux joueurs pour simplifier et illustrer certains mécanismes de jeu. Il s'agit :

de la Piste d'Enregistrement des Tours (*Turn Record track*),

de la Table de Mouvement / Attrition (*Movement / Attrition Table*),

des Tables des Formations de Combat (*Combat Formation Tables*),

des Tables des Résultats de Combat (*Combat Results Tables*),

de la Table d'Assaut de Siège (*Siege Assault Table*),

THE CRUSADES – Western Invasions of the Holy Land, 1097 and 1191 A.D.

(SPI, 1978) + erratas et clarifications

de la Table d'Attrition de Siège (*Siege Attrition Table*),

de la Table des Résultats de Combat Naval (*Naval Combat Results Table*),

de la Table de Peste / Renforts Musulmans (*Plague / Muslim Reinforcement Table* - Première Croisade),

de la Table des Événements Aléatoires (*Random Events Table* - Première Croisade),

et des Ordres de Bataille des Croisés (*Crusader Orders of Battle*).

Les emplacements de ces Tables sont indiqués dans les règles.

[3.4] ÉCHELLE DE JEU

Chaque hex représente une zone d'environ vingt kilomètres de large. Chaque Point d'Effectifs Croisé vaut environ 200 hommes (avec un ratio infanterie / chevaliers montés de 5 pour 1) ; les Points d'Effectifs Musulmans représentent un peu plus de troupes. Chaque point de Flotte représente environ 25 navires (de différents types). Tous ces chiffres sont très approximatifs, car les bases des estimations numériques pour cette époque sont au mieux grossières.

[3.5] PIONS DES CROISES

[3.51] Les unités de combat terrestre Croisées sont représentées par des Chefs individuels (Section 8.0).

[3.52] Chaque Chef Croisé possède sa propre "suite", qui représente sa Force combattante, en termes de Points d'Effectifs d'Armée. Le nombre de Points d'Effectifs d'Armée attribué à un Chef Croisé donné figure sur l'Ordre de Bataille des Croisés (Section 27.0, cf. livret de règle).

[3.53] Contrairement au joueur Musulman / Sarrasin, le joueur Croisé ne reçoit pas de pions de Points d'Effectifs d'Armée ; à la place, chaque Croisé utilise sa Feuille d'Ordre de Bataille pour enregistrer ses pertes. Les joueurs doivent faire des copies de leur Feuille d'Ordre de Bataille pour une utilisation ultérieure.

[3.54] La suite de chaque Chef Croisé n'est pas transférable, sauf mention contraire. De plus, une fois que toute sa suite est éliminée, ce Chef est également éliminé. La Valeur de Combat d'un Chef n'est pas sa puissance ; cette valeur est utilisée pour déterminer les Formations, entre autres choses.

[3.55] Les Chefs Croisés de la Première Croisade sont imprimés au verso des pions de ceux de la Troisième Croisade.

[3.56] La carte de jeu contient plusieurs cases de Chefs Croisés. Plutôt que de placer de grandes piles d'unités sur la carte, le joueur Croisé place simplement toutes les unités servant sous les ordres d'un Commandant dans une case et place uniquement ce pion de Commandant sur la carte.

[3.6] ARMÉES MUSULMANES / SARRASINES

Les Musulmans (Première Croisade) et les Sarrasins (Troisième Croisade) disposent également de pions de Chef. Cependant, contrairement aux Croisés, ils ont des pions distincts pour représenter les Points d'Effectifs des Armées. Les pions de Points d'Effectifs d'Armée Musulmans / Sarrasins sont des Points d'Effectifs qui peuvent être utilisées comme de la monnaie. Un joueur disposant d'une Force de 50 Points d'Effectifs d'Armée perdant 5 points remplacera simplement le pion "50" par des pions représentant 45 Points d'Effectifs d'Armée. Les pions de Points d'Effectifs d'Armée Musulmans ne sont pas transférables entre différents joueurs ou armées ; les joueurs ne peuvent pas emprunter d'armées. Les Chefs Musulmans sont imprimés au verso des pions des Chefs Sarrasins.

[3.7] INVENTAIRE DES PIÈCES DU JEU

Un jeu complet de *The Crusades* comprend :

Une carte de jeu de 22" x 32' (56 x 81 cm)

Un livret de règles

Une feuille de 200 pions pré-découpés, imprimés recto-verso

Un dé en plastique (non inclus dans l'édition pour abonnés)

Une boîte de jeu (non incluse dans l'édition pour abonnés).

Si des pièces sont manquantes ou endommagées, veuillez écrire à :

Service clientèle

Simulations Publications, Inc.

44 East 23rd Street

New York, N.Y. 10010

Les questions concernant les règles du jeu feront l'objet d'une réponse si elles sont accompagnées d'une enveloppe timbrée et adressée, et si elles sont formulées de manière à pouvoir être répondues en un mot. Envoyez les questions sur les règles à l'adresse ci-dessus, avec la mention "Questions sur les règles : *Crusades*".

Note du Traducteur : Le jeu a été publié en 1978 par SPI. L'éditeur n'existant plus depuis 1982, il est plus que probable qu'un courrier envoyé après 2022 (date de cette traduction) ne reçoive pas de réponse... Ceci est normal ☺

[4.0] SÉQUENCE DE JEU

La Séquence de Jeu décrite ci-dessous couvre les deux scénarios de *The Crusades*. Les Phases et les Segments marqués d'un astérisque (*) sont applicables aux deux Croisades. Tous les autres ne concernent que la Première Croisade. Tous les joueurs effectuent chaque Phase de la Séquence simultanément, et dans l'ordre indiqué, avant de passer à la Phase suivante.

TOUR DE JEU

1. Phase de Diplomatie :

A. Segment de Discussion : Les joueurs discutent, secrètement ou ouvertement, de tout accord ou arrangement qu'ils souhaitent conclure. Tout ce qui n'est pas spécifiquement interdit par les règles est possible.

B. * Segment d'Ordre : Les joueurs notent tous les ordres, pots-de-vin et tout ce qu'ils demandent à leurs unités de faire. Les renforts de la Troisième Croisade entrent à ce moment.

2. * Phase des Événements Aléatoires : Les joueurs déterminent quels Événements Aléatoires, s'il y en a, se produisent lors de ce Tour. Le premier Tour n'a pas de Phase d'Événements Aléatoires.

3. Phase de Corruption : Tous les pots-de-vin sont annoncés et effectués,

4. * Phase de Mouvement : Tous les joueurs déplacent leurs unités selon leurs ordres écrits. Après le mouvement, les joueurs calculent et appliquent les pertes éventuelles dues à l'Attrition de Mouvement.

5. * Phase de Combat : Les Forces opposées dans le même hex engagent le combat. Cela inclut les unités terrestres et navales. Des pertes sont subies et les unités vaincues battent en retraite.

6. * Phase de Siège : Tout Siège ordonné est entrepris. Le joueur assiégeant peut d'abord demander la reddition. Si le Siège échoue, les deux joueurs font un test d'Attrition de Siège.

7. Phase Économique : Les joueurs collectent les revenus des Villes et des Caravanes.

[5.0] ORDRES

RÈGLE GÉNÉRALE :

Dans *The Crusades*, tout ce qui doit être fait doit être écrit à l'avance. Les joueurs disposent d'une grande variété d'ordres qu'ils peuvent donner à un Chef, un Chef ne peut recevoir qu'un seul ordre par Tour de Jeu (sauf si un ordre spécifique couvre deux éléments). De nombreuses autres transactions doivent également être écrites : Pots-de-vin, Traîtrise, etc. Les ordres suivants peuvent être donnés :

Mouvement : Toute Force ou Flotte reçoit l'ordre de se déplacer vers un hex spécifique. Notez la trajectoire du mouvement pour les besoins de l'Attrition,

Mouvement et Transport : Pour les Flottes transportant des Forces / Trésors. Notez les Forces transportées.

Mouvement à l'extérieur de la Ville et Attaque : Pour une Force assiégée qui souhaite attaquer ses assiégeants.

Défendre : Une Force de cinq Points d'Effectifs d'Armée ou plus peut recevoir l'ordre de se défendre. Une telle Force ne peut pas se déplacer (et empêche le mouvement de l'ennemi).

Blocus : Pour les Flottes, uniquement (voir Cas 12.3). Les Flottes effectuant un Blocus ne peuvent pas se déplacer.

Siège Complet : Permet à une Force d'attaquer une Ville / un Château à pleine puissance, tout en se défendant contre une éventuelle attaque extérieure à mi-puissance (voir Section 10.0). Il s'agit d'un ordre de Défense automatique.

Siège Partiel : Identique au Siège Complet, sauf que les Forces attaquent à mi-puissance et se défendent à pleine puissance.

Une Force qui ne reçoit aucun ordre ne fait rien et n'entrave pas le mouvement des Forces ennemies. Une telle Force se défend si elle est attaquée. Cependant, une Force à l'intérieur d'une Ville / Château n'a pas besoin d'ordre - elle a un ordre automatique de Défense contre un Siège et exerce une Zone d'Influence. Les Points d'Effectifs d'Armée sans Chef qui ne se trouvent pas dans une Ville / Château ne peuvent pas recevoir d'ordres.

[6.0] MOUVEMENT DES FORCES TERRESTRES

RÈGLE GÉNÉRALE :

Une Force est constituée d'un Chef seul ou de n'importe quel Chef avec des Points d'Effectifs d'Armée (ou toute unité dans un hex capable de recevoir des ordres, comme des PE seuls dans une Ville)

Pendant la Phase de Mouvement, chaque joueur déplace ses Forces selon le mouvement tracé. Il ne peut déplacer que les Points d'Effectifs d'Armée attachés à un Chef ou faisant partie de celui-ci ; les pions de Points d'Effectifs d'Armée ne peuvent pas être déplacés sans Chef. Les Chefs peuvent être déplacés dans n'importe quelle direction, ou combinaison de directions, limitées uniquement par le terrain, les Zones d'Influence, et leurs Capacités en Points de Mouvement. Aucun Chef ne peut dépasser sa Capacité en Points de Mouvement lors d'une phase donnée. Les Points de Mouvement non-utilisés ne peuvent pas être accumulés ou transférés, et tous les mouvements sont simultanés. Une fois le mouvement de chaque Chef terminé, le joueur totalise les Points d'Attrition accumulés pour les hex traversés et prend les éventuelles réductions liées à l'Attrition.

CAS :

[6.1] COMMENT DÉPLACER DES FORCES TERRESTRES

[6.11] Un joueur ne peut déplacer que ses propres Forces ; toutes, certaines, ou aucune peuvent être déplacées.

[6.12] Le mouvement est calculé en termes de Points de Mouvement dépensés. Chaque Chef Croisé, Byzantin, Chypriote et Arménien dispose d'une Capacité en Points de Mouvement de cinq Points ; chaque Chef Musulman / Sarrasin a une Capacité en Points de Mouvement de six Points. Chaque hex coûte un Point de Mouvement pour entrer (cas 20.2(0) et 20.3(9)).

[6.13] Il faut un Point de Mouvement supplémentaire pour traverser un côté d'hex de Rivière (*River*), et aucune unité ne peut jamais traverser un côté d'hex de Montagne (*Mountain*) ou Bloqué (*Blocked*).

[6.14] Chaque joueur déplace simplement ses unités selon les ordres. Il est probablement préférable que chaque joueur se déplace individuellement, en se rappelant que tout mouvement est, en fait, simultané.

[6.15] Un Chef Musulman / Sarrasin ne peut déplacer que les Points d'Effectifs d'Armée qui lui sont attribués au début du Tour. Il peut en laisser une partie ou la totalité derrière lui,

mais aucun Chef Musulman / Sarrasin ne peut jamais récupérer des Points d'Effectifs supplémentaires pendant un mouvement. Les Chefs Croisés se déplacent toujours avec leur suite.

[6.151] Tous les Chefs Musulmans doivent avoir un Point d'Effectifs d'Armée avec eux lorsqu'ils se déplacent. Ce Point d'Effectifs d'Armée est considéré comme leur entourage personnel et est utilisé pour garder tout Trésor de Campagne qu'ils possèdent. Lorsqu'ils se déplacent uniquement avec ce Point d'Effectifs d'Armée, ils bénéficient de deux Points d'Attrition gratuits. Cela ne veut pas dire qu'ils peuvent se déplacer plus loin, mais plutôt que lorsque tous les coûts de mouvement des hexs sont additionnés, deux sont soustraits du total. Par exemple, 10 Points d'Attrition deviennent 8 Points d'Attrition, donc il n'y a pas de perte par Attrition.

[6.152] Lorsqu'un Chef Musulman commence un mouvement avec plus d'un Point d'Effectifs d'Armée et les dépose au fur et à mesure de sa progression, il n'y a pas de Points d'Attrition gratuits. Les Points d'Effectifs d'Armée perdus à cause de l'Attrition peuvent être perdus à partir (a) du dernier endroit où ils ont été déposés si le Chef termine avec son seul entourage ou (b) de son groupe final si cela peut être fait sans éliminer l'entourage. Si c'est le cas, les pertes sont réparties aussi équitablement que possible.

[6.16] Les Forces amies (voir cas 6.18) peuvent entrer et traverser des hexs sans Ville / Château contenant des Forces ennemies sans aucune pénalité (voir cependant les cas 7.13 et 7.22). La présence d'une Force ennemie dans un hex sans Ville / Château n'a aucun effet sur une Force amie se déplaçant dans cet hex, sauf si la Force ennemie a reçu un ordre de Défense. Un ordre de Défense produit une Zone d'Influence, interrompt le mouvement, et provoque un combat.

[6.17] Les Forces amies n'ont aucun effet sur les autres Forces amies (voir cependant le cas 6.32).

[6.18] Toutes les Forces Croisées sont amies les unes des autres et toutes les Forces Musulmanes sont amies les unes des autres, à moins qu'il n'en soit expressément décidé autrement (voir les cas 24.1 et 24.2).

[6.2] RESTRICTIONS ET INTERDICTIONS DE MOUVEMENT TERRESTRE

[6.21] Chaque Ville ou Château (10.13) coûte un Point de Mouvement pour entrer, en plus du point pour entrer dans l'hex où se trouve la Ville / Château. Lorsque l'on sort d'une Ville,

cela coûte également un point de mouvement. Les Forces dans un hex contenant une Ville ou un Château qui ne sont pas réellement à l'intérieur du mini-hex de la Ville / Château sont considérées comme étant à l'extérieur de la Ville (voir Cas 6.32). Elles sont traitées comme n'importe quelle autre Force dans un hex.

[6.22] Une Force amie doit s'arrêter lorsqu'elle entre dans une Zone d'Influence ennemie ; elle ne peut pas aller plus loin pendant le Tour, même si elle en reçoit l'ordre (voir Section 7.0, Zones d'Influence et Cas 9.93).

[6.23] Les Flottes n'ont aucun effet sur le mouvement des unités terrestres, et vice versa.

[6.3] EMPILEMENT

[6.31] Il n'y a pas de limite au nombre d'unités de tout type qui peuvent s'empiler dans un hex, sauf pour les Villes et les Châteaux.

[6.32] Il y a une limite au nombre de Points d'Effectifs d'Armée qui peuvent se trouver dans une Ville / Château. Toute unité dépassant cette limite est considérée comme étant hors de la Ville / Château. Ainsi, les unités dépassant la limite à Tyr sont toujours dans l'hex 1618 ; mais elles ne sont pas dans la Ville (voir la Légende des Terrains sur la carte).

Si un Chef Musulman commence la Phase de Mouvement dans une Ville où des Points d'Effectifs d'Armée sont restés à l'extérieur en raison d'un surempilement (le plus souvent causé par des Renforts), il peut déplacer ces Points d'Effectifs d'Armée situés à l'extérieur en même temps que ceux qu'il souhaite déplacer de l'intérieur comme s'ils étaient tous à l'intérieur, c'est-à-dire en une seule Force. Cependant, il ne peut pas en prendre seulement quelques-uns de l'extérieur, il doit prendre la totalité de la force avec au moins un Point d'Effectifs d'Armée et un autre (son entourage) de l'intérieur.

Les Forces Croisées qui commencent dans le même hex (que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur d'une Ville) et qui terminent dans le même hex sont considérées comme une seule Force. Mais, comme c'est le cas pour les Musulmans, l'Attrition est jugée comme commençant à l'intérieur de la Ville.

[6.4] ATTRITION DU MOUVEMENT

NOTE : La Légende des Terrains sur la carte est incorrecte. Tous les hexs verts sont Fertiles ; tous les hexs beiges sont Variables ; tous les hexs jaunes sont Stériles (*Barren*).

L'Attrition de Mouvement est évaluée en fonction de la taille d'une Force, du type de terrain, et de l'ampleur du mouvement (ou de la durée de l'absence de mouvement). Ces aspects sont combinés, à l'aide de la Table d'Attrition de Mouvement (*Movement Attrition Table* - 6.49), pour déterminer combien de Points d'Effectifs d'une Force ont été perdus à cause de l'Attrition. Lors de la Première Croisade (uniquement), les joueurs peuvent atténuer les effets de l'Attrition en dépensant de l'argent (besants). L'Attrition n'affecte que les Points d'Effectifs des Armées terrestres.

Clarification : Les Forces, du même joueur ou de joueurs différents, qui commencent à se déplacer depuis le même hex et qui finissent dans le même hex - quelle qu'en soit la raison - sont considérées comme une seule Force pour les besoins de l'Attrition. Les pertes d'Attrition sont réparties aussi équitablement que possible, la plus grande Force subissant des pertes supplémentaires (ou déterminées par un jet de dé). Si les Forces ont emprunté des routes différentes, utiliser la valeur d'Attrition d'hex la plus élevée.

Les Forces à l'intérieur d'une Ville doivent payer l'Attrition de Mouvement pour être entrées dans l'hex situé à l'extérieur de la Ville lorsqu'elles en sortent.

[6.41] Chaque hex de la carte, à l'exception des hexs de pleine mer, possède une Valeur d'Attrition (voir la Table d'Attrition - *Attrition Table* - sur la carte).

[6.42] Une Force traversant un hex accumule la valeur des Points d'Attrition de cet hex. Ainsi, une Force traversant cinq hexs Variables (Valeur d'Attrition = deux) accumule 10 Points d'Attrition.

[6.43] Les joueurs additionnent les Points d'Attrition de chaque Force qui s'est déplacée, puis se reportent à la Table d'Attrition de Mouvement (*Movement Attrition Table* - 6.49). Chaque joueur croise le nombre de Points d'Attrition avec la taille (en Points d'Effectifs d'Armée) de la Force. Le résultat est le nombre de Points d'Effectifs d'Armée perdus à cause de l'Attrition. Exemple : Le Croisé possède une Force de 38 Points d'Effectifs d'Armée qui s'est déplacée à travers un hex Fertile, deux hexs Stériles, et deux hexs Variables, accumulant 11 Points d'Attrition. Le joueur croise les 11 Points d'Attrition avec ses 38 Points d'Effectifs d'Armée, en utilisant la colonne 31-40 de la ligne des Croisés. La Force Croisée a perdu deux Points d'Effectifs d'Armée à cause de l'Attrition de Mouvement.

[6.44] La Table d'Attrition de Mouvement comporte une ligne de Points d'Effectifs d'Armée Croisés et une ligne de Points d'Effectifs d'Armée Musulmans / Sarrasins. Les joueurs doivent veiller à consulter la

bonne ligne lorsqu'ils déterminent les pertes d'Attrition.

[6.45] Les pertes dues à l'Attrition sont soustraites immédiatement après la fin du mouvement. Le joueur Musulman / Sarrasin réduit ses Points d'Effectifs d'Armée en conséquence ; le joueur Croisé utilise son tableau d'OB (Ordre de Bataille). Le Croisé peut répartir les pertes dues à l'Attrition comme bon lui semble (voir 9.63).

[6.46] Les conditions météorologiques peuvent augmenter la valeur en Points d'Attrition de chaque hex (voir Cas 13.23, Hiver). De plus, uniquement pendant les Tours d'Hiver, les Forces Croisées qui ne peuvent pas tracer une Ligne de Communication (Cas 11.1) à la fin d'une Phase de Mouvement utilisent automatiquement la ligne "19 or more" pour déterminer l'Attrition, même si elles n'ont pas bougé (ceci remplace les effets du Cas 6.47). A tout autre moment, la Ligne de Communication est jugée au début du mouvement (selon 11.17).

[6.47] Une Force qui n'a pas bougé peut également subir l'Attrition. A partir du deuxième Tour de Jeu consécutif d'absence de mouvement, la Force accumule un total de cinq Points d'Attrition multiplié par la Valeur d'Attrition de l'hex qu'elle occupe pour chaque Tour de Jeu consécutif d'absence de mouvement. Les points pour l'absence de mouvement sont cumulatifs d'un Tour à l'autre. Ceci n'affecte pas les Forces à l'intérieur des Villes / Châteaux ou les Forces assiégeantes (rappelez-vous également le cas 6.46).

Clarification : Si, lors d'un tour, une Force ne bouge pas et est rejointe par d'autres Forces du même joueur, si elles restent toutes immobiles au Tour suivant, seule la partie de la Force considérée comme n'ayant pas bougé subira une Attrition (considérez que c'est toujours une force distincte jusqu'à ce qu'elles bougent).

[6.48] Lors de la Première Croisade (uniquement), le joueur Croisé (uniquement) peut "ravitailler" son armée. Pour chaque tranche de cinq besants qu'il dépense, il peut récupérer un Point d'Effectifs d'Armée retiré à cause de l'Attrition. Ainsi, en utilisant l'exemple du Cas 6.43, le joueur Croisé peut dépenser 10 besants et ne pas perdre les deux Points d'Effectifs de l'Armée. Ceci s'applique à tous les types d'Attrition, sauf la Peste.

Clarification : Ni les Points d'Effectifs d'Armée Musulmans ni les Points d'Effectifs d'Armée Arméniens ne peuvent être récupérés par le biais de ce "réapprovisionnement". De plus, chaque joueur ne peut payer que ses propres Points d'Effectifs d'Armée, ses Chefs ne peuvent pas payer les Points d'Effectifs d'Armée des

THE CRUSADES – Western Invasions of the Holy Land, 1097 and 1191 A.D.

(SPI, 1978) + erratas et clarifications

autres joueurs, même s'ils sont combinés en une seule Force (voir 6.4 Clarification).

[6.49] Table d'Attrition de Mouvement (*Movement Attrition Table* - voir la carte).

[7.0] ZONES D'INFLUENCE

RÈGLE GÉNÉRALE :

Les Villes et Châteaux occupés exercent une Zone d'Influence qui s'étend dans l'hex qu'ils occupent, ainsi que dans les six hexs adjacents. De plus, les Forces de cinq Points d'Effectifs d'Armée ou plus qui reçoivent l'ordre de se Défendre possèdent une Zone d'Influence qui affecte l'hex dans lequel elles se trouvent (uniquement). Les Zones d'Influence inhibent le mouvement des ennemis.

Clarification : Les Forces en mouvement n'ont pas de Zone d'Influence, elles ne peuvent donc pas bloquer les Zones d'Influence ennemis.

CAS :

[7.1] QUELLES UNITÉS EXERCENT UNE ZONE D'INFLUENCE ?

[7.11] Seules les Forces (pas les Garnisons - Cas 10.24) exercent une Zone d'Influence.

[7.12] Une Force de n'importe quelle taille qui se trouve à l'intérieur d'une Ville de niveau 2, 3 ou 4, ou d'un Château, exerce une Zone d'Influence dans l'hex occupé par la Ville / Château, ainsi que dans les six hexs adjacents (voir le cas 7.14).

[7.13] Une Force de toute taille dans une Ville de niveau 1, ou une Force de cinq Points d'Effectifs d'Armée ou plus avec un ordre de Défense dans tout autre type d'hex, exerce une Zone d'Influence dans l'hex où se trouve la Force.

[7.14] Une Zone d'Influence ne s'étend à aucun moment à travers les côtés d'hex de Montagne (*Mountain*), Bloqués (*Blocked*), de Lac (*Lake*) ou de pleine mer, (*All-sea*) ni à travers les côtés d'hex de Rivière (*River*) pendant les mois de Pluie.

[7.15] Le fait qu'une Force dispose ou non d'une Ligne de Communication n'a aucune incidence sur sa capacité à exercer une Zone d'Influence.

[7.2] EFFETS DES ZONES D'INFLUENCE

[7.21] Les Lignes de Communication (Section 11.0) ne peuvent pas être tracées à travers une Zone d'Influence ennemie, à

travers ce côté d'hex ou hors de cet hex dans lequel la Zone d'Influence ennemie est exercée.

[7.22] Une Force amie doit s'arrêter en entrant dans un hex influencé par l'ennemi et ne peut plus se déplacer pendant ce Tour. Cependant, une Force se déplaçant vers une Ville / Château avec l'intention d'assiéger cette Ville / Château ignore les Zones d'Influence exercées par les Forces dans cette Ville / Château. Elle ne peut pas ignorer les Zones d'Influence des autres Forces. De plus, une telle Force en mouvement doit passer au moins un Tour à assiéger la Ville en question (voir aussi le Cas 9.63).

[7.23] Une Force abandonnant un Siège peut ignorer la Zone d'Influence de la Force ennemie dans la Ville qu'elle quitte.

[7.24] Si des Forces opposées exercent toutes deux une Zone d'influence dans le même hex, les deux camps influencent cet hex.

[7.25] Les Zones d'Influence amies n'ont aucun effet sur les autres Forces amies.

[7.26] Les unités navales n'ont pas, et ne sont pas affectées par les Zones d'Influence.

[7.27] Les joueurs ne peuvent pas retraire à travers un hex influencé qui contient une Ville / Château ou une Force ennemie. Les Forces peuvent retraire à travers des hexs influencés adjacents à des hexs de Ville qui ne sont pas occupés par une Force ennemie.

[7.28] Normalement, avoir plus d'une Zone d'Influence exercée sur un hex n'a aucun effet supplémentaire. Cependant, dans les conditions décrites dans le cas 7.22, elles peuvent avoir un effet supplémentaire.

[7.29] La présence d'une Force amie qui exerce une Zone d'Influence dans un hex annule l'effet d'une Zone d'Influence ennemie dans la mesure où la Zone d'Influence ennemie ne traverse pas cet hex. Ainsi, si deux Forces opposées se trouvent dans le même hex, les deux Forces ont une Zone d'Influence pour cet hex, mais ne peuvent jamais en sortir. De plus, une Force assiégée n'exerce aucune Zone d'Influence du tout.

[8.0] CHEFS

RÈGLE GÉNÉRALE :

Les Chefs sont le moyen par lequel les Points d'Effectifs d'Armée se déplacent et combattent. Les Chefs ont des rangs : Primaire (le rang le plus élevé ; bande ininterrompue sur le pion), Secondaire (une bande interrompue), et Tertiaire (deux bandes interrompues). Tous les Chefs ont une Valeur de Combat, quel que soit leur rang. Lors de la

Première Croisade, les Chefs ont également une Valeur de Ruse (voir Section 21.0). Les évêques sont des Chefs. Chaque joueur doit désigner le Chef de sa Force qui est le Commandant, car seuls les Commandants peuvent utiliser leurs Valeurs de Combat (et de Ruse). Le Chef au rang le plus élevé d'une Force est automatiquement le Commandant, quelle que soit sa Valeur de Combat. S'il y a plus d'un Chef de "plus haut rang", le joueur (ou les joueurs) doit désigner, par écrit, celui qui commande. Les Points d'Effectifs d'une Armée sans Chef ne peuvent pas être déplacés, ni recevoir un ordre de Défense. Ils ne peuvent pas assiéger ou attaquer, mais ils exercent des Zones d'Influence, et ils peuvent se défendre contre une attaque ou un Siège (en utilisant la pire formation possible).

Les Points d'Effectifs d'Armée ne peuvent être déplacés que par leurs propres Chefs.

[9.0] COMBAT

RÈGLE GÉNÉRALE :

Dans *The Crusades*, le Combat désigne les batailles rangées entre Forces opposées - par opposition aux Sièges (Section 10.0). Le Combat est obligatoire lorsque deux Forces adverses occupent le même hex au début d'une Phase de Combat. Un joueur est l'Attaquant, l'autre le Défenseur ; la distinction dépend de la position stratégique ou de la Valeur de Commandement. Le Combat terrestre se fait par Formation, et le résultat final s'exprime en Retraites et en pertes de Points d'Effectifs d'Armée. Les Chefs peuvent également subir des pertes. Les petites Forces peuvent être Écrasées. Les Zones d'Influence n'ont aucun effet sur le combat. Les Forces en Retraite sont Désorganisées.

PROCÉDURE :

Les joueurs déterminent qui est l'Attaquant et qui est le Défenseur. Chaque joueur totalise ensuite ses Points d'Effectifs d'Armée dans cet hex et les totaux sont comparés, pour obtenir un Ratio de Combat. Par exemple, 110 contre 58 donne 1,75 contre 1, ce qui ramène le ratio aux chances les plus simples exprimées sur la Table des Résultats du Combat (*Combat Results Table*). Chaque joueur consulte maintenant la Table des Formations de Combat (*Combat Formation Table*) et lance un dé pour voir quelle Formation sera utilisée. La comparaison des Formations permet d'ajuster le Ratio de Combat et d'obtenir le Ratio de Combat Final. L'attaquant jette maintenant un dé, consulte la Table des Résultats de Combat et détermine les résultats de la bataille. Tous les résultats sont appliqués immédiatement, et la Force qui

bat en retraite est Désorganisée. Ni le terrain ni les Lignes de Communication n'affectent le combat.

CAS :

[9.1] OÙ A LIEU LE COMBAT

Si des Forces adverses terminent leur mouvement dans un hex qui contient un mini-hex de Ville / Château, elles ne se trouvent dans le même hex pour le Combat que si elles ont reçu l'ordre de terminer leur mouvement au même endroit, c'est-à-dire si elles se trouvent toutes deux à l'intérieur ou à l'extérieur de la Ville. Dans ce cas, si les deux unités ont reçu l'ordre d'entrer dans la Ville ou le Château, elles sont toutes deux considérées comme étant à l'extérieur de la Ville / Château (après le Combat, le vainqueur, s'il le souhaite, peut entrer dans la Ville). La seule exception à cette règle est si l'un des joueurs a déjà une Force dans cette Ville / Château. Dans ce cas, le joueur occupant la Ville / Château peut entrer dans la Ville, laissant la Force adverse à l'extérieur.

Il n'y a pas de combat "en Ville". Si les Forces de deux joueurs se trouvent ensemble dans une Ville, aucun des deux ne peut expulser l'autre. Si la Force d'un autre joueur veut y entrer aussi, les deux joueurs doivent être d'accord - sinon l'autre joueur doit assiéger pour entrer.

CLARIFICATION : Bien qu'il soit reconnu qu'une Force plus proche d'une Ville inoccupée peut en fait être capable d'y entrer avant une autre Force qui se trouve jusqu'à 75 miles de distance, pour des raisons de simplicité des règles et pour l'intérêt du jeu, deux Forces ayant reçu l'ordre d'entrer dans la même Ville sont toutes deux maintenues à l'extérieur. N'oubliez pas que ceci concerne les Villes inoccupées. Ce qui suit ne concerne que ces cas :

1. Une Force dans l'hex situé à l'extérieur de la Ville peut entrer dans la Ville ; elle ne sera pas arrêtée par l'arrivée de l'autre Force. Mais elle doit entrer directement dans la Ville et ne peut pas en sortir au cours du même Tour.
2. Une Force Musulmane peut entrer dans la Ville, déposer des Points d'Effectifs d'Armée sans Chef, puis quitter l'hex qui entoure la Ville. La distance parcourue par chacune d'elles est sans importance. Si le Chef Musulman n'a pas reçu l'ordre de quitter l'hex, il n'est pas autorisé à entrer dans la Ville.
3. Si l'une des deux Forces essayant d'entrer dans la même Ville est stoppée par une Zone d'Influence (par exemple depuis une autre Ville), la Force non-

affectée par la Zone d'Influence peut entrer dans la Ville.

4. Bien qu'arrêté par la Zone d'Influence ci-dessus, si deux Forces opposées terminent la Phase de Mouvement dans le même hex, la Zone d'Influence n'affecte pas le combat.

[9.2] DÉTERMINER LE RÔLE DE L'ATTAQUANT

Le rôle de l'Attaquant dans un combat donné est attribué de l'une des deux manières suivantes :

- a. Si une Force entre dans un hex et que la Force adverse reste immobile, la Force en mouvement est l'Attaquant.
- b. Si les deux Forces entrent dans l'hex, la Force avec le Commandant à la Valeur de Combat la plus élevée est l'Attaquant. Si les deux Commandants ont la même Valeur, lancez un dé pour déterminer l'Attaquant.

[9.3] FORMATIONS DE COMBAT

[9.31] Après avoir déterminé le Ratio de Combat de Base (voir procédure), chaque joueur utilise son Commandant pour déterminer par un jet de dé la Formation qu'il doit utiliser pour cette bataille.

[9.32] Chaque joueur consulte la Table des Formations de Combat de sa Force (Croisée ou Musulmane / Sarrasine ; voir les cas 24.1 et 24.2) et croise le chiffre avec la Valeur de Combat du Commandant. Le résultat est la Formation de combat pour ce combat.

[9.33] En utilisant la Table d'Ajustement des Formations (*Formation Adjustment Table* - 9.53), le joueur Croisé croise maintenant sa Formation avec celle du Musulman / Sarrasin. Ainsi, si le Croisé est le Défenseur, attaqué à 2-1, et qu'il reçoit un Ajustement de Formation de + 3, le Ratio de Combat Final sera ajusté de trois colonnes en sa faveur, de 2-1 à 1-1.

[9.34] Un résultat d'Ajustement de Formation de "Aucun combat" (*No Combat*) signifie simplement qu'aucun combat n'a lieu. Dans ce cas, la Force ayant le moins de Points d'Effectifs d'Armée doit retraiter d'un hex, selon les règles de retraite (lancez un dé en cas d'égalité ; le dé le moins élevé bat en retraite).

[9.35] Si les Commandants de l'Attaquant et du Défenseur sont tous deux Croisés ou Musulmans / Sarrasins, les Tables de Formations ne sont pas utilisées. L'Ajustement du Rapport de Combat est déterminé en comparant les Valeurs de Combat des deux Commandants adverses. La

différence est l'ajustement concernant l'Attaquant (Première Croisade uniquement).

[9.4] ATTAQUES COORDONNÉES DES ASSIÉGEANTS

[9.41] Une Force assiégée peut attaquer (en combat) une Force assiégeante (à l'extérieur de la Ville / Château). Pour ce faire, la Force assiégée reçoit l'ordre de se déplacer hors de la Ville et d'attaquer, ce qui provoque le combat. Si la Force assiégée perd, elle doit se replier dans la Ville. Si elle gagne, elle peut retourner dans la Ville. Notez qu'une Force assiégée à l'intérieur d'une Ville / Château peut toujours recevoir l'ordre de se déplacer ailleurs ; cependant, avec un tel ordre (mouvement vers un hex différent), la Force assiégée ne peut pas retourner dans la Ville si elle gagne (une différence subtile avec ce qui précède).

[9.42] Un joueur peut souhaiter qu'une Force amie attaque une Force ennemie qui assiège une autre Force amie. Il peut également souhaiter coordonner les attaques des deux Forces amies (une à l'intérieur, l'autre à l'extérieur) contre la Force ennemie qui l'assiège. Dans ce cas, la Force à l'intérieur de la Ville aura des difficultés à coordonner une telle attaque. Le joueur ami lance un dé pour la Force à l'intérieur de la Ville ; le résultat est le nombre de "sixièmes" que la Force à l'intérieur de la Ville / Château peut utiliser pour attaquer l'ennemi. Exemple : 60 Points d'Effectifs d'Armée Croisés assiègent Acre, qui possède une garnison Sarrasine de 24 Points d'Effectifs d'Armée. Saladin et 75 Points d'Effectifs d'Armée se déplacent en 1619 pour attaquer les Croisés. Saladin souhaite ajouter la garnison d'Acre à l'attaque. Il lance un dé et obtient un 2 ; il peut utiliser 2/6 (ou 1/3) - arrondi à l'inférieur - de sa garnison, soit 8 Points d'Effectifs d'Armée, dans l'attaque, sa force totale étant de 83 Points d'Effectifs d'Armée.

[9.43] Lors d'une attaque coordonnée, comme dans le Cas 9.42, si la Force combinée subit un repli, les unités de la Ville doivent retourner à l'intérieur de la Ville. La Force extérieure doit battre en retraite ailleurs - mais pas dans la Ville / Château.

[9.5] TABLES DE COMBAT

[9.51] **Table des Formations** (*Formation Table* - voir la carte)

[9.52] **Tableau des Résultats du Combat** (*Combat Results Table* - voir la carte)

[9.6] EXPLICATIONS DES RÉSULTATS DU COMBAT

[9.61] Chaque jet de dé produit deux résultats de combat. L'un affecte l'Attaquant ; l'autre, le Défenseur.

[9.62] Il y a deux types de résultats de combat : pertes et retraites.

[9.63] Les pertes sont exprimées en pourcentage ; un résultat de 20 signifie qu'une Force perd 20% de sa puissance totale, arrondie au supérieur (par exemple, 37 Points d'Effectifs d'Armée avec une perte de 20% signifie 8 Points d'Effectifs d'Armée éliminés). Le Croisé doit répartir ses pertes aussi équitablement que possible entre ses Chefs.

Clarification : Les Chefs sont éliminés si tous leurs Points d'Effectifs d'Armée sont éliminés (voir 3.54)

[9.64] Un résultat accompagné d'un astérisque (*) signifie que la Force affectée perd un nombre de Points d'Effectifs d'Armée égal au nombre obtenu sur un dé (supplémentaire). Toutefois, cette perte ne peut jamais être supérieure à 5 % de la puissance totale de cette Force. Ainsi, une Force de 20 Points d'Effectifs d'Armée obtenant un résultat (*) puis un 6 ne perdrait qu'un seul Point d'Effectifs d'Armée, tandis qu'une Force de 165 Points d'Effectifs d'Armée obtenant un 6 perdrait les six Points d'Effectifs d'Armée, car 6 est inférieur à 5 % de 165 (ou 8 +).

[9.65] Un résultat "r" signifie que la Force affectée est Désorganisée et doit retraiter d'un hex ; un "r2" signifie une retraite de deux hexs ; un "r3", de trois hexs. Toutes les retraites sont effectuées immédiatement.

[9.7] RETRAITES ET DÉSORGANISATION

[9.71] Les Forces en retraite doivent retraiter vers une Source de Ravitaillement (11.1), en utilisant la route la plus directe possible. Aucune Attrition n'est appliquée pour les retraites.

[9.72] Les unités qui battent en retraite ne peuvent pas entrer dans un hex contenant une Force ennemie à l'intérieur d'une Ville / Château ou dans un hex contenant une Force ennemie avec un ordre de Défense (cf. Cas 7.29). Une Force ne peut pas non plus retraiter à travers une rivière pendant un mois de Pluie. Si une Force ne peut pas retraiter pour une raison quelconque, elle perd 10 % pour chaque hex où elle ne peut pas retraiter. Cependant, une Force qui bat en retraite peut cesser de battre en retraite lorsqu'elle atteint une Ville ou un Château ami de niveau deux, trois ou quatre (voir 12.57)

[9.73] Les Forces qui ont subi une retraite sont Désorganisées et doivent passer un Tour complet dans une Ville / Château ami, après quoi la Désorganisation ne s'applique plus. Tant que cette Force n'a pas fait cela, elle ne peut pas attaquer, assiéger ou entrer volontairement dans un hex occupé par l'ennemi, elle se défend avec sa puissance normale. La Désorganisation reste en vigueur jusqu'à la fin du Tour passé dans la Ville / Château ami.

[9.8] PERTES DE CHEFS ET CAPTURE

[9.81] Après avoir subi des pertes au combat - mais avant de battre en retraite - chaque joueur vérifie si ses Chefs ont subi des pertes.

[9.82] Les joueurs consultent la Table de Pertes des Chefs (*Chef Casualty Table*) et jettent deux dés pour chaque Chef en combat, jusqu'à ce que les conditions de 9.83 soient remplies.

[9.83] Un joueur Croisé ne peut jamais perdre plus de deux Chefs par combat, et un Sarrasin / Musulman ne peut jamais perdre plus d'un Chef par combat. L'ordre du jet de dé pour les Chefs devient donc important, et dans la Première Croisade, c'est le joueur qui commande qui choisit cet ordre.

[9.84] Le joueur qui bat en retraite est le "perdant" ; l'autre est le vainqueur,

[9.85] Les suites de Chefs Croisés morts sont également éliminées. Les suites de Chefs Croisés capturés restent hors de combat (dans les limbes) jusqu'à leur retour.

S'il n'y a qu'un seul Chef Musulman dans le combat, les Points d'Effectifs d'Armée restants - si le Chef est tué ou capturé - sont ramassés et placés dans la Ville la plus proche contrôlée par ce joueur. Ils doivent y rester un Tour pour remplir les conditions de 9.73.

[9.86] Les Chefs capturés doivent être détenus dans une Ville / Château jusqu'à ce qu'ils aient reçu une rançon. Si aucune Ville / Château n'est disponible, le Chef s'échappe. Les termes de la rançon sont à la discrétion des joueurs, et tout joueur peut demander une rançon pour n'importe quel Chef. Les joueurs peuvent même rançonner les Chefs d'autres joueurs et les revendre ensuite ! Les Chefs capturés sont placés dans la Ville / Château amie occupée la plus proche. Un Chef capturé peut être déplacé sous bonne garde (au moins 1 Point d'Effectifs d'Armée plus un Chef). Lorsqu'il est rançonné, un Chef est placé dans la Ville ou la Force la plus proche du joueur qui le rançonne (lors de la Troisième Croisade, où il n'y a pas d'argent, les joueurs échangent des prisonniers ou remettent des Villes / Châteaux en paiement de la rançon).

[9.87] Tableau de Perte des Chefs (*Chef Casualty Table* - voir carte)

[9.9] ÉCRASEMENTS

[9.91] Si un Combat (pas un Siège) produit un Ratio de Combat de 10-1 ou plus, ou de 1-10 ou moins, la Force la plus "petite" est automatiquement Écrasée et éliminée, sans frais pour le vainqueur.

[9.92] Tous les Chefs d'une Force qui a été Écrasée sont capturés. Les éventuels Trésors (Première Croisade) sont pris intacts. Si un Chef est capturé lors d'un Écrasement, un seul Points d'Effectifs d'Armée est considéré comme capturé avec lui (un Points d'Effectifs d'Armée par Chef).

[9.93] Une Force peut utiliser un Écrasement pour éliminer une Force adverse ayant reçu un ordre de Défense. Dans ce cas, la Force en mouvement peut continuer à se déplacer sans coût supplémentaire,

[10.0] SIÈGES

RÈGLE GÉNÉRALE :

Les Forces ou les piles de Points d'Effectifs d'Armée à l'intérieur de Villes ou de Châteaux ne peuvent être attaquées que par un Siège. Chaque Ville / Château possède un Facteur de Défense de Siège par lequel les Points d'Effectifs d'Armée à l'intérieur de la Ville / Château sont multipliés pour produire la Puissance de Défense de Siège. Le joueur assiégeant compare sa puissance à celle du défenseur / joueur assiégé et consulte la Table d'Assaut de Siège (*Siege Assault Table*). Si l'Assaut est réussi, la Ville tombe. Sinon, les deux joueurs subissent l'Attrition de Siège.

CAS :

[10.1] VILLES

[10.11] Il existe quatre types différents de Villes, chacune se différenciant par le "niveau" de ses fortifications. Voir la Légende de Terrain sur la carte du jeu.

[10.12] Le niveau d'une Ville est le Facteur de Défense de Siège de cette Ville. Pour obtenir la Puissance de Défense de Siège des défenseurs à l'intérieur d'une Ville, multipliez les Points d'Effectifs d'Armée par le Facteur de Défense de Siège. Par exemple, 10 Points d'Effectifs d'Armée à l'intérieur d'Acre ont une Puissance de Défense de Siège de 30 (10 x 3=30).

[10.13] Les joueurs noteront que toutes les Villes et Châteaux sont des mini-hexs à l'intérieur d'un hex principal. Chaque hex de

Ville est traité comme si c'était un hex séparé pour le mouvement. Ainsi, une Force en 0428 dépensera deux Points de Mouvement pour entrer au Caire (*Cairo*) ; un pour entrer en 0329 et un pour entrer dans la Ville. Lorsque l'on sort d'une Ville, cela coûte également un point de mouvement. Les hexs de Ville / Château n'ont pas de valeur de Points d'Attrition.

[10.14] Une Ville ou un Château pris par Siège conserve son Facteur de Défense de Siège.

[10.2] CHÂTEAUX



[10.21] Les Châteaux ne sont utilisés que lors de la Troisième Croisade. Chaque Château possède son propre pion et son propre Facteur de Défense de Siège. L'emplacement de l'hex de chaque Château est imprimé au dos du pion (notez que le Krak des Chevaliers remplace la Ville de Hosn al'Akrd).

[10.22] Les Châteaux sont traités comme des Villes ; ils sont des hexs dans des hexs. Ils peuvent contenir 25 Points d'Effectifs.

[10.23] Chaque Château possède un Point de Garnison intégré d'une puissance de 1. Cette Garnison est indigène au Château et doit être éliminée par un Siège avant que le Château puisse être pris. Les Points de Garnison n'exercent pas de Zone d'Influence dans un hex adjacent et ne subissent aucun type d'Attrition. Le Point de Garnison est le dernier point à être éliminé par un Siège. Les Garnisons ne peuvent pas être utilisées pour attaquer.

[10.24] Lorsqu'un Château est capturé, la Garnison est éliminée. Cependant, lorsque le joueur qui a gagné le Siège entre dans le Château pour en prendre le contrôle, le Château a à nouveau une garnison d'un point.

[10.3] MISE EN PLACE ET MAINTIEN DES SIÈGES

[10.31] Pour qu'une Force puisse assiéger une Force ennemie à l'intérieur d'une Ville / Château, le joueur doit lui ordonner d'assiéger. Une Force ne peut pas se déplacer et assiéger dans le même Tour de Jeu, et les Sièges ne sont résolus que lors de la Phase de Siège.

[10.32] Pour assiéger une Ville / Château, la Force assiégeante doit commencer le Tour dans l'hex "extérieur" à la Ville / Château - par exemple, une Force assiégeant Antioche

(*Antioch*) se trouverait dans l'hex 1908 ; pas dans Antioche.

[10.33] Une Force ne peut pas rester dans un hex dans lequel se trouve une Ville / Château occupée par l'ennemi, sauf si cette Force reçoit l'ordre d'assiéger. Voir également 7.22.

[10.34] Pour entamer un Siège et lancer un Assaut de Siège, une Force doit être en mesure de Maintenir un Siège. Pour Maintenir un Siège, une Force doit avoir au moins autant de Points d'Effectifs d'Armée en assiégeant que la Force en défense en a à l'intérieur de la Ville / Château (non multipliés) (voir Cas 10.41). Ce rapport de 1-1 doit être maintenu pendant toute la durée du Siège. Ne confondez pas le ratio à maintenir avec celui nécessaire pour gagner un Assaut de Siège (10.4).

[10.35] Une Force assiégeante incapable, pour quelque raison que ce soit, de maintenir le Siège, doit quitter l'hex. Si une Force en est incapable, elle perd 10 % (arrondi à l'entier supérieur) de sa Force à chaque Tour où elle ne peut maintenir le Siège (plus l'Attrition de Siège normale).

[10.36] Un Siège est ordonné comme un Siège Complet ou un Siège Partiel. Lors d'un Siège Complet, la Force assiégeante consacre la totalité de ses effectifs aux Assauts de Siège. Si elle est attaquée par une Force extérieure (avec ou sans aide "intérieure"), elle se défend à la moitié de ses effectifs, arrondie au supérieur. Un Siège Partiel signifie que la Force assiégeante effectue des Assauts de Siège à la moitié de ses effectifs (arrondie au supérieur) et se défend avec tous ses effectifs. Une Force assiégeante attaquée uniquement par les défenseurs à l'intérieur de la Ville / Château se défend avec tous ses effectifs, quel que soit l'ordre,

[10.37] Toute Force peut entrer dans une Ville inoccupée sans rencontrer d'obstacles (rappelez-vous le cas 10.23).

[10.38] Une Ville / Château est "assiégée" à l'instant où une Force ennemie entre (et reste dans) l'hex "extérieur" de la Ville.

[10.4] PROCÉDURE D'ASSAUT DE SIÈGE

Un Assaut de Siège est une tentative de prise d'une Ville / Château par la force (au lieu de simplement l'affamer). Chaque fois qu'un Siège est en vigueur, un Assaut automatique a lieu à chaque Tour (sauf si le défenseur se rend). Le fait que l'Assaut fonctionne ou non dépend du Ratio d'Assaut de Siège,

[10.41] Pour déterminer le Ratio d'Assaut, les joueurs additionnent leurs Points d'Effectifs d'Armée, le défenseur multipliant ses Points d'Effectifs d'Armée par le Facteur de Défense

de Siège de la Ville / Château. Si le Siège est ordonné comme un Siège Partiel, l'attaquant divise son total par deux, arrondi à l'entier supérieur. L'attaquant / assiégeant compare son total à celui du défenseur / assiégé et l'exprime sous la forme d'un simple ratio (1-1, 4-1, etc.). Le Ratio d'Assaut n'a rien à voir avec le ratio nécessaire pour maintenir un Siège.

[10.42] Avant qu'un Assaut ait lieu, le joueur assiégeant doit demander au défenseur de se rendre. Si la reddition est proposée, les conditions sont laissées à l'appréciation des joueurs, mais elles ne peuvent pas aller à l'encontre de règles spécifiques.

[10.43] Si le Ratio d'Assaut est inférieur à 3-1, le joueur assiégeant n'a pas besoin de lancer le dé ; l'Assaut échoue automatiquement.

[10.44] Si le Rapport d'Assaut est supérieur ou égal à 3-1, l'assiégeant lance un dé, en consultant la Table d'Assaut de Siège (*Siege Assault Table* - 10.6). S'il obtient un "S", l'Assaut emporte la Ville ; sinon, l'Assaut échoue (voir Cas 21.3).

[10.45] Si l'Assaut réussit, tous les Points d'Effectifs de l'Armée en défense sont éliminés. Le joueur en défense / perdant lance alors un dé pour chaque Chef présent. Un jet de 1-4 signifie que le Chef a été capturé ; 5-6 et le Chef est mort. Tous les Chefs Croisés ou Musulmans capturés se retrouvent avec un Points d'Effectifs d'Armée chacun. Tout Trésor (Première Croisade) est capturé. Le vainqueur peut entrer dans la Ville.

[10.46] Si l'Assaut échoue, les deux joueurs doivent effectuer un test d'Attrition de Siège (10.5).

[10.47] Une Force assiégée dans un port peut être évacuée, ravitaillée ou regarnie par une Flotte amie. Si le port est soumis à un Blocus ennemi (12.3), la Flotte de secours doit d'abord se frayer un chemin à travers le Blocus.

[10.48] Pour déterminer les résultats d'un Assaut, si la Ville est soumise à un Blocus naval (12.3), le joueur bloqueur ajoute un à son jet de dé.

[10.49] Lorsqu'une Force réussit un Siège, le Chef de cette Force doit entrer dans la Ville. Il peut y emmener autant d'autres membres de la Force qu'il le souhaite. Cela se fait à la fin du Siège, et non lors de la prochaine Phase de Mouvement.

[10.5] ATTRITION DE SIÈGE

[10.51] Chaque Tour de Jeu au cours duquel un Assaut de Siège ne parvient pas à emporter la Ville / Château, les deux camps subissent une Attrition.

[10.52] Chaque joueur lance un dé et consulte la Table d'Attrition de Siège (*Siege Attrition Table* - 10.7). Le joueur en défense utilise toujours la colonne "Ville", tandis que la colonne du joueur assiégeant dépend du niveau d'Attrition de l'hex où se trouve sa Force (voir 6.41).

[10.53] Les résultats de la Table d'Attrition de Siège sont exprimés en nombre de Points d'Effectifs d'Armée perdus (rappelez-vous que, lors de la Première Croisade, de telles pertes peuvent être rachetées en dépensant des besants à raison de cinq par Point d'Effectifs d'Armée).

[10.54] Si le joueur assiégeant obtient un résultat accompagné d'un astérisque (*), la prochaine fois qu'il effectue un jet d'Attrition de Siège pendant ce Siège, il doit effectuer un jet sur le niveau d'Attrition immédiatement inférieur. Exemple : une Force assiège Tyr (*Tyre*) et obtient un résultat de 1 pour l'Attrition. La Force ne perd aucun Point d'Effectifs d'Armée, mais au prochain Tour, s'il y a Attrition, le joueur doit utiliser la colonne de Terrain Variable. Cette règle simule l'effet de l'épuisement des campagnes alentours pendant un siège.

[10.55] Le niveau d'Attrition d'un hex assiégé reste à son niveau modifié (10.54) pour toutes les situations - y compris le mouvement - jusqu'à ce que le Siège soit terminé ou abandonné. Au Tour suivant l'un ou l'autre résultat, l'hex revient à son niveau d'Attrition initial.

[10.56] Si le Siège ne réussit pas, mais que la Force en défense est éliminée (voir 6.21), les Forces attaquantes ne peuvent pas entrer dans la Ville avant la prochaine Phase de Mouvement.

[10.6] **TABLE D'ASSAUT DE SIÈGE**
(*Siege Assault Table* - voir la carte)

[10.7] **TABLE D'ATTRITION DE SIÈGE**
(*Siege Attrition Table* - voir la carte)

[11.0] LIGNES DE COMMUNICATION

RÈGLE GÉNÉRALE :

Les Forces doivent tracer des Lignes de Communication jusqu'aux Sources de Ravitaillement afin de maintenir des conditions normales. Chaque camp a des Sources de Ravitaillement différentes et des effets différents lorsqu'il n'y a pas de Ligne de Communication. Essentiellement, les Lignes de Communication affectent l'Attrition et les

conditions de mouvement. Elles n'affectent jamais le Combat ou le Siège.

[11.1] TRACER DES LIGNES DE COMMUNICATION

[11.11] Chaque Force (pas les Flottes) qui ne se trouve pas à l'intérieur d'une Ville ou d'un Château doit tracer une Ligne de Communication jusqu'à une Source de Ravitaillement amie.

[11.12] Une Ligne de Communication est un chemin d'hexes de n'importe quelle longueur tracé depuis la Force jusqu'à la Source de Ravitaillement. Une Ligne de Communication ne peut pas être tracée à travers des côtés d'hex de Montagne, Bloqués, de Lac ou de pleine mer, ni à travers des Zones d'Influence ennemies. La présence d'une Force amie annule une Zone d'Influence ennemie à cette fin.

[11.13] Pour les Sarrasins (Troisième Croisade), une Source de Ravitaillement est l'une des Villes suivantes : Damas (*Damas*), Cairo (*Le Caire*), Jérusalem ou Aleppo (*Alep*). Pour les Musulmans (Première Croisade), une Source de Ravitaillement est n'importe quelle Ville amie disposant d'un Trésor (voir Cas 19.12).

[11.14] Pour les Croisés, dans les deux scénarios, une Source de Ravitaillement est tout port ami. De plus, lors de la Première Croisade, les Croisés peuvent utiliser l'hex 0101 (Philomelium) comme source. Toujours lors de la Première Croisade, les Croisés se trouvant dans un hex contenant une Ville sous contrôle ami peuvent également tracer un chemin de ravitaillement vers cette Ville.

[11.15] Le terme "ami" fait référence au joueur qui contrôle (voir Cas 17.3) cette Ville. Notez la différence entre occupation (présence physique) et contrôle. Un joueur qui contrôle une Ville peut, par traité, donner à un autre joueur le droit de tracer une Ligne de Communication jusqu'à elle.

[11.16] Une Ligne de Communication de Croisés ne peut pas être tracée à travers plus de deux hexes Stériles (*Barren* – hexes jaunes) consécutifs. Elle peut être tracée à travers autant d'hexes Stériles (au total) que le joueur Croisé le souhaite, mais pas plus de deux d'entre eux ne peuvent être consécutifs. Les Musulmans / Sarrasins ne peuvent tracer leur chemin à travers plus de trois hexes de terrain Stérile consécutifs.

[11.17] Les Lignes de Communication sont vérifiées au début de la Phase de Mouvement. Cependant, une Force qui a reçu l'ordre de se Défendre peut bloquer une Ligne de Communication lors du Tour où elle a reçu cet ordre.

[11.18] Les unités terrestres dans les hexes côtiers peuvent utiliser les Flottes amies présentes dans cet hex pour tracer une Ligne de Communication jusqu'à une Source de Ravitaillement amie. Une telle Ligne de Communication ne peut pas dépasser cinq hexes et ne peut pas être tracée en Hiver. Chaque Point d'Effectifs de Flotte peut ravitailler 10 Points d'Effectifs d'Armée,

[11.19] Les unités à l'intérieur d'une Ville / Château n'ont jamais besoin de tracer une Ligne de Communication. Elles ne sont pas affectées par l'absence d'une Ligne de Communication.

[11.2] EFFETS DE L'ÉCHEC DU TRAÇAGE D'UNE LIGNE DE COMMUNICATION

[11.21] Si une Force Croisée commence une Phase de Mouvement sans Ligne de Communication, elle utilise la ligne "19 or more" de la Table d'Attrition de Mouvement pour déterminer les pertes dues à l'Attrition de Mouvement, quelle que soit la distance parcourue par la Force ou même si elle se déplace tout court !

[11.22] Si une Force Musulmane / Sarrasine commence une Phase de Mouvement sans Ligne de Communication, elle ne peut se déplacer que de deux hexes lors de ce Tour (ou d'un hex lors d'un Tour de Pluie). Quelle que soit sa taille, la Force subit une perte d'un Point d'Effectifs d'Armée, en plus des pertes subies sur la Table d'Attrition de Mouvement.

[12.0] RÈGLES NAVALES

RÈGLE GÉNÉRALE :

Les Flottes sont utilisées pour effectuer un Blocus, fournir une forme de "ravitaillement", et combattre les Flottes ennemies. En principe, les Flottes se déplacent entre les ports amis et engagent le combat lorsqu'elles se trouvent dans le même hex que des Flottes adverses. Les Flottes peuvent transporter des hommes et des Trésors.

CAS :

[12.1] FLOTTES

[12.11] La plupart des pions de Flotte ont un effectif de 2 sur une face et un effectif de 1 sur l'autre. Ce dernier est un "effectif réduit", utilisé si la Flotte subit des pertes. Ainsi, si une Flotte de 2 perd un point d'effectifs, elle peut être retournée sur sa face à un point. Les Flottes à un point qui perdent un point sont éliminées.

THE CRUSADES – Western Invasions of the Holy Land, 1097 and 1191 A.D.

(SPI, 1978) + erratas et clarifications

[12.12] Les Flottes n'exercent pas de Zones d'Influence. Elles ne contrôlent que l'hex dans lequel elles se trouvent - et seulement si elles effectuent un Blocus. Les Flottes n'ont aucun effet sur les Forces terrestres (et vice versa).

[12.13] Les Flottes n'utilisent pas de Chefs pour se déplacer ou combattre, et elles n'en tirent aucun avantage.

[12.2] MOUVEMENT DES FLOTTES

[12.21] Chaque Flotte a une Capacité de Mouvement de 10 hexs de mer, à l'exception des Tours d'Hiver, où la capacité est de cinq. Les Flottes doivent recevoir un ordre de Mouvement, comme toute autre unité.

[12.22] Les Flottes peuvent entrer dans tout hex contenant de la mer, tant qu'elles ne traversent pas un côté d'hex entièrement terrestre. Le mouvement des Flottes, contrairement au mouvement terrestre, ne prend pas en compte les ports dans le mouvement (si c'était le cas, aucune Flotte ne pourrait se déplacer depuis Adalea sauf vers un hex côtier).

[12.23] Une Flotte doit terminer la Phase de Mouvement dans un port ami (contrôlé), avec ces exceptions :

a. Une Flotte peut terminer une Phase de Mouvement dans un hex côtier si elle est en train ou sur le point d'effectuer un Blocus (voir le cas 12.3).

b. Une Flotte peut terminer son mouvement dans un hex côtier si elle a, au cours de ce Tour, transporté ou ravitaillé des Points d'Effectifs d'Armée dans cet hex, ou engagé un combat naval,

[12.24] Une Flotte qui ne satisfait pas à la règle 12.23 est éliminée.

[12.25] Les Flottes peuvent traverser les Flottes ennemies, sauf si ces Flottes ennemies effectuent un Blocus.

[12.26] Les Flottes ne peuvent jamais "occuper" ou "contrôler" un port. Seules les unités terrestres peuvent le faire.

[12.27] **Clarification :** Lorsque des Flottes adverses tentent d'entrer dans un port inoccupé, elles doivent d'abord se battre pour déterminer laquelle entre. Le perdant reste dans l'hex à l'extérieur de la Ville. Le déchargement a lieu après la bataille navale et avant le combat terrestre.

[12.3] BLOCUS

[12.31] Les Flottes peuvent recevoir l'ordre de bloquer les ports ennemis et/ou tout hex côtier pour empêcher le passage et le ravitaillement par des Flottes ennemies.

[12.32] Une Flotte qui s'est déplacée lors d'un Tour ne peut pas effectuer de Blocus.

[12.33] Un port soumis à un Blocus par des Flottes ennemies ne peut pas servir de source de Ligne de Communication pour les Croisés.

[12.34] Les Flottes amies doivent s'arrêter lorsqu'elles entrent dans un hex soumis à un Blocus ennemi. Ceci précipite le combat naval.

[12.4] PROCÉDURE DE COMBAT NAVAL

[12.41] Lorsque des Flottes adverses terminent leur Phase de Mouvement dans le même hex, un combat naval s'engage.

[12.42] Les deux joueurs additionnent tous leurs Points d'Effectifs Navals dans cet hex ; aucun point ne peut être mis de côté. Le joueur avec le plus de Points d'Effectifs Navals est l'Attaquant. Si les deux camps sont à égalité, déterminez l'Attaquant en lançant un dé. L'Attaquant soustrait le total de points du Défenseur du sien pour obtenir le Différentiel de Combat Naval. Ainsi, si 12 points attaquent 9 points, le différentiel sera de 3.

[12.43] Si l'Attaquant a au moins deux fois les effectifs du défenseur, il ajoute un point à son Différentiel. S'il a au moins trois fois les effectifs du Défenseur, il ajoute deux points. Ainsi, 4 points en attaquant 1 donne un Différentiel de 5 (le 3 normal, plus 2 pour avoir une force de 3-1 ou plus).

[12.44] L'Attaquant consulte la Table des Résultats de Combat Naval (*Naval Combat Results Table* - 12.48) et lance un dé. Tout résultat est appliqué immédiatement.

[12.45] Les chiffres représentent les pertes en pourcentage de la puissance totale, arrondis au supérieur. Ainsi, un "10/-" signifie que l'Attaquant perd 10 % de sa Flotte. La répartition des pertes est déterminée par le joueur affecté.

[12.46] Un résultat "r" signifie que la Flotte affectée doit battre en retraite vers le port ami le plus proche situé dans un rayon de 10 hexs de mer. Ces hexs ne peuvent pas inclure les Flottes ennemies effectuant un Blocus. En Hiver, une telle retraite ne peut pas dépasser cinq hexs,

[12.47] Les Flottes incapables de battre en retraite sont éliminées dans leur intégralité.

[12.48] Table des Résultats de Combat Naval (*Naval Combat Results Table* - voir la carte)

[12.5] TRANSPORT NAVAL

[12.51] Chaque Flotte de deux points peut transporter jusqu'à 10 Points d'Effectifs

d'Armée (et, lors de la Première Croisade uniquement, un nombre illimité de Trésor). Les pions de Chefs Musulmans / Sarrasins voyagent gratuitement.

Clarification : Les ports sont des Villes dans lesquelles les Flottes peuvent naviguer et doivent donc être traités comme des mini-hexs. Cela signifie que pour que les Forces puissent charger sur les navires, elles doivent commencer la Phase de Mouvement dans le port même. Les Points d'Effectifs d'Armée sans Chef ne peuvent pas charger sur des navires.

[12.52] Chaque Flotte à un point peut transporter jusqu'à 5 Points d'Effectifs d'Armée (plus un nombre illimité de pions de Trésor et de Chefs Musulmans / Sarrasins).

[12.53] Le transport par Flotte est un ordre (voir Section 5.0). Les Flottes de transport et leur cargaison doivent commencer le Tour dans le même hex, et cet hex doit être un port ami. La Flotte se déplace pendant ce Tour, avec sa cargaison, jusqu'à sa destination.

[12.54] Les unités terrestres (et les Trésors) sont débarquées à la fin du mouvement de la Flotte. Ces unités terrestres ne peuvent pas se déplacer lors du Tour au cours duquel elles sont débarquées. Ces Forces peuvent attaquer les Forces ennemies dans l'hex où elles ont été transportées.

Clarification : Les unités terrestres doivent être débarquées à la fin du mouvement de la Flotte ; elles ne peuvent pas rester à bord des Flottes - même si elles rembarquent et continuent leur mouvement au Tour suivant.

[12.55] En général, les Points d'Effectifs d'Armée peuvent être transportés dans n'importe quel hex côtier. Cependant, il y a peu de bons mouillages au Moyen Orient, et le transport de troupes par mer est problématique. Il ne peut y avoir de transport de troupes ou de Trésor vers aucun hex en Hiver, à l'exception des ports listés ci-dessous. De plus, le transport d'unités terrestres en mois normal ou en Pluie vers tout hex autre que les ports listés ci-dessous peut causer des pertes. Lors du débarquement à terre, les unités jettent un dé : si un 5 ou un 6 est obtenu, 10 % (arrondis au supérieur) des Points d'Effectifs de l'armée sont éliminés. Les Chefs et les Trésors ne sont pas affectés. Si l'hex de débarquement n'est pas un port ami, ajoutez un au jet de dé. Les ports exemptés de cette restriction et de celle de l'Hiver sont : Acre, Famagusta, Alexandria (*Alexandrie*), Damietta (*Damiette*) et Pelusium.

[12.56] Les Flottes transportant des Points d'Effectifs d'Armée vers un hex côtier terminent leur mouvement dans cet hex. Elles peuvent également poursuivre leur mouvement, si elles ont les Points de

THE CRUSADES – Western Invasions of the Holy Land, 1097 and 1191 A.D.

(SPI, 1978) + erratas et clarifications

Mouvement pour le faire. Il n'y a pas de coût pour débarquer les unités. Rappelez-vous le cas 12.23.

[12.57] Les Forces débarquées dans un hex côtier qui attaquent une Force ennemie et qui doivent battre en retraite doivent battre en retraite sur la Flotte. La retraite s'arrête là.

[12.58] Si une Flotte transportant des Points d'Effectifs d'Armée ou des Trésors subit des pertes au combat, le nombre de Points d'Effectifs d'Armée doit être réduit pour correspondre à la capacité de transport des pions de la Flotte. Si une Flotte d'un point transporte un Trésor, celui-ci est perdu. Si une Flotte à deux points perd 1 point, la moitié du Trésor est perdue (arrondir les fractions à l'entier supérieur).

[12.6] EFFETS SPÉCIAUX DE LA MÉTÉO SUR LES FLOTTES

[12.61] À partir de chaque Tour de Novembre - et continuant tous les Tours d'Hiver - le joueur Croisé effectue un jet de dé, lors de la Phase d'Événements Aléatoires, pour chacune de ses unités de Flotte. S'il obtient un 1, 2 ou 3, cette Flotte (pion) est retirée du jeu.

[12.62] Toutes les Flottes Croisées retirées selon le cas 12.61 reviennent lors du Tour de mars II. Elles sont placées soit à Adalia (0106), soit à Famagusta (1212), si cette dernière est contrôlée par les Croisés.

[12.63] La météo n'a aucun effet sur le Blocus ou le Combat, à l'exception de ce qui est mentionné dans les cas 12.21 et 12.55.

[13.0] MÉTÉO

CAS :

[13.1] PLUIE

Les Tours de Jeu de novembre et de mars I sont des Tours de Jeu de Pluie. Pendant les Tours de Pluie, les Musulmans / Sarrasins ont un Potentiel de Mouvement de trois (un, s'ils n'ont pas de Ligne de Communication), alors que toutes les autres unités ont un Potentiel de deux. Aucune Force ne peut traverser un côté d'hex de Rivière - à aucun moment - pendant un Tour de Pluie. Une Ligne de Communication ne peut pas être tracée à travers une Rivière lors d'un Tour de Pluie.

[13.2] HIVER

[13.21] Les mois de décembre, janvier et février sont des Tours d'Hiver.

[13.22] Les capacités de mouvement lors des Tours d'Hiver sont normales.

[13.23] Pendant les Tours d'Hiver, tous les Points d'Attrition de Mouvement des hexs sont doublés. De plus, toute Force qui se déplace pendant l'Hiver doit perdre au moins un Point d'Effectif d'Armée (à moins qu'elle ne le rachète ; voir le Cas 6.48).

[13.24] Pendant l'Hiver, pour les pertes dues à l'Attrition de Siège, l'assiégeant utilise la colonne Barren (*Stérile*), quel que soit l'hex où il se trouve. Les pertes des assiégés sont normales.

[13.25] En Hiver, une Force qui ne bouge pas et qui ne se trouve pas à l'intérieur d'une Ville / Château ou qui en assiège une perd un Point d'Effectifs d'Armée par Tour, en plus du cas 6.47.

[13.26] Les Forces à l'intérieur d'une Ville / Château sont toujours à l'abri de l'Attrition (sauf si elles sont assiégées).

[13.27] L'hiver n'affecte jamais un hex Fertile (ou une Ville s'y trouvant) en Égypte (le coin sud-ouest de la carte).

[14.0] ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES : La Troisième Croisade

RÈGLE GÉNÉRALE :

Lors de la Phase d'Événements Aléatoires de la Troisième Croisade, chaque joueur détermine si un événement hors de son contrôle affectera le cours de la partie. Chaque joueur lance un dé. S'il obtient un 1, un Événement Aléatoire se produit. Ce joueur lance alors un dé supplémentaire pour déterminer quel est l'Événement Aléatoire. L'événement a lieu immédiatement, avant toute autre action. Cette section ne s'applique qu'à La Troisième Croisade. Voir la Carte du jeu.

Note du Traducteur : Il n'y a pas de points [14.1] et [14.2]...

[14.3] ASSASSINAT

Précision : Ces règles, bien que listées avec la Troisième Croisade, s'appliquent également à l'Assassinat lors de la Première Croisade.

Une secte Musulmane dissidente, connue sous le nom d'Assassins (ou Hashshasin, dérivé de la drogue Hashsheesh, qu'ils prenaient), était spécialisée dans les meurtres à louer (généralement pour des motifs religieux).

[14.31] Si un joueur obtient un jet d'Assassinat sur sa Table des Événements Aléatoires (*Random Event Table*), il peut tenter d'assassiner un Chef ennemi.

[14.32] Le joueur choisit le Chef qu'il souhaite tenter d'assassiner et lance un dé. Si le résultat du dé est supérieur à la Valeur de Combat de ce Chef, celui-ci est assassiné. Le joueur Croisé soustrait toujours deux de ce jet de dé.

[14.33] Les Points d'Effectifs d'Armée attribués à un Chef Croisé assassiné ne sont pas éliminés ; ils sont répartis entre les autres Chefs du même contingent (anglais, français, etc.). Cependant, les Points d'Effectifs d'Armée attribués à Richard ou Philippe de France sont éliminés.

[14.34] Seuls les Arméniens contrôlés peuvent être assassinés.

[15.0] NEUTRES

RÈGLE GÉNÉRALE :

Pendant la Troisième Croisade, plusieurs personnages ont maintenu une position de neutralité. Ainsi, durant le scénario de la Troisième Croisade, Bohémond III, Prince d'Antioche, et Bohémond IV, Gouverneur de Tripoli, ainsi que le Roi Léon II d'Arménie (*Leo II of Armenia*) sont "neutres". Ils appartiennent en apparence au joueur Croisé. Cependant, ils ne peuvent pas être déplacés, sauf s'ils sont attaqués par le joueur Sarrasin. Une fois attaqués, ils peuvent être déplacés normalement (les deux Bohémond réagiront si l'un d'eux est attaqué). Isaac Comnène, souverain de Chypre, est neutre dans le sens où il n'est redevable à personne. Cependant, il se défendra sur place s'il est attaqué. Les ports "neutres" inoccupés sont "amicaux" pour toutes les Flottes. Les neutres ont une Zone d'Influence uniquement pour la Ville où ils se trouvent (sauf s'ils sont actifs). Les Croisés et les Sarrasins peuvent se déplacer librement dans l'hex "extérieur" de ces Villes.

Première Croisade : Les ports "neutres" inoccupés sont amicaux pour toutes les Flottes. Les Arméniens ont une Zone d'Influence uniquement pour la Ville dans laquelle ils se trouvent, sauf s'ils sont attaqués. Les Croisés et les Musulmans peuvent se déplacer librement dans l'hex "extérieur" de leur Ville.

[16.0] INFORMATIONS SUR LE SCÉNARIO : La Troisième Croisade

[16.1] DURÉE DE LA PARTIE

La Troisième Croisade commence lors du Tour d'avril II, 1191, et se termine à la fin du

THE CRUSADES – Western Invasions of the Holy Land, 1097 and 1191 A.D.

(SPI, 1978) + erratas et clarifications

Tour d'août II, 1192. Une partie devrait durer environ quatre heures.

[16.2] DÉPLOIEMENT INITIAL – Croisés

Le joueur Croisé place ses Chefs comme suit :

Tyre (1618) : Conrad de Montferrat ; Bohan d'Ibelin (Force totale de 9 Points d'Effectifs).

1618 Philip, King of France ; Hugh de Burgundy ; Peter de Courtney ; William de les Barres ; Ralph de Clermont ; William de Chalon ; John de Fontigny ; Alain de St-Valery ; Dreux de Mello ; Aubrey Clement ; Narjot de Touvy ; Raymond de Turenne ; Geoffrey de Joinville (Force totale de 23 Points d'Effectifs d'Armée). Deux Flottes françaises.

1619 King Guy ; Amalric ; Geoffrey of Lusignan ; Humphrey of Toron ; Reynald of Sidon ; Warner of Nablus ; Robert of Sable ; Henri de Champagne ; Philip, Comte de Flanders ; Jolin de Sees ; Henri de Bas ; Guy de Dampiere ; Robert de Dreux ; Erard de Brienne ; Philip, Bishop of Beauvais ; Baldwin, Archbishop of Canterbury ; Hugh of Gournay ; William de Ferrers ; Leopold of Austria ; Otto of Guelders ; James of Avesnes (assiégeant Acre ; Force de 55 Points d'Effectifs d'Armée). Deux Flottes danoises (*Danemark*), Flotte pisane (*Pisa*), Flotte génoise (*Genoa*), Flotte frisonne (*Frisian*), Flotte normande (*Norman*), Flotte vénitienne (*Venice*), Flotte flamande (*Flemish*).

1814 Flotte de Jérusalem.

Krak de Chevaliers (en 2113) Geoffrey of Donjon.

Les Croisés contrôlent les Villes et Châteaux suivants : Antioch, St. Symeon, al-Margab, Tripoli, Tortosa, Tyre et le Krak des Chevaliers.

[16.3] DÉPLOIEMENT INITIAL - Sarrasins

Le joueur Sarrasin place ses unités comme suit :

Cairo (0329) : 1 Point d'Effectif d'Armée

Damietta (0625) : 4 Flottes égyptiennes

Jaffa (1523) : 2 Points d'Effectifs d'Armée ; 6 Flottes égyptiennes

Ascalon (1524) : 5 Points d'Effectifs d'Armée

Acre (1619) : Kara-Kush, gouverneur d'Acre ; 18 Points d'Effectifs d'Armée (Acre est assiégée)

Nablus (1722) : 2 Points d'Effectifs d'Armée

Beaufort (1817) : 1 Point d'Effectifs d'Armée

Hex 1819 : Saladin (an-Nasir Salah ad-Din Yusuf ibn Aiyub, Sultan d'Egypte et de Syrie) ; Saphadin (al Adil Abu-Bak Saif ed-Din, Emir de Jazira) ; Taki (al-Malik al-Modaffer Taki ed-Din Omar) ; 40 Points d'Effectifs d'Armée

Jérusalem (1823) : 10 Points d'Effectifs d'Armée ; The True Cross (*La Vraie Croix*)

Krak de Montréal (1826) : 1 Point d'Effectifs d'Armée

Hamah (2111) : al-Mansur (al-Mansur Muhammad I, Nasir-ad-Din, Emir de Hamah) ; 5 Points d'Effectifs d'Armée

Damascus (2118) : al-Afdal (al-Afdal 'Ali Nur-ad-Din, émir de Damas) ; 10 Points d'Effectifs d'Armée.

Homs (2213) : al-Mujahid (al-Mujahid Shirkuh, Salah ad-Din, émir de Homs) ; 5 Points d'Effectifs d'Armée

Aleppo (2407) : az-Zahir (az-Zahir Ghazi Ghiyath-ad-Din, émir d'Alep) ; 5 Points d'Effectifs d'Armée.

Les Sarrasins contrôlent toutes les Villes / Châteaux non-contrôlés par des Croisés (16.2) ou des Neutres (16.4),

[16.4] DÉPLOIEMENT INITIAL : Neutres

Famagusta (1212) : Isaac Comnenus ; 1 Point d'Effectifs d'Armée.

Tarsus (1507) : King Léo II ; 10 Points d'Effectifs d'Armée

Tripoli (1814) : Bohemond IV

Antioch (1908) : Bohemond III

Les neutres contrôlent toutes les Villes à l'ouest de Raban et Melitene, ainsi que Limassol et Famagusta. Antioch et Tripoli sont considérées comme des Villes Croisées.

[16.5] DÉPLOIEMENT DES CHÂTEAUX

Les quatre Châteaux sont situés comme suit :

al-Marqab: hex 1811

Beaufort : hex 1817

Krak de Montreal : hex 1826

Krak des Chevaliers : hex 2113

[16.6] RENFORTS

Les unités suivantes arrivent au cours de la partie. Elles sont placées dans l'hex ou la zone indiquée, sans coût pour l'unité ou les unités. Elles sont déplacées comme des unités normales lors de leur tour d'arrivée. Tous les renforts arrivent dans le Segment d'Ordre.

Renforts Croisés

Mai I, 1191 : Tout hex de pleine mer sur le bord ouest de la carte, au nord de Beirut.

Richard I, King of England ; Andrew de Chauvigny ; Hubert, Bishop of Salisbury ; Garin fitz Gerald ; William de Preaux ; Simon de Montfort (16 points de force d'armée) 2 Flottes anglaises (*England*).

Renforts Sarrasins

Juin I, 1191 : Damascus (2118) : Imad ad-Din Zengi II, Seigneur de Sinjar ; 10 Points d'Effectifs d'Armée.

Juin II, 1191 : Cairo (0329) : al-Aziz 'Uthman Imad ad-Din, Emir d'Egypte ; 15 Points d'Effectifs d'Armée

Juillet I, 1191 : Damascus (2118) : Izz ad-Din Mas'ud, Seigneur de Mossoul ; 10 Points d'Effectifs d'Armée

Si, pour une raison quelconque, les Villes Sarrasines de renfort sont occupées par les Croisés, les Armées de Sinjar et de Mossoul peuvent apparaître sur n'importe quel hex du bord oriental de la carte du jeu. L'Armée d'Égypte peut apparaître dans l'un des hex suivants : 0129, 0228, 0428 ou 0529.

[17.0] CONDITIONS DE VICTOIRE - La Troisième Croisade

CAS :

[17.1] TABLE DES POINTS DE VICTOIRE

Les joueurs gagnent des Points de Victoire pour avoir contrôlé ces Villes / Châteaux à la fin de la partie :

Ville / Château	Points pour les Croisés	Points pour les Sarrasins
Acre (1619)	3	5
Antioch (1908)	0	3

THE CRUSADES – Western Invasions of the Holy Land, 1097 and 1191 A.D.

(SPI, 1978) + erratas et clarifications

Ascalon (1524)	2	2
Beaufort (1817)	2	5
Cairo (0329)	5	0
Famagusta (1212)	2	0
Jaffa (1523)	2	2
Jerusalem (1823)	10	5
Krak des Chevaliers (2113)	2	5
Tortosa (1812)	0	2
Tripoli (1814)	0	2
Tyre (1618)	3	5

[17.2] QUI GAGNE

Le joueur ayant le plus de Points de Victoire gagne. Cependant, si le joueur Croisé a une avance de moins de cinq Points et qu'il ne contrôle pas Jérusalem, la Croisade est considérée comme un match nul. Si le joueur Sarrasin a le plus de points, il gagne, quel que soit celui qui contrôle Jérusalem. Les joueurs souhaitant jouer simplement pour le plaisir du jeu peuvent ignorer la restriction historique relative à la Jérusalem.

[17.3] CONTRÔLE

Pour gagner des Points de Victoire pour une Ville, un joueur doit contrôler cette Ville. Un joueur contrôle une Ville / Château s'il est le dernier joueur à l'avoir occupée. Une Ville ou un Château assiégé peut encore gagner des Points de Victoire si le Siège n'a pas réussi à la fin de la partie.

[17.31] Clarification : Le contrôle d'une Ville donne à ce joueur (et seulement à lui) le droit d'admettre ou de refuser l'entrée de toute autre personne dans cette Ville. Les Points d'Effectifs d'Armée des autres joueurs peuvent recevoir l'ordre de NE PAS se défendre avec lui, sinon ils sont considérés comme se défendant avec lui.

[18.0] LA PREMIÈRE CROISADE

La Première Croisade est une partie multi-joueurs pour trois à huit personnes. Sept est le nombre idéal. Toutes les règles de la Troisième Croisade s'appliquent à la Première Croisade, sauf indication contraire.

[19.0] ÉCONOMIE

RÈGLE GÉNÉRALE :

La Première Croisade utilise un système économique basé sur une monnaie légale appelée le besant. Les besants sont placés dans des Trésors. Chaque joueur commence avec son propre Trésor. Les joueurs gagnent des besants supplémentaires en occupant des Villes, chaque Ville apportant un certain montant de revenu par tour de jeu. Des besants peuvent également être gagnés par Événements Aléatoires.

[19.1] TRÉSORS

[19.11] Tous les besants sont conservés dans des Trésors de Campagne (*Field Treasury*) ou des Trésors de Ville.

[19.12] Un Trésor de Ville est une Ville amie qui contient au moins 10 besants. Si un joueur n'a pas de Ville avec au moins 10 besants, alors toutes les Villes amies avec des besants peuvent être des Trésors de Ville. Les niveaux des Trésors des Villes sont enregistrés sur papier.



[19.13] Les Trésors de Campagne sont représentés par des pions numérotés pour l'identification. Les Trésors de Campagne se déplacent avec les Chefs.

[19.14] Les revenus collectés dans les Villes sont placés dans cette Ville. Les revenus collectés par les Pots-de-vin peuvent être placés n'importe où (une Ville peut avoir et/ou collecter des besants même si elle ne contient pas de Trésor de Ville).

[19.2] UTILISATION DES TRÉSORS

[19.21] Les paiements pour les Pots-de-vin et le ravitaillement des forces (6.46) doivent provenir du Trésor de Campagne du Chef qui paie ces coûts, sauf si ce Chef se trouve dans une Ville contenant un Trésor.

Clarification : Le paiement du ravitaillement doit provenir du Trésor de Campagne de la Force qui en a besoin (les joueurs doivent comprendre que ce concept les oblige à réfléchir à l'avance lorsqu'ils répartissent leurs fonds dans différents Trésors de Campagne).

[19.22] Le paiement de tout ce qui n'est pas mentionné dans le cas 19.21 peut provenir de n'importe quel Trésor ami.

[19.23] Pour être transférés d'un Trésor à un autre, les besants doivent être littéralement

transportés par un Chef d'un endroit à un autre. Il n'y a aucun coût pour ramasser et transporter des besants, et il n'y a aucune limite à la quantité qui peut être transportée.

[19.24] Il n'y a pas de limite au nombre de besants qu'un Trésor peut détenir.

[19.25] Si une Ville est prise par un Siège, le Trésor entier est capturé, à moins que la Ville ne soit prise par trahison (voir le Cas 21.3). Dans ce dernier cas, le Chef qui s'échappe peut emporter 10 besants avec lui. Lors d'une Reddition, n'importe quel accord financier peut être conclu.

[19.26] Si une Force possédant un Trésor de Campagne doit battre en retraite après un combat, elle perd 10 % de son Trésor (arrondi à l'entier supérieur) pour chaque hex où elle doit battre en retraite (qu'elle le fasse ou non). Ainsi, une Force qui doit battre en retraite de trois hexs perd 30 % de son Trésor de Campagne au profit du vainqueur.

[19.27] L'argent se trouvant à l'intérieur d'une Ville assiégée ne peut pas être utilisé pour des Pots-de-vin, sauf pour les donner aux Chefs de la ou des Forces qui assiègent la Ville. L'argent est considéré comme étant piégé à l'intérieur, tout comme les défenseurs.

[19.3] REVENUS

[19.31] Si la Force d'un joueur (ou les Points d'Effectifs de l'Armée) occupe (présence physique) une Ville de niveau 2, 3 ou 4, il obtient un revenu de cette Ville lors de la Phase de Revenu de n'importe quel Tour, sauf un Tour d'Hiver (voir Cas 13.27).

[19.32] Le revenu d'une Ville est égal à son niveau (sauf que la Ville de niveau 1 ne produit aucun revenu).

[19.33] Le revenu peut également provenir d'un Événement Aléatoire (20.0).

[19.34] Tous les revenus sont placés dans la Ville dans laquelle ils arrivent. Cependant, les besants qui arrivent d'une aide extérieure (20.2/7&8) sont traités comme des Trésors de Campagne sans Chef, attendant d'être ramassés.

[19.35] Les Villes inoccupées, les Villes en Hiver et les Villes assiégées (voir Cas 10.38) ne produisent aucun revenu. Les Villes atteintes de la Peste ne produisent aucun revenu pendant le tour où elles sont atteintes de la Peste. Les Villes sous Blocus peuvent produire des revenus. Les Arméniens ne perçoivent jamais de revenus.

[19.4] POTS-DE-VIN

Les joueurs peuvent soudoyer d'autres joueurs pour faire ce qu'ils jugent nécessaire. Les

THE CRUSADES – Western Invasions of the Holy Land, 1097 and 1191 A.D.

(SPI, 1978) + erratas et clarifications

Pots-de-vin doivent être écrits, tout l'argent des Pots-de-vin est transféré lors de la Phase de Corruption - avant que l'action qui a été corrompue n'ait lieu (les possibilités d'entourloupe sont évidentes).

L'argent des Pots-de-vin est transféré du Chef d'un joueur au Chef d'un autre joueur - sans être transporté - mais ne peut être utilisé par le joueur qui le reçoit avant la fin du prochain Tour de Jeu (Note : Quatre joueurs Croisés, en se regroupant et en partageant les dépenses, peuvent utiliser le "jeu" de cette règle pour surmonter la réalité historique selon laquelle les Croisés n'ont pas pu s'unir et faire un effort combiné. Ainsi, les Pots-de-vin intra-confessionnels doivent être transportés et seul l'argent des Pots-de-vin inter-confessionnels peut être envoyé lors de la Phase de Corruption).

[19.5] ENTRETIEN DE LA FLOTTE FATIMIDE

Lors de tout Tour où le joueur Fatimide déplace ses Flottes vers un hex autre qu'un port contrôlé par les Fatimides, il doit payer un coût de cinq besants par Flotte. Aucune Flotte ne peut se déplacer tant que ce coût n'est pas payé, et les besants peuvent provenir du Trésor de n'importe quelle Ville amie.

[20.0] ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES : La Première Croisade

RÈGLE GÉNÉRALE :

La section 14.0 des règles relatives aux Événements Aléatoires de la Troisième Croisade est ignorée. A la place, chaque joueur de la partie (et pas seulement un Croisé ou un Musulman) effectue un jet de dé pour un Événement Aléatoire durant la Phase d'Événements Aléatoires. En se référant aux Tables d'Événements Aléatoires de la Première Croisade (*First Crusade Random Events Tables*), l'Événement Aléatoire est appliqué immédiatement. Il n'y a pas d'ordre particulier dans lequel les joueurs doivent effectuer leurs jets. Les renforts Musulmans entrent en jeu à la suite d'Événements Aléatoires.

PROCÉDURE :

Chaque joueur utilise la Table des Événements aléatoires (*Random Events Tables* - 20.1) pour déterminer son nombre d'Événements Aléatoires. Il se réfère ensuite à l'une des deux tables suivantes pour déterminer la signification de ce nombre : tous les joueurs Croisés utilisent la Table Deus Vult ! pour leurs Événements : les

joueurs Musulmans utilisent chacun la table Insh'Allah ! pour leurs événements. Deux dés sont utilisés pour la Table d'Événements Aléatoires. Le premier dé lancé par un joueur est la colonne, le deuxième dé est la ligne. Ainsi, un 5 puis un 3 seraient lus comme colonne cinq, ligne trois ; le résultat, un événement #8

CAS :

[20.1] TABLE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES (voir carte)

[20.11] Clarification : Rappelez-vous que souvent les règles semblent être écrites avec l'intention que tous les Chefs d'un joueur restent ensemble à tout moment. Ce n'est pas l'intention du concepteur ; vous pouvez diviser vos Forces comme vous le souhaitez - assurez-vous simplement que toutes vos Forces respectent les effets provoqués par les Tables d'Événements Aléatoires ou autres.

[20.2] DEUS VULT !

Le grand cri de ralliement du concile de Clermont, en 1095, est devenu le mot d'ordre des Croisés. Dieu le veut ! Les événements suivants correspondent aux chiffres de la Table des Événements Aléatoires (20.1, voir carte).

[20.21] Événements Aléatoires n°5 et n°6 : Clarification : Les Flottes ne peuvent pas être déplacées au cours du Tour où elles arrivent.

1. C'est à chaque joueur de faire parvenir son ravitaillement à son (ses) Chef(s).
2. Si Famagusta est contrôlée par un autre Croisé, ce joueur ne peut pas s'emparer du ravitaillement, ni le faire s'il prend le contrôle de la Ville après l'arrivée du ravitaillement.
3. Si un joueur Musulman prend le contrôle de Famagusta avec du ravitaillement pour un Croisé, le ravitaillement sera considéré comme "indisponible" jusqu'à ce que le joueur Musulman quitte la Ville. Si le Musulman contrôle Famagusta lorsque l'Événement Aléatoire se produit, l'événement devient "Sans effet" jusqu'à ce que les Musulmans ne contrôlent plus la Ville.

[20.3] INSH'ALLAH !

Insh'Allah signifie "Destin" en arabe. Et les parts suivantes du Destin correspondent aux chiffres de la Table des Événements Aléatoires (voir la carte).

[20.31] Événement Aléatoire n°9 : Clarification : Même chose que pour [20.41]

ci-dessous. Les effets du Jihad ne durent que le seul Tour où ils sont reçus comme Événement Aléatoire.

[20.4] VISIONS

[20.41] Un joueur qui reçoit une Vision obtient les avantages suivants :

- a. Tous ses Chefs peuvent se déplacer d'un hex supplémentaire lors de ce Tour, une fois que tous les mouvements des joueurs sont terminés ; et
- b. Pour tout combat dans lequel un de ses Chef est aux commandes, il ajuste le ratio d'une colonne en sa faveur ; et
- c. Il ajoute un au jet de dé pour tout Assaut de Siège qu'il commande ; et
- d. s'il est assiégé (qu'il commande ou non), il soustrait un au jet de dé du Musulman.

[20.42] Comme la victoire au combat augmente la Valeur de Ruse d'un Chef (21.42), ainsi que d'autres avantages, d'autres Croisés peuvent vouloir contester l'authenticité d'une Vision.

[20.43] Tout joueur possédant un Évêque (*Bishop*) peut contester une Vision. Une Vision doit être contestée dès sa réception ; sinon, elle est automatiquement acceptée comme authentique.

[20.44] Pour contester une Vision, un joueur déclare simplement qu'il souhaite la contester. Il lance un dé et compare le résultat avec la Valeur de Ruse de l'Évêque qui conteste. Si le résultat du dé est supérieur à la Valeur de Ruse de son Évêque, la Vision est considérée comme authentique. Toutes les Forces du joueur contestataire entrent immédiatement en dissension (24.3) et leur mouvement est réduit de un pour ce Tour.

[20.45] Si le jet est inférieur ou égal à la Valeur de Ruse de l'Évêque, la Vision est considérée comme fautive. Le joueur qui a reçu la Vision doit réduire sa Valeur de Ruse de son Commandant d'un point, et 20.41 ne s'applique pas.

[20.46] Un joueur qui reçoit une Vision peut éviter la contestation en niant lui-même la Vision.

[20.47] Clarification : Les effets des Visions ne durent que le Tour où elles sont reçues comme un Événement Aléatoire.

[20.5] PESTE

[20.51] Si un joueur reçoit un Événement Aléatoire de Peste, il lance immédiatement un dé deux fois et combine les résultats, donnant

un résultat entre 11 et 66. Ainsi un 1 et un 5 valent 15.

[20.52] Il consulte ensuite la Table de Peste / Renforts Musulmans (*Plague / Muslim Reinforcement Table* - 20.65) et trouve la Ville correspondant au nombre qu'il a lancé. La Ville est touchée par la Peste, qu'il la contrôle ou non.

[20.53] Pour déterminer les effets de la peste, chaque joueur ayant des Forces à l'intérieur de la Ville affectée consulte la Table d'Attrition de Siège, colonne Ville. Il jette un dé, en notant la perte d'Attrition indiquée dans la colonne "Ville". Il double ce nombre, qui correspond au nombre de Points d'Effectifs de son Armée éliminés par la Peste. Ainsi, s'il obtient un quatre, le nombre est de 2 ; multiplié par 2, ce résultat signifie que quatre Points d'Effectifs d'Armée sont morts.

[20.54] La Peste affecte une Ville, qu'elle soit assiégée ou non. Les pertes dues à la Peste ne peuvent pas être diminuées par des paiements.

[20.55] Clarification : La Peste oblige chaque joueur dans la Ville à effectuer un jet de dé selon [20.53] et à choisir lequel des Points d'Effectifs d'Armée de son Chef subira les pertes. Si les Points d'Effectifs d'Armée d'un Chef sont tous éliminés, le Chef est également éliminé.

[20.6] RENFORTS MUSULMANS

[20.61] Les renforts Musulmans (Points d'Effectifs d'Armée) sont déclenchés au moyen de la Table des Événements Aléatoires lors de la Phase d'Événements Aléatoires. Comme ils arrivent après que les ordres aient été écrits, les renforts ne peuvent pas bouger avant le Tour de Jeu suivant leur arrivée.

[20.62] Pour déterminer s'il a reçu des renforts, un joueur Musulman utilise le même jet de dés que celui utilisé pour les Événements Aléatoires, en le lisant de 11 à 66. Ainsi, un 5 et un 3, comme utilisé dans l'exemple en 20.0, donne un 53. Le joueur Musulman prend alors ce chiffre et consulte la Table de Renforts Musulmans (20.65).

[20.63] A chaque nombre correspond une Ville et un taux de Renforts. Si - et seulement si - le joueur contrôle la Ville correspondant au jet de dés de 20.62, il reçoit les renforts indiqués - et il les reçoit dans cette Ville. S'il ne contrôle pas la Ville, il ne reçoit rien. Les renforts Musulmans sont autorisés à se "glisser" dans une Ville assiégée.

[20.64] Le joueur Musulman peut également recevoir des renforts via l'Événement Insh'Allah n°1.

[20.65] Table de Peste / Renforts Musulmans (voir la carte).

[21.0] RUSE

CAS :

[21.1] VALEUR DE RUSE

Tous les Chefs ont une Valeur de Ruse. Les Chefs avec une Valeur de Ruse de 0 et les Évêques avec une Valeur de Ruse entre parenthèses ne peuvent pas utiliser la Traîtrise.

[21.2] RUSE ET COMMANDEMENT

Si plusieurs joueurs ont des Forces réunies dans le même hex, ou si les Forces doivent se rejoindre à la fin du mouvement, et que ces joueurs ne peuvent pas se mettre d'accord sur le Chef qui commandera la Force combinée, les joueurs font un jet de Commandement. Chaque joueur prend la Valeur de Ruse du Chef qu'il a choisi et y ajoute son jet de dé. Le plus haut résultat prend le commandement (faites un jet pour briser les mensonges de la même manière).

Clarification : Si les Forces de deux joueurs ou plus se retrouvent dans la même Ville parce qu'ils ont choisi de ne pas s'affronter, alors, si aucun traité n'existe pour déterminer qui contrôle la Ville, c'est-à-dire si aucun Commandant n'a été choisi, cette règle déterminera qui est le Commandant et qui contrôle donc la Ville (voir également 9.1). Il est rappelé aux joueurs de faire attention aux limites d'empilement lorsque cela se produit, car il peut être nécessaire de déterminer qui peut entrer dans la Ville et qui ne le peut pas. Pour les besoins de l'Attrition, traitez chaque Force comme une seule, même si des Chefs sont laissés à l'extérieur de la Ville.

[21.3] TRAÎTRISE ET SIÈGES

[21.31] Les Points de Traîtrise sont gagnés lors de la Phase d'Événements Aléatoires. Ils doivent être assignés immédiatement à un Chef spécifique. Ils ne peuvent être transférés à un autre Chef pour quelque raison que ce soit. Aucun Chef ne peut avoir plus de trois Points de Traîtrise à la fois.

[21.32] Un joueur qui assiège une Ville ennemie peut essayer d'utiliser la Traîtrise, plutôt que l'Assaut, pour prendre cette Ville. Pour ce faire, un Chef ayant des Points de Traîtrise doit être à la tête d'opérations de Siège lors de ce Tour de Jeu.

[21.33] Un Commandant assiégeant doit avoir au moins un Point de Traîtrise pour

tenter de prendre une Ville par traîtrise, et ce point doit être disponible après toute action décrite en 21.36.

[21.34] Pour prendre une Ville par traîtrise, un joueur annonce qu'il tente une traîtrise. Il n'y a pas d'Assaut de Siège lors de ce Tour. Le Commandant ajoute ses Points de Traîtrise à sa Valeur de Ruse, puis lance deux dés et les additionne. Si le résultat du dé est inférieur à la somme de la Valeur de Ruse et des Points de Traîtrise, la Ville tombe par traîtrise. Ce Commandant - et ce joueur - prennent la Ville. Les pertes du défenseur sont identiques à celles d'un Assaut normal (10.45), à une exception près : un Chef en défense (au choix du joueur en défense) et 1 Point d'Effectifs d'Armée peuvent s'échapper, avec un maximum de 10 besants. Le Chef en fuite est placé dans la Ville amie la plus proche.

[21.35] Si le jet de dé est supérieur ou égal à la somme de la Valeur de Ruse et des Points de Traîtrise, la traîtrise échoue. Les joueurs passent directement à l'Attrition de Siège.

[21.36] Un joueur qui se défend contre un Siège peut utiliser la traîtrise pour contrebalancer la traîtrise adverse. Si un Chef dans une Ville assiégée a des Points de Traîtrise, il peut les utiliser pour réduire le nombre de Points de Traîtrise utilisés contre lui. Chaque Point de Traîtrise qu'il utilise annule un Point de Traîtrise utilisé contre lui.

[21.37] Toute traîtrise est écrite sous forme d'ordre (ainsi, aucun des joueurs ne sait ce que fait l'autre). De plus, les Points de Traîtrise inscrits dans un ordre sont dépensés qu'ils fonctionnent ou non.

[21.4] MODIFICATION DES VALEURS DE RUSE

[21.41] Les Valeurs de Ruse imprimées ne sont pas permanents ; ils peuvent fluctuer en fonction de certaines actions entreprises par le Chef. Les joueurs doivent garder une trace de tout changement sur un morceau de papier.

[21.42] Un Chef augmente sa Valeur de Ruse si l'une des situations suivantes se produit :

a, Il est à la tête d'une bataille terrestre victorieuse (le camp adverse bat en retraite). Il n'y a pas d'augmentation pour avoir défait une Force d'Arméniens (uniquement) ; ou

b, Il prend une Ville par Assaut de Siège, Traîtrise, ou par une reddition à ce Chef

Clarification : Les Villes Arméniennes capturées par un Siège permettent d'augmenter la Ruse, sauf si le joueur contrôle déjà la Ville grâce à un Pot-de-voin ou un autre moyen.

ou

THE CRUSADES – Western Invasions of the Holy Land, 1097 and 1191 A.D.

(SPI, 1978) + erratas et clarifications

c. Il capture The True Cross (*la Vraie Croix*.)

[21.43] Un Chef perd un Point de Ruse si l'une des situations suivantes se produit :

- Il ne parvient pas à prendre une Ville par Traîtrise ; ou
- Il échoue dans une tentative d'assassinat ; ou
- Il échoue dans la contestation d'une Vision ; ou
- Il est Commandant pour le joueur qui obtient le Deus Vult n°12 ; ou
- Il se retire volontairement d'un combat (24.42).

[21.44] Les Valeurs de Ruse ne peuvent jamais dépasser 6 ou être inférieures à 1 (sauf si elles sont déjà égales à 0).

[22.0] L'EMPIRE BYZANTIN

CAS :

[22.1] BUTIMIDES

[22.11] Un Byzantin, Manuel Butimides, a été affecté à la Croisade par l'Empereur Alexis pour aider aux opérations de siège. Butimides a une force de 5 Points d'Effectifs d'Armée (utilisez des pions de Points d'Effectifs d'Armée), et il aide aux Sièges.

[22.12] Au début de la partie, Butimides est rattaché au joueur dont le Commandant choisi a le plus haut total de Valeur de Ruse plus un jet de dé. Ce joueur contrôle Butimides jusqu'à ce qu'un événement spécifique se produise (voir Cas 22.13).

[22.13] Butimides change d'allégeance uniquement si l'un des événements suivants se produit :

- Par un accord spécifique entre les joueurs Croisés ; ou
- Le Commandant choisi (pour ce Tour) par ce joueur (avec Butimides) perd un Point de Ruse. Les autres Croisés répètent alors 22.12. et Butimides est placé avec le joueur "vainqueur" ; ou
- Le Serment de l'Empereur (voir Cas 22.2).

[22.14] Butimides rentre chez lui lorsque le Deus Vult n°12 se produit.

[22.15] Butimides ne peut pas perdre de Point d'Effectifs d'Armée tant que tous les autres Chefs Croisés se trouvant dans le même hex n'ont pas perdu un Point d'Effectifs d'Armée.

[22.16] Un Commandant qui a Butimides empiété et allié avec lui modifie le ratio d'une

colonne en sa faveur lors du jet d'Assaut de Siège. Si le ratio d'Assaut est inférieur à 2-1, il n'en est pas tenu compte.

[22.2] LE SERMENT A L'EMPEREUR

Tous les Croisés, une fois arrivés à Constantinople, ont prêté serment à l'Empereur Alexis de ne pas chercher à obtenir de terres pour eux-même au Moyen-Orient et que tout ce qui sera pris sera pour la Chrétienté - et l'Empereur. En retour, les Croisés recevaient des vivres et l'aide générale de l'Empire. Lorsque Alexis a abandonné les Croisés, ceux-ci ont alors ignoré leur serment.

[22.21] Si un joueur Croisé s'empare d'une Ville de niveau 2 ou plus et la donne en gage à l'Empereur, Butimides passe immédiatement de son côté.

Clarification : Butimides reste dans l'hex où il se trouve, mais son contrôle passe au nouveau joueur pour le Tour suivant.

[22.22] Un joueur ne gagne aucun Point de Victoire pour les Villes promises à l'Empereur, à moins qu'elles ne soient reprises par les Musulmans, puis reprises par un autre Croisé (ou même le même). Cependant, le joueur recevra les revenus de cette Ville.

[22.23] Si deux Croisés donnent des Villes en gage à l'Empereur lors du même Tour, celui qui obtient le jet de Ruse le plus élevé plus un dé obtient Butimides.

[22.24] Lorsque le Deus Vult n°12 se produit, tous les engagements sont annulés, et les Villes promises à l'Empereur reviennent à celui qui les occupe.

[22.25] Il n'y a aucun effet si les Villes ne sont pas promises à l'empereur.

[22.3] L'ARMÉE ET LA MARINE BYZANTINES

[22.31] Si une Force ou une Flotte Musulmane entre dans un hex au nord de - et incluant - tout hex de Chypre, et à l'ouest de - et incluant - la rangée d'hexs 1400 (**Clarification :** Les hexs sont 612 à 914, à 1212, à 1211, à 1410, à 1406, inclus), l'armée et la marine byzantines entrent immédiatement en jeu.

[22.32] L'armée byzantine - 50 Points d'Effectifs d'Armée, 100 besants, l'Empereur Alexius (*Alexis*), et le Général Taticius - est placée dans l'hex 0101. Elle est déplacée par le joueur Croisé ayant le Commandant avec la meilleur Valeur de Ruse plus un jet de dé pour ce Tour. L'Armée byzantine ne peut être utilisée que contre des Musulmans, et les besants byzantins ne peuvent être dépensés que pour l'Attrition.

[22.33] La Force / Flotte byzantine reste dans Adalia (0106) et est contrôlée comme en 22.32.

[22.34] La Force / Flotte byzantine reste en jeu jusqu'à ce que toutes les Forces Musulmanes aient quitté la zone décrite en 22.31. L'Armée et la Flotte byzantines sont affectées par le Deus Vult n°12. Si le n°12 s'est déjà produit, toute cette section de règles est ignorée.

[22.35] Si l'Armée byzantine est mise en jeu, puis quitte la zone affectée lorsque la Force Musulmane est sortie, et revient ensuite dans le jeu, elle revient avec les mêmes Points d'Effectifs d'Armée et le même niveau de Trésor que la dernière fois. Elle n'est pas "réapprovisionnée".

[23.0] ARMÉNIENS

CAS :

[23.1] PIONS ARMÉNIENS

Les pions Arméniens sont des Chefs, mais ils utilisent des pions de Points d'Effectifs d'Armée. Les Chefs Arméniens ont une Capacité en Points de Mouvement de cinq, et sont des Chefs Tertiaires. Ils ne sont jamais affectés par les Visions. Les Arméniens ne subissent pas d'Attrition de Mouvement ou de Météo, mais ils sont sensibles à la Peste et à l'Attrition de Siège.

[23.2] CONTRÔLE DES ARMÉNIENS

[23.21] Les joueurs peuvent contrôler les Arméniens par la corruption. Les Arméniens vont au plus offrant et restent avec ce joueur jusqu'à ce qu'un autre joueur fasse une offre pour leurs services.

[23.22] Un joueur peut corrompre un (1) Arménien par Tour de Jeu. Il peut contrôler autant d'Arméniens qu'il peut se le permettre. Bien qu'un joueur ne puisse tenter de corrompre qu'un seul Arménien par tour, il peut également ordonner des contre-Pots-de-vin pour tous les Arméniens sous son contrôle (voir 23.0).

[23.23] Tous les Pots-de-vin Arméniens doivent être versés par tranches de cinq besants.

[23.24] Le joueur qui offre le Pot-de-vin le plus élevé lors d'un Tour donné contrôle l'Arménien choisi. Cependant, tous les Pots-de-vin commandés sont dépensés, même s'ils n'aboutissent pas. S'il y a deux Pots-de-vin "élevés", l'Arménien reste là où il était.

Clarification : L'argent des Pots-de-vin et des contre-Pots-de-vin ne va pas aux Arméniens ; il est réellement dépensé.

THE CRUSADES – Western Invasions of the Holy Land, 1097 and 1191 A.D.

(SPI, 1978) + erratas et clarifications

[23.25] Si un Arménien de la Force A est corrompu avec succès par le joueur B, ce dernier peut déplacer l'Arménien dans n'importe quel hex adjacent.

[23.26] Le joueur qui contrôle l'Arménien le déplace. Sinon, les Arméniens restent sur place et se défendent si nécessaire. Le contrôle dure jusqu'à ce qu'un autre joueur soudoie l'Arménien.

[23.27] Au début de la partie, tous les Arméniens sont neutres.

[23.28] Le contrôle d'un Arménien donne le contrôle de sa Ville d'origine au joueur qui le contrôle, sauf si cette Ville est occupée par quelqu'un d'autre. Il donne également au joueur le contrôle de toute Ville dans laquelle se trouve l'Arménien, à moins que quelqu'un d'autre ne s'y trouve déjà.

[23.29] Les Arméniens ne peuvent jamais être utilisés pour combattre d'autres Arméniens.

[23.29b] Les Arméniens ne peuvent jamais attaquer, ou être attaqués par, les Forces du joueur qui les contrôle. De plus, les Arméniens ne peuvent pas laisser leurs Points d'Effectifs d'Armée derrière eux ; ces Points d'Effectifs d'Armée constituent leur suite personnelle.

[23.3] CONTRE-POT-DE-VIN (Nouvelle règle)

RÈGLE GÉNÉRALE :

Puisqu'il est coûteux de garder des amis amicaux, un joueur peut émettre de l'argent contre-Pots-de-vin pour compenser les Pots-de-vin suspectés par d'autres joueurs.

[23.31] Les Pots-de-vin doivent être versés par tranches de cinq besants.

[23.32] Les contre-Pots-de-vin sont soustraits de tous les Pots-de-vin du ou des autres joueurs qui tentent de corrompre cet Arménien.

EXEMPLE : Le joueur A, qui contrôle Thorus, lui offre un contre-Pot-de-vin de 10 besants. Le joueur B tente de corrompre Thorus avec 10 besants ; ce Pot-de-vin échoue car il n'excède pas la somme du contre-Pot-de-vin. Cependant, au même tour, le joueur C tente un Pot-de-vin de 15 besants ; ce Pot-de-vin réussit puisqu'il dépasse le contre-Pot-de-vin de 5 besants.

[23.33] Un contre-Pot-de-vin peut être dépensé à chaque tour pour chaque Arménien qu'un joueur contrôle.

[23.34] Un contre-Pot-de-vin ne compte pas comme un Pot-de-vin, donc un joueur peut tenter de corrompre un autre Arménien.

[23.4] RÉACTION AU CHANGEMENT DE CONTRÔLE DES ARMÉNIENS (Nouvelle règle)

RÈGLE GÉNÉRALE :

Lorsqu'un Arménien est soudoyé contre un joueur qui le contrôlait (qui perd donc son contrôle), les méthodes suivantes sont proposées à titre indicatif.

[23.41] Si l'Arménien reçoit l'ordre de se Défendre dans un hex autre qu'une Ville, il doit avoir 5 Points d'Effectifs d'Armée ou plus et alors il :

1. Coupe la Ligne de Communication de toute autre Force se trouvant dans cet hex.
2. Empêche la Ligne de Communication de passer par cet hex pour une autre Force.
3. Empêche toute Force de se déplacer dans cet hex.
4. Ne peut pas empêcher une Force présente dans cet hex de le quitter.

[23.42] Si l'Arménien reçoit l'ordre de se Défendre dans l'hex d'une Ville :

1. Si la Force du joueur ne la contrôlant pas ne quitte pas la Ville, alors ni sa Force ni celle des Arméniens ne créent de Zone d'Influence selon [7.12] et [7.13].
2. Si toutes les Forces du joueur qui ne contrôle pas la Ville sortent de la Ville, les Zones d'Influence entrent en vigueur :

1. La Force qui sort de la Ville est arrêtée dans l'hex situé à l'extérieur de la Ville.
2. Toutes les autres Forces sont affectées par [7.12] et [7.13].
3. On considère que la Force qui sort de la Ville a tracé sa Ligne de Communication selon [11.0].

[23.43] Si l'Arménien reçoit l'ordre de se déplacer :

1. S'il ne se trouve pas dans une Ville, il se déplace normalement.
2. S'il se trouve dans une Ville, il se déplace normalement et, à moins d'être arrêté par la Zone d'Influence d'une Force dans la Ville (ou d'autres), il peut continuer à se déplacer normalement.

[24.0] RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES APPLICABLES À LA PREMIÈRE CROISADE

CAS :

[24.1] COMBAT INTRA-CONFESSIONNEL

Comme chaque joueur agit essentiellement pour son propre compte, il peut arriver qu'un Musulman se batte contre un Musulman, et un Croisé contre un Croisé. Pour qu'un combat intra-confessionnel ait lieu, les deux joueurs doivent le souhaiter. Si l'un des joueurs ne souhaite pas de combat, il n'y a pas de combat. Dans le cas où l'un des joueurs souhaite un combat mais pas l'autre, la Force dont le Commandant a la plus faible Valeur de Combat doit retraiter d'un hex (les égalités sont départagées par un jet de dé ; voir également le cas 9.35).

Si un Arménien est contrôlé par un Croisé, il ne peut pas être Écrasé par un autre Croisé, sauf si les deux ont annoncé leur état de guerre. Il en va de même pour les Arméniens contrôlés par des Musulmans qui sont Écrasés par des Forces Musulmanes.

[24.2] ALLIANCES INTER-CONFESSIONNELLES

Les Croisés peuvent combattre en alliance avec des Musulmans contre l'un ou l'autre camp. Dans ce cas, le Commandement (et donc la foi prévalente) doit être décidé par accord. S'il n'y a pas d'accord, il ne peut y avoir d'alliance, et les Forces ne peuvent pas combattre ensemble (voir également le Cas 9.35).

[24.3] EFFETS DES DISSENSIONS SUR LES COMBATS ET LES SIÈGES À PLUSIEURS

Clarification : Les Dissensions se produisent entre les Chefs de ce joueur et leurs Points d'Effectifs d'Armée (rappelez-vous que chaque joueur est à la tête d'un "camp nationaliste" composé de nombreux hommes individuels et têtus. C'est un fait historique que les chamailleries et les querelles intestines entre les chefs des Croisades ont autant contribué à leur échec que les forces ennemies. Si l'un d'entre vous en doute, je serai heureux de surveiller une partie avec 53 personnes prenant chacune un des chefs des Croisades).

[24.31] Si plus d'une Force se trouve dans un hex, que cette Force est en train d'attaquer, et qu'un (ou plusieurs) des joueurs contrôlant ces Forces est en Dissension, alors la ou les Forces en Dissension ne peuvent pas attaquer, elles doivent se retirer d'un hex à la manière d'une retraite.

[24.32] Si une Force ne peut pas, pour une raison quelconque, se retirer selon le Cas 24.31, elle rejoint le combat. Cependant, pour

chacune de ces Forces en Dissension, il y a un ajustement au ratio d'une colonne contre la Force attaquante.

[24.33] La règle ci-dessus s'applique également à une Force qui se défend. Cependant, dans ce cas, le retrait est volontaire en ce sens que le Commandant peut tenter de se retirer. Il lance un dé ; si le résultat est inférieur à sa Valeur de Ruse, il se retire. Sinon, il reste et se défend, et le cas 24.32 s'applique.

[24.34] Une Force en Dissension ne peut jamais ajouter sa force à un Assaut de Siège (même si elle reste dans l'hex). La Dissension n'affecte jamais la défense de Siège.

[24.35] Clarification : Les effets de la Dissension ne durent que le Tour où ils sont reçus comme Événement Aléatoire.

[24.4] LA MEILLEURE PARTIE DU COURAGE, C'EST LA PRUDENCE
(Henry IV / Shakespeare)

[24.41] Même en l'absence de Dissension, un joueur peut souhaiter se retirer du combat (et non du Siège) pour n'importe quelle raison. Cette décision - retrait volontaire (ou, peut-être, lâcheté judiciaire) - peut être prise avant ou après que le joueur adverse ait révélé la puissance de sa Force.

[24.42] Pour se retirer volontairement, un joueur lance un dé. Si le résultat est inférieur à la Valeur de Ruse de son Commandant, la Force de ce Commandant peut se retirer d'un hex. Si ce retrait est réussi, le Commandant perd un Point de Ruse. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un retrait sans Dissension, donc ne le confondez pas avec le cas 24.3.

[24.43] Si un Commandant ne réussit pas à se retirer volontairement, il doit rester et combattre. Cependant, dans ce cas, lors de la détermination des pertes (24.5), pour chaque perte subie par les autres joueurs, le joueur qui a tenté de se retirer en prend deux, et absorbe toute perte impaire.

[24.44] Si, d'une manière ou d'une autre, toutes les Forces réussissent un tel retrait, le retrait est annulé et elles combattent toutes avec la pire Formation possible.

[24.45] Cette règle ne s'applique que si des Forces de plus d'un joueur se trouvent dans un même "camp".

[24.5] PERTES DANS LES COMBATS A PLUSIEURS

Si plus d'une Force est impliquée (alliée) dans un Combat, les pertes sont réparties aussi équitablement que possible entre les unités des joueurs. Tout excédent est absorbé par les unités du Commandant de la Force.

[25.0] INFORMATIONS SUR LE SCÉNARIO : La Première Croisade

CAS :

[25.1] DURÉE DE LA PARTIE

La Première Croisade commence lors du Tour d'Août I 1097. Elle se termine avec l'achèvement du Tour de Juillet II 1099. Compte tenu des vicissitudes des jeux multi-joueurs, la Première Croisade pourrait prendre une dizaine d'heures (ou plus) pour se terminer.

[25.2] DÉPLOIEMENT INITIAL : Croisés (Première Croisade)

Tous les Croisés et Butimides commencent dans l'hex 0101. Les quatre Flottes Croisées (anglaise, flamande, pisane et génoise) arrivent via la Table d'Événements Aléatoires. Voir les cas 25.6 et 27.1 pour la répartition des Chefs. Les Trésors de campagne sont les suivants :

Forces Croisées	Trésor
Normands de Sicile	75 besants
Allemands	100 besants
Francs du Sud	125 besants
Francs / Normands du Nord	150 besants

[25.3] DÉPLOIEMENT INITIAL : Musulmans (Première Croisade)

[25.31] Le califat Fatimide d'Egypte

Cairo (0329) al-Afdal Shahanshak, Vizir d'Égypte ; Iftikhar-ad-Daulah ; 15 Points d'Effectifs d'Armée ; 100 besants.

Alexandria (0125) Émir ; 5 Points d'Effectifs d'Armée ; 1 Flotte, 10 besants.

Damiette (0625) Émir ; 5 Points d'Effectifs d'Armée ; 1 Flotte, 10 besants

Pelusium (0826) 5 Points d'Effectifs d'Armée ; 1 Flotte, 10 besants

Les Fatimides détiennent un contrôle nominal sur les Villes suivantes (en plus de celles listées ci-dessus) : Gaza (1424). Ascalon (1524), Jaffa (1523). Tanis (0626), Arsuf (1522), Caesarea (1521), Haïfa (1620), Acre (1619), Tyre (1618), et Hébron (1725). Il n'y a pas d'unités dans ces Villes ; elles font simplement partie du " Territoire Fatimide ".

[25.32] Les Syriens

Aleppo (2407) Ridwan, Emir d'Alep ; 15 Points d'Effectifs d'Armée, 15 besants.

Damascus (2118) Shams al-Malik Duqaq ; Atabeg Toghetkin, 10 Points d'Effectifs d'Armée, 30 besants.

Antioch (1908) Yaghi-Siyan, 10 Points d'Effectifs d'Armée, 25 besants

Jérusalem (1823) Soqman, l'émir ortoqide d'Amida ; Ilgahzi ; 25 Points d'Effectifs d'Armée ; The True Cross (*La Vraie Croix*), 25 besants

Hamah (2111) : émir de Hama ; 10 Points d'Effectifs d'Armée, pas de besants.

Homs (2213) Jarah-ed Daba, émir de Homs ; 10 Points d'Effectifs d'Armée, 5 besants.

Tripoli (1814) Émir de Tripoli ; 10 Points d'Effectifs d'Armée, 10 besants.

Harenc (2108) 5 Points d'Effectifs d'Armée, pas de besants

Ridwan, émir d'Alep, contrôle toutes les Villes au nord de 1812-2314 à St.Symeon-Ravendan-Aleppo (inclus).

Duqaq contrôle Tripoli, Damascus, Baalbek, Beirut. Sidon, Tibérias, Nablus, Jérusalem, et Ramlah.

[25.33] Les Turcs de Mossoul

Hors carte, n'importe où entre 1001 et 1901 Hasan, émir de Cappadoce ; 10 Points d'Effectifs d'Armée, 5 besants.

Samosata (2503) Balduk. Émir de Samosata ; 15 Points d'Effectifs d'Armée, 10 besants.

Tarsus (1506) Émir de Tarsus ; 10 Points d'Effectifs d'Armée, 10 besants.

[25.34] Renforts turcs de Mossoul

Lors du Tour de Mai I 1098, l'Armée de Kerbogha, Atabeg de Mossoul, arrive, accompagnée d'un second Chef, Wassab ibn-Mahmud. L'Armée est forte de 50 Points d'Effectifs d'Armée, et elle peut entrer n'importe où dans n'importe quel hex du bord est de la carte. Elle transporte un Trésor de campagne de 10 besants.

[25.4] DÉPLOIEMENT INITIAL : Arméniens (Première Croisade)

Maresh (2003) Thatoul, 2 Points d'Effectifs d'Armée

Raban (2203) Kogh Vasil, 2 Points d'Effectifs d'Armée

THE CRUSADES – Western Invasions of the Holy Land, 1097 and 1191 A.D.

(SPI, 1978) + erratas et clarifications

Edessa (2405) Thorus, 5 Points d'Effectifs d'Armée et 25 besants (contrôle Birejik)

Melitene (2301) Gabriel, 2 Points d'Effectifs d'Armée

Lampron (1405) Oshin, 5 Points d'Effectifs d'Armée

Partzipert (1705) Constantine, 2 Points d'Effectifs d'Armée

[25.5] RÈGLES SPÉCIALES DU PREMIER TOUR DE JEU : Première Croisade

[25.51] Lors du premier Tour de Jeu (août I 1097), il n'y a pas de Phase de Diplomatie, ni de Phase d'Événements Aléatoires. Les joueurs écrivent simplement leurs mouvements et les accomplissent.

[25.52] Lors du premier Tour (uniquement), tous les Croisés et Butimides ont un Potentiel de Mouvement de 10 (ceci augmentera, bien sûr, leur Attrition).

[25.6] AFFECTATIONS POUR LE JEU A PLUSIEURS

[25.61] La configuration de base - et la meilleure - pour la Première Croisade est de sept joueurs, répartis comme suit : Fatimides, Syriens, Turcs de Mossoul, Normands de Sicile, Allemands, Francs du Sud, et Francs et Normands du Nord.

[25.62] Pour huit joueurs, les Syriens sont répartis entre Ridwan et Duqaq.

[25.63] Pour six joueurs, le joueur Fatimide est éliminé, sauf qu'à partir du Tour d'avril I 1099, le joueur de Mossoul contrôle une Armée Fatimide de 80 Points d'Effectifs d'Armée, plus al-Afdal, à Cairo. Aucun joueur ne peut entrer en Égypte avant ce Tour.

[25.64] Pour cinq joueurs, un joueur prend les Normands de Sicile plus les Francs et Normands du Nord, un second joueur prend les Allemands plus les Francs du Sud. Les Musulmans sont répartis comme dans le cas 25.61.

[25.65] Pour quatre joueurs, combinez les Cas 25.63 et 25.64.

[26.0] CONDITIONS DE VICTOIRE : La Première Croisade

CAS :

[26.1] TABLE DES POINTS DE VICTOIRE

[26.11] Les joueurs reçoivent des Points de Victoire pour le contrôle (17.3) des Villes selon le calendrier suivant (voir Cas 26.2) :

Villes	Points de victoire	
	Croisés	Musulmans
Jerusalem (1823)	25	10
Antioch (1908)	15	10
Edessa (2505)	8	
Villes niveau 4	10 (autre que Jerusalem, Antioch)	
Villes niveau 3	3	
Villes niveau 2	2	
Villes niveau 1	1	

[26.12] The True Cross (*La Vraie Croix*) vaut cinq Points de Victoire pour le Croisé qui la possède à la fin de la partie ; elle ne vaut rien pour les Musulmans. La Vraie Croix ne peut pas être déplacée par un joueur Musulman.

[26.2] CONDITIONS DE VICTOIRE VARIABLES : Kerbogha

Le joueur des Turcs de Mossoul détermine ses propres conditions de victoire, sous réserve des restrictions énumérées ci-dessous. Il consigne par écrit les Villes qu'il va attaquer avant de commencer la partie. Il ne peut les montrer à personne à aucun moment. Il peut révéler ces informations lors d'une Phase de Diplomatie (la véracité ou non de ces informations est laissée à l'appréciation des autres joueurs). Une fois choisies, ces Villes constituent les conditions de victoire de Kerbogha. Kerbogha peut choisir jusqu'à six des Villes listées ci-dessous. Il reçoit les Points de Victoire pour le contrôle de ces Villes comme indiqué ci-dessous.

Villes	Points
Iconium (0803)	1
Tarsus (1506)	2
Melitene (2301)	1
Edessa (2505)	5

Aleppo (2407)	5
Ravendan (2296)	2
Harenc (2108)	2
Antioch (1908)	10
Hamah (2111)	5
Homs (2213)	5
Damascus (2118)	15
Latakia (1810)	5

Les autres joueurs Musulmans se contentent de totaliser les points pour les Villes contrôlées, conformément au Cas 26.11.

[26.3] CONDITIONS DE VICTOIRE DES CROISES

[26.31] Chaque Croisé / joueur détermine ses propres conditions de victoire. Il les détermine - et les écrit - dès qu'Antioch tombe aux mains d'une Force Croisée, ou avant janvier 1099 - selon ce qui se produit en premier.

[26.32] Chaque Croisé choisit secrètement huit Villes ; ces Villes constituent ses conditions de victoire. Il n'obtient aucun crédit pour les autres Villes (voir Case 26.11).

[26.33] Le Tour de Mars II 1099, chaque joueur Croisé révèle aux autres joueurs Croisés (mais pas aux Musulmans) quelles sont ses conditions. Si aucun joueur n'a choisi Jérusalem, chaque joueur peut ajouter Jérusalem comme condition. Si un ou plusieurs joueurs ont choisi Jérusalem, les joueurs qui ne l'ont pas choisie subissent une Désertion.

[26.34] Tous les joueurs qui subissent une Désertion perdent 20 % de leur Force, arrondis à l'entier supérieur. Les Points d'Effectifs d'Armée qui désertent sont répartis entre les joueurs qui vont à Jérusalem ; tout point d'effectif impair est éliminé. N'oubliez pas que rien de tout cela n'est révélé aux Musulmans.

[26.35] Un Croisé perd un point pour chaque Ville qu'il a choisie et qu'il ne détient pas à la fin de la partie.

[26.36] Le joueur ayant le plus de points gagne.

THE CRUSADES – Western Invasions of the Holy Land, 1097 and 1191 A.D.
(SPI, 1978) + erratas et clarifications

[27.0] ORDRES DE BATAILLE

Note : Il est conseillé aux joueurs de faire des photocopies des Ordres de Bataille des

Croisés avant de jouer. Gardez la page originale propre afin de pouvoir faire d'autres copies.

(se reporter au livret de règles original, page 23)