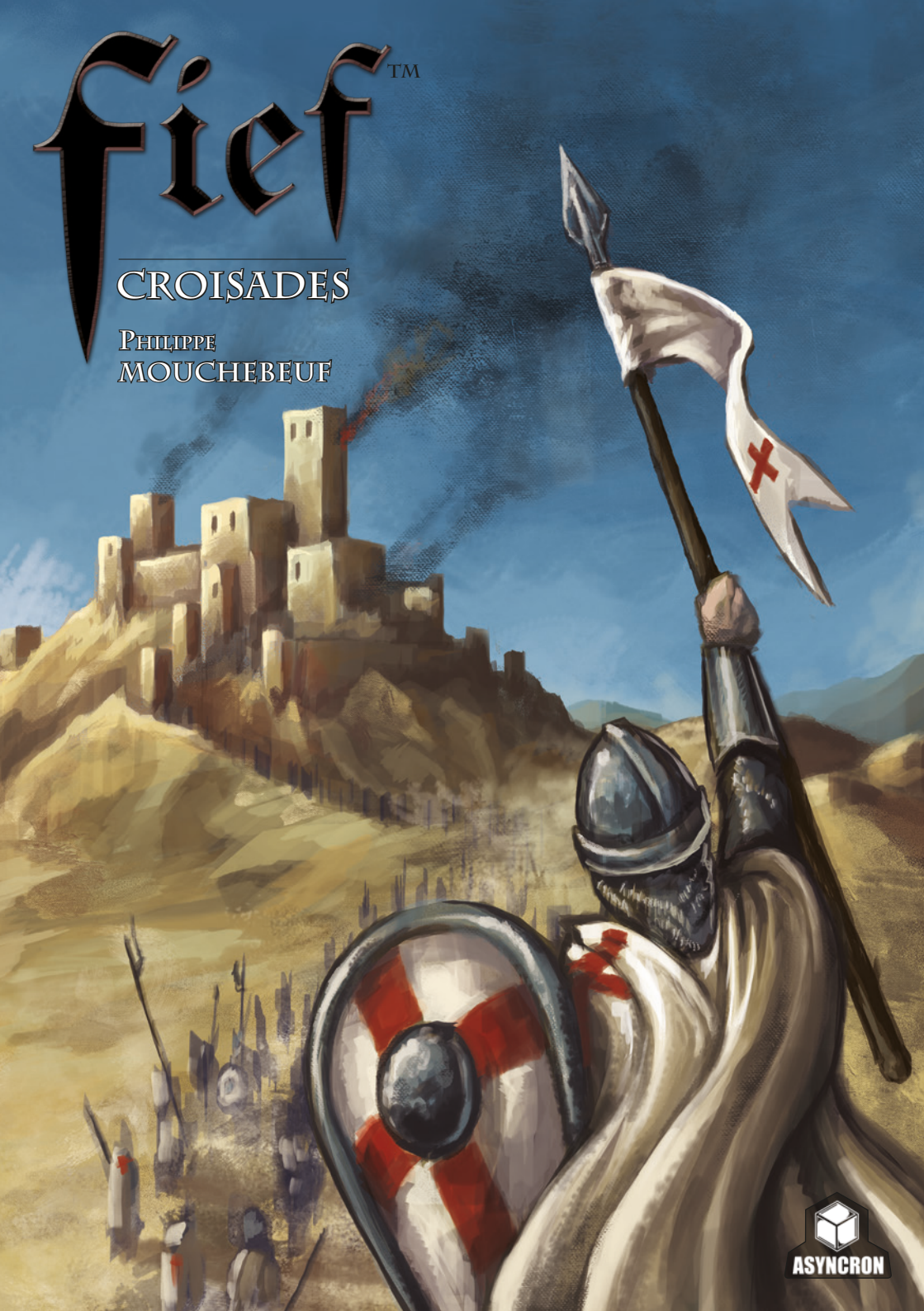
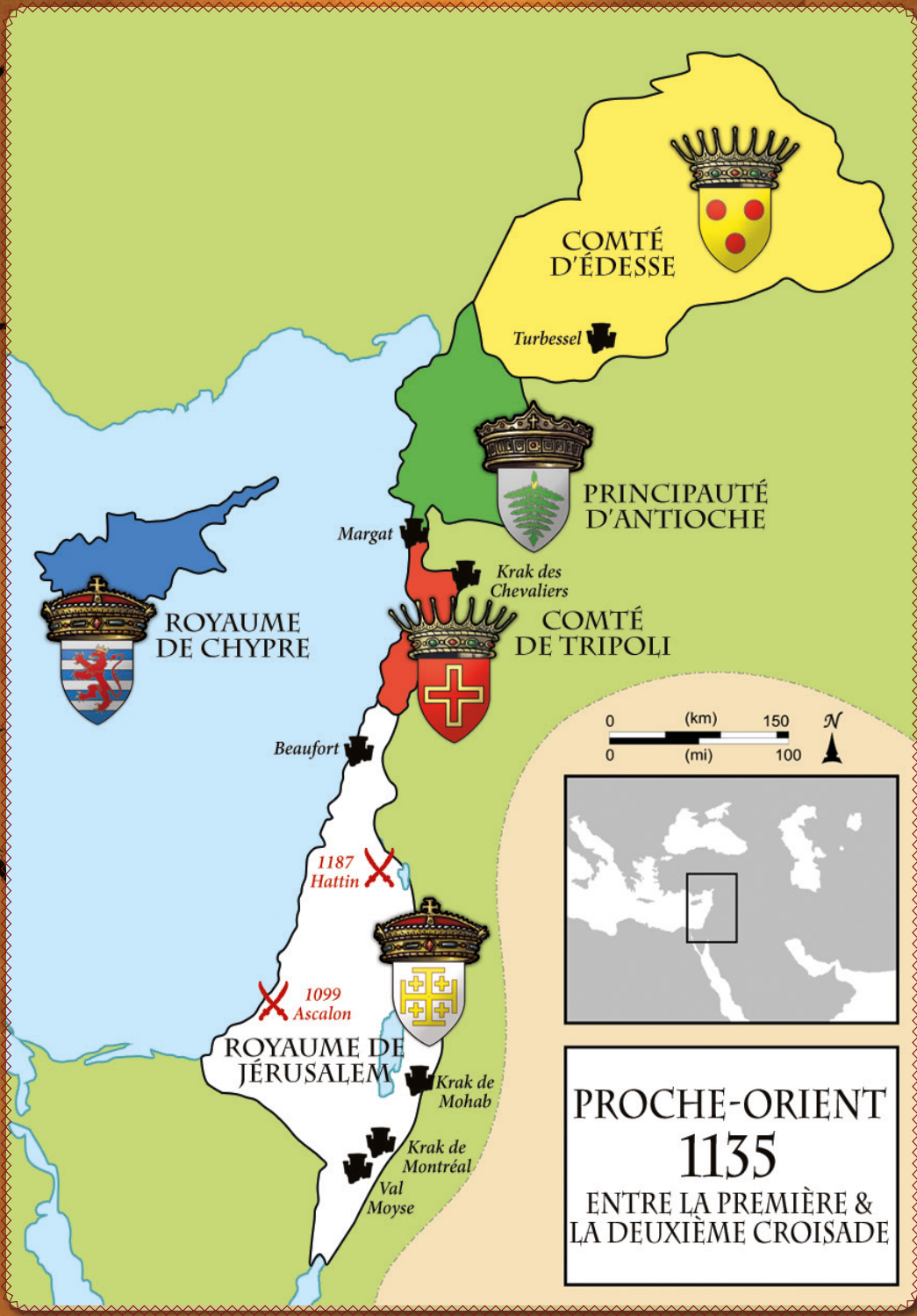
Fief™

Croisades

Philippe Mouchebeuf



ASYNCRON


COMTÉ D'ÉDESSE
Turbessel
PRINCIPAUTÉ D'ANTIOCHE
Margat
Krak des Chevaliers
COMTÉ DE TRIPOLI
ROYAUME DE CHYPRE
Beaufort
1187 Hattin
1099 Ascalon
ROYAUME DE JÉRUSALEM
Krak de Mohab
Krak de Montréal
Val Moyse
0 (km) 150
0 (mi) 100
N
PROCHE-ORIENT
1135
ENTRE LA PREMIÈRE & LA DEUXIÈME CROISADE

LES CROISADES - APERÇU HISTORIQUE

En 1095, le pape d'origine française Urbain II lance à partir de Clermont l'appel à la Première Croisade pour aller délivrer le tombeau du Christ et protéger les pèlerins qui s'y rendent. Il promet à ceux qui partent la protection par l'Église de leurs biens ainsi que la rémission totale de leurs péchés s'ils meurent au cours de l'expédition. En quête de spiritualité mais aussi pour s'enrichir, de nombreux seigneurs venus de toute l'Europe répondent à cet appel.

Huit grandes croisades contre les sarrasins (nom donné aux musulmans mais aussi plus généralement à tous les non chrétiens) auront lieu entre 1095 et 1270.

Première Croisade : *lors de cette Première Croisade, l'ancien empire seldjoukide était éclaté en plusieurs états, à la suite de la mort du chef seldjoukide Malikshah et de la division de clans qui s'en suivit. Profitant de cette division, les croisés assiégèrent et prirent Antioche en 1098 et Jérusalem en juillet 1099. Godefroy de Bouillon, Duc de Basse-Lotharingie, fut élu Roi de Jérusalem. Mais il refusa la couronne royale, déclarant "Je ne porterai pas une couronne d'or où le Christ porta une couronne d'épine", et prit à la place le titre "d'Avoué du Saint-Sépulcre". Il battit les Égyptiens à Ascalon le 12 juillet 1099 et mourut en 1100. Son frère, le Comte d'Édesse, lui succéda et fut couronné Roi de Jérusalem sous le nom de Baudoin Ier. Les chrétiens poursuivirent leurs conquêtes et créèrent les États Latins d'Orient : le Comté d'Édesse, le Comté de Tripoli, la Principauté d'Antioche et le Royaume de Jérusalem.*

Deuxième Croisade : *le Comté d'Édesse avait été le premier état croisé créé à l'issue de la Première Croisade. Mais il était isolé géographiquement, difficile à atteindre et à défendre. Le 23 décembre 1144, il tomba aux mains de Imad Zengi, le "Défenseur de la Foi". Le pape Eugène III lança un nouvel appel à la croisade le 1er décembre 1145. Menée par le Roi de France Louis VII et le Roi de Germanie Conrad III, cette croisade s'acheva en désastre et Édesse ne fut jamais repris. Conrad III se rendit à Jérusalem, où il se joignit au roi Baudoin III et aux templiers pour prendre part à l'infortuné siège de Damas. La défaite décisive des chrétiens à Damas entraina la désintégration de la Deuxième Croisade et la cession d'Édesse.*

Les grandes victoires musulmanes continuèrent avec Saladin, le premier Sultan d'Égypte et de Syrie et fondateur de la dynastie Ayyoubide, qui prit le Royaume de Jérusalem aux chrétiens en 1187. Kurdish Salah al-Din (Saladin) (1138-1193) fut le principal adversaire des croisés à la fin du 12ème siècle, et l'architecte de la conquête de Jérusalem par les musulmans. En 1177, un certain Renaud de Chatillon fut un des commandants de la bataille de Montgisard (près de Ramla dans le Royaume de Jérusalem), où le Roi Baudoin IV et les Francs mirent en déroute l'armée de Saladin en lui infligeant d'immenses pertes. Renaud rompit plus tard une trêve conclue avec Saladin en attaquant les caravanes sarrasines et en envoyant des bateaux pirates en Mer Rouge vers les villes saintes musulmanes de La Mecque et Médine. Après le pillage d'une caravane de pèlerins qui se dirigeait vers La Mecque, Saladin proclama la guerre sainte contre les infidèles. Le 4 juillet 1187, Saladin rencontra les chrétiens à la bataille d'Hattin (ou de Tibériade), les vainquit et s'empara de Jérusalem. De nombreux chrétiens furent capturés, pour être libérés contre une rançon.

Troisième Croisade : *la Troisième Croisade (1189-1192), appelée Croisade des rois commença avec l'alliance du Roi d'Angleterre Henri II et du Roi de France Philippe II. La mort d'Henri mit Richard Ier (Richard Coeur de Lion) aux commandes. Richard reprit la plus grande partie de la Terre Sainte mais ne put s'emparer de Jérusalem. En 1192, Richard et Saladin signèrent un traité qui accordait aux musulmans le contrôle de Jérusalem, mais garantissait l'accès à la ville aux pèlerins chrétiens désarmés. Cette non reconquête de Jérusalem amena la Quatrième Croisade. (Durant la Troisième Croisade, quand Richard Coeur de Lion fut blessé, Saladin lui envoya son médecin personnel, Moses Maimonides, pour qu'il le soigne !)*

Quatrième Croisade : *la Quatrième Croisade (1202-1204) avait pour objectif de reconquérir Jérusalem en passant par l'Égypte. Mais à la place, les croisés pillèrent Constantinople, la capitale chrétienne orthodoxe de l'empire byzantin, ce qui enterrina le chisme entre l'église orthodoxe d'orient et l'église chrétienne romaine.*

Cinquième Croisade : *durant la Cinquième Croisade (1213-1221), les chefs germains, hongrois et autrichiens, épaulés par les ordres templiers et teutoniques, planifièrent de nouveau d'attaquer Jérusalem en passant par l'Égypte. Mais le manque de ravitaillement et les incessantes attaques nocturnes des sarrasins les forcèrent à la retraite et à la signature d'un traité de paix qui dura 8 ans.*

Sixième Croisade : *l'Empereur du Saint Empire romain germanique Frédéric II, bien qu'excommunié par le pape, lança la Sixième Croisade et reprit le contrôle de Jérusalem en 1229 en négociant avec le Sultan d'Égypte, qui devait faire face à une rébellion en Syrie. Ce fut la première croisade lancée (et victorieuse) sans le soutien du pape. Toutes les croisades qui suivirent furent initiées par des rois.*

Septième Croisade : *en 1245, Jérusalem retomba aux mains des musulmans khwarezmiens. Le Roi de France Louis IX (Saint Louis) lança la Septième Croisade. Il fut vaincu à la bataille de Mansura (février 1250) et fait prisonnier. Il fut libéré quand les templiers payèrent son importante rançon.*

Huitième (et Neuvième) Croisade : *en 1267, Saint Louis lança un appel pour une nouvelle croisade, mais il ne trouva que peu de volontaires. C'est durant cette Huitième Croisade qu'il mourut en 1270 près de Tunis. Les Français abandonnèrent. Une nouvelle Croisade fut proclamée en 1289 mais sans effet réel. En 1291, les dernières fortifications chrétiennes en Terre Sainte tombèrent aux mains des sarrasins. Ce fut la fin de l'occupation européenne en Terre Sainte.*

EXTENSION CROISADES

Avec cette extension de **Fief**, les seigneurs des joueurs quittent la France pour partir en croisade au Proche-Orient. Ils y combattront les sarrasins pour la conquête des États Latins d'Orient : **Royaume de Jérusalem, de Chypre, Comté de Tripoli, Principauté d'Antioche** et **Comté d'Édesse**.

MISE EN PLACE

Placez le plateau additionnel près du plateau de jeu principal de **Fief**. Les pions sont placés sur le plateau c

CONDITIONS DE VICTOIRE

Avec l'extension **Croisades**, les conditions de victoire restent les mêmes que dans le jeu de base, à ceci près **qu'il faut 5 PV pour gagner en alliance** au lieu de 4 PV.

NOUVELLE PHASE : PHASE CROISADE

Chaque tour de jeu contient une nouvelle phase, la phase **Croisade**. Elle a lieu après la phase **Combats** *(6.0)*. Voici la nouvelle structure d'un tour :

PHASE 1. OYEZ, OYEZ !

- Un "Appel à la Croisade" peut être lancé n'importe quand pendant la phase **Oyez, Oyez !** *(C 1.1.1)*.
- Annonce des mariages et alliances *(1.1)*.
- Élection du Grand Maître des Templiers *(si l'extension Templiers est utilisée)*.

Cette extension contient : 1 plateau de jeu additionnel représentant le Proche-Orient, 1 tuile **APPEL À LA CROISADE**, 12 tuiles **OBJECTIF**, 5 tuiles **TITRE D'ORIENT**, 1 pion **SALADIN** (célèbre chef sarrasin et premier Sultan d'Égypte et de Syrie), 4 pions **CHEVALIERS SARRASINS**, 20 pions **GUERRIERS SARRASINS**, 5 marqueurs **RENÉGAT**, 12 marqueurs **CROISÉ**, 6 marqueurs **HIÉRARCHIE**.

omme ci-dessous.

- Élection du Grand Maître des Chevaliers Teutoniques *(si l'extension Chevaliers Teutoniques est utilisée)*.
- Élection des évêques *(1.4)*.
- Élection du pape *(1.6)*.
- Élection du roi *(1.7)*.

PHASE 2. CARTES

- Les joueurs peuvent défausser puis piocher de nouvelles cartes **PERSONNAGE** et/ou **ÉVÈNEMENT** *(2.1)*. **Au lieu de piocher une carte, un joueur peut prendre un marqueur TEMPLIER ou SEIGNEUR TEUTONIQUE et l'attribuer immédiatement** à un de ses seigneurs *(si une ou les deux extensions sont utilisées)*.

Exemple : FRANCK prend un des marqueurs **TEMPLIER** disponibles et le place à côté de la carte d'un de ses seigneurs.

- Résolution des calamités *(2.3)*.
- Les joueurs jouent des cartes s'ils le souhaitent *(2.4)*.

PHASE 3. REVENUS

PHASE 4. ACHATS

PHASE 5. DÉPLACEMENTS

Les seigneurs qui partent en croisade et les troupes qui les accompagnent sont retirés du plateau et placés sur les plateaux **FAMILLE**, sur la carte du seigneur.

PHASE 6. COMBATS (EN FRANCE)

PHASE 7. CROISADE (NOUVEAU !)

Cette phase n'a lieu que si un "Appel à la croisade" a été lancé *(C 1.2.1)* et qu'au moins un seigneur y a répondu.

Une croisade dure **2 tours**. Le premier tour (celui durant lequel un "Appel à la croisade" a été lancé) est appelé **tour de conquête** *(C 1.0)*. Le deuxième tour de la croisade est appelé **tour de Saladin** *(C 2.0)*.

Ces deux tours sont joués différemment !

Pendant le **tour de conquête**, les croisés envahissent la Terre Sainte et tentent de s'emparer d'objectifs en Orient. Pendant le **tour de Saladin**, Saladin et ses troupes de sarrasins essaient de repousser les croisés et de reconquérir les objectifs perdus. **Il ne peut y avoir qu'une seule croisade à la fois**.

PHASE 8 - FIN DE TOUR

C 1.0 PREMIER TOUR D'UNE CROISADE - TOUR DE CONQUÊTE

Les règles ci-dessous ne s'appliquent que si un "Appel à la croisade" a été lancé ce tour-ci.

Des actions supplémentaires ont lieu. Elles sont décrites ci-après.

C 1.1 PHASE 1. OYEZ, OYEZ !

C 1.1.1 APPEL À LA CROISADE

côté
Pas de croisade

côté
En croisade

Si aucune croisade n'est en cours, le pape (ou un cardinal s'il n'y a pas de pape en jeu) peut lancer un "Appel à la croisade" n'importe quand pendant la phase **Oyez, Oyez !**

La tuile **APPEL À LA CROISADE** est retournée coté "En croisade" visible.

Note de l'auteur : si aucun seigneur ne part en croisade durant la phase de mouvement qui suit, la tuile **APPEL À LA CROISADE** est retournée côté "Pas de croisade" visible. La croisade est annulée. Un nouvel appel à la croisade pourra être lancé durant la phase **Oyez, Oyez !** du tour suivant.

C 1.2 PHASE 5. DÉPLACEMENTS

C 1.2.1 PARTIR EN CROISADE

Un seigneur peut partir en croisade seulement pendant la phase **Déplacements** du **tour de conquête**, autrement dit le premier tour de la croisade *(Exception : Chevaliers Teutoniques et Templiers - C 2.2)*.

Un seigneur qui participe ainsi à une croisade est appelé "croisé".

- Les femmes non titrées et le pape ne peuvent pas partir en croisade, (exception : une femme d'ARC non titrée peut tout de même partir en croisade).
- Les seigneurs situés dans un village où se trouve un mauvais temps *(2.3.1)* ne peuvent pas partir en croisade, sauf si une carte ***Souterrain*** est jouée à cette fin *(10.2)*.
- Les seigneurs assiégés ou prisonniers doivent demander l'autorisation à l'assiégeant/le geôlier, ou utiliser une carte ***Souterrain*** pour partir en croisade.

Un seigneur peut partir en croisade **pendant** ou **après** son déplacement. Il peut emmener tout ou partie des troupes présentes avec lui. Le pion **SEIGNEUR** et les troupes qui l'accompagnent sont retirés du plateau principal et placés sur la carte du seigneur, sur le plateau **FAMILLE**.

Un marqueur **CROISÉ** est placé sur la carte **SEIGNEUR** pour indiquer son départ. Des marqueurs **CROISÉ** sont également placés sur les châteaux et cités qu'il possède (contrôlés par lui sur les fiefs dont il a le titre). Exemple : ALIENOR, baronne de MAZILLE, part en croisade. Un marqueur **CROISÉ** est placé sur sa carte **SEIGNEUR** et un autre sur "sa" cité de MAZILLE.

Un **maximum de 6 seigneurs et un nombre illimité de troupes peuvent** partir en croisade.

C 1.2.2 CONSÉQUENCES D'UN DÉPART EN CROISADE

Un seigneur croisé (qui participe à la croisade) ***(1.3)***, ne peut plus voter ni être candidat à une élection. Il peut continuer à toucher ses revenus ***(3.0)***, se marier ***(1.1)*** et lever des impôts ***(2.4.4)***.

C 1.2.3 RENÉGATS

Tous les châteaux et cités qui ont un marqueur **CROISÉ** ***(C 1.2.1)*** sont sous la protection de l'Église. Les seigneurs templiers et teutoniques ne peuvent pas attaquer ou assiéger une telle fortification. Tout autre seigneur qui le fait est immédiatement déclaré **Renégat**.

On place un marqueur **RENÉGAT** sur sa carte **SEIGNEUR** pour le visualiser.

Un seigneur en train d'assièger une fortification d'un autre seigneur qui devient croisé doit immédiatement lever le siège. S'il choisit de continuer (les templiers et teutoniques n'ont pas ce choix), il devient **Renégat**.

Le statut de **Renégat** est identique à celui d'**excommunié** ***(1.7.1)***. Un seigneur renégat ne peut plus participer aux élections, et perd tous ses titres religieux. Un renégat le reste à vie, sauf si le pape décide de lui retirer ce statut. **La carte *Justice* peut être jouée sur un renégat, comme sur un assassin !**

C 1.3 PHASE 7. CROISADE - LA CONQUÊTE

Cette phase est divisée en plusieurs étapes, effectuées dans cet ordre :

C 1.3.1 DÉTERMINER LA HIÉRARCHIE

Chaque seigneur croisé obtient un marqueur **HIÉRARCHIE** (numérotés de 1 à 6 par ordre décroissant d'importance) qui est placé sur sa carte **SEIGNEUR**. L'ordre hiérarchique est le suivant :

- roi (ou reine régente) ▷ reine ▷ grand maître des templiers ▷ grand maître teutonique ▷ titre d'Orient (Jérusalem ▷ autres titres d'Orient) ▷ titre de fief (duché : 4 Villages ▷ comté : 3 Villages ▷ baronnie : 2 Villages) ▷ seigneur sans titre de fief, y compris évêques, cardinaux et d'ARC.

En cas d'égalité, c'est l'armée la plus puissante (en PC) ***(6.2)*** qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, c'est la famille qui a le titre le plus important qui l'emporte.

Exemple : 4 seigneurs sont partis en croisade : ISABELLE - Duchesse de Blaye (4 Villages), ARTHUR - Grand Maître Teutonique, FRANÇOIS - Évêque de Sigy et JEANNE d'ARC - soeur du Roi PHILIPPE.

La hiérarchie est la suivante : le marqueur n°1 est attribué à ARTHUR, le marqueur n°2 à ISABELLE. FRANÇOIS et JEANNE d'ARC n'ont pas de titre de fief, c'est donc celui qui a la plus grande armée qui aura le pion n°3. FRANÇOIS est accompagné par 3 pions **CHEVALIERS**, soit 10 PC (3*3+1). JEANNE d'ARC est

accompagnée de 2 pions **CHEVALIERS**, 2 pions **ARCHERS** et 1 pion **SERGENTS**, soit 10 PC (2*3 + 2*1 + 1 + 1). Comme il y a de nouveau égalité, le titre de roi du frère de JEANNE lui permet de l'emporter. Elle obtient donc le marqueur n°3 et FRANÇOIS le marqueur n°4.

C 1.3.2 PLACEMENT DES OBJECTIFS

Le joueur qui contrôle le seigneur qui a le marqueur **HIÉRARCHIE** n°1 pioche autant de tuiles **OBJECTIF** qu'il y a de seigneurs croisés. Il ne peut pas y avoir plus de 6 seigneurs croisés, donc pas plus de 6 tuiles **OBJECTIF** *(C 1.2.1)*. Les tuiles représentent des caravanes à piller (gains en écus), des cités à piller (gains en écus), des capitales à conquérir (pour gagner le titre d'Orient associé, qui donne **1 PV**) et le médecin arabe *(C 1.4.2)*. Chaque tuile affiche les informations suivantes :

Gains si l'objectif est conquis : des écus pour les caravanes et certaines villes ou des titres de fief qui valent **1 PV** pour d'autres.
Exemple : le titre de la Principauté d'Antioche vaut **1 PV**.

Fortifications de l'Objectif (aucune fortification, un château ou une cité).
Exemple : Antioche est une cité fortifiée.

Numéro de la tuile (de 1 à 12).
Exemple : 5.

Défenseurs : nombre de pions **GUERRIERS SARRASINS** qui défendent l'Objectif.
Exemple : 6 guerriers sarrasins.

Renforts : Saladin reçoit ces renforts quand il atteint cette tuile lors de sa reconquête *(C 2.4)*.
Exemple : 4 guerriers sarrasins.

Chaque pillage rapporte 6 écus.

Un seul pillage possible par tour de croisade.

Pillage de JAFFA pour 16 écus.

Titre d'Orient de **CHYPRE**, rapporte **1 PV**.

Les tuiles **OBJECTIF** piochées sont placées sur le plateau. Celle avec le plus petit numéro est placée sur la case Objectif n°1, celle avec le deuxième plus petit numéro sur la case Objectif n°2, et ainsi de suite.

C 1.3.3 CHOISIR UN OBJECTIF

Le seigneur qui a le marqueur **HIÉRARCHIE** n°1 choisit un des objectifs. Son pion **SEIGNEUR** est placé sur l'emplacement ***Commandant d'objectif*** qui correspond. Puis chacun des autres croisés fait de même, par ordre de hiérarchie.

Un seigneur peut choisir un objectif déjà choisi par un autre seigneur. Le nouveau seigneur est placé sur l'emplacement ***suivant*** du même objectif. Dans ce cas, certains objectifs resteront inaffectés.

Si plusieurs seigneurs ont choisi le même objectif, c'est celui qui est sur l'emplacement Commandant d'Objectif qui commande et qui prendra **toutes** les décisions concernant cet objectif (choix d'attaquer ou d'assiéger, répartition des pertes lors des combats, des gains en cas de victoire, etc).

C 1.4 COMBATS DE LA CROISADE

Les combats de la croisade sont résolus objectif par objectif, en commançant par l'objectif situé sur la case n°1, puis la case n°2, et ainsi de suite (les batailles du plateau principal ont été résolues auparavant, lors de la phase **Combats** en France).

Le **Commandant d'objectif** décide si les croisés présents attaquent, assiègent (dans le cas d'une tuile avec fortification ou) ou ne font rien. S'il décide d'assiéger, chaque joueur qui a un seigneur sur cet objectif peut y ajouter un pion **ENGINS DE SIÈGE** *(6.4.2)*.

S'il décide d'attaquer, une bataille a lieu immédiatement entre l'armée croisée présente et les défenseurs sarrasins indiqués sur la tuile objectif. Les règles standards de combat s'appliquent *(6.0)*. Le commandant croisé peut décider d'arrêter le combat à la fin de chaque round *(6.1)* pour déclarer un siège.

Les guerriers sarrasins valent 2 PC et il faut 2 dégâts pour les éliminer.

En cas de victoire des croisés, ils s'emparent de l'objectif, et si une fortification y est présente, ils pourront en bénéficier lors du tour suivant si Saladin les attaque. Si l'objectif n'est pas pris et reste assiégé, l'armée de Saladin viendra en renforcer la défense, en bénéficiant des fortifications.

C 1.4.1 GAINS LIÉS AUX OBJECTIFS

Si les croisés gagnent la bataille sur un objectif, ils s'en emparent ainsi que des gains associés. Le **Commandant d'objectif** répartit comme bon lui semble les gains entre les seigneurs survivants. Il y a 3 types de gains :

- Le pillage des caravanes rapporte des écus (5 1),
- Le pillage des cités rapporte des écus (5 1),
- La prise des capitales rapporte le titre associé, qui vaut **1 PV**.

Les gains des pillages de caravane sont immédiatement distribués. Les objectifs Caravane pourront être attaqués une deuxième fois lors du prochain tour (tour de Saladin). La caravane se défendra de nouveau avec les défenseurs indiqués sur la tuile (comme lors du premier tour).

Les gains en écus des cités pillées sont immédiatement distribués.

Les titres d'Orient associés aux capitales conquises ne seront attribués qu'à la fin du second tour de croisade (tour de Saladin), et seulement si la capitale n'est pas reprise par Saladin. C'est le **Commandant d'objectif** qui décidera à quel seigneur ce titre sera attribué (ce peut être le seigneur d'un autre joueur).

Exemple : QUENTIN, Comte de Tripoli.

Attention ! Le titre de Jérusalem permet à chaque joueur de récupérer 1 écu supplémentaire (à la phase Revenus) pour chaque village qu'il contrôle.
Note de l'auteur : cela représente l'euphorie liée à la prise de Jérusalem, qui rejouit toute la chrétienté !

C 1.4.2 LE MÉDECIN ARABE

Il n'y a pas de combat pour la tuile **MÉDECIN ARABE**. Le médecin arabe rentre immédiatement au service du **Commandant d'objectif**. La tuile est placée à coté de sa carte **SEIGNEUR**. Le médecin arabe ne peut jamais changer de "maître".

Le joueur qui a le seigneur accompagné du médecin arabe peut choisir de sauver n'importe quel croisé (seigneur en croisade) touché par la peste *(2.3.3)*, un assassinat *(10.3)*, ou tué au combat (dans ce cas le seigneur n'est pas tué mais devient prisonnier de Saladin *(C 3.1)*).

Le médecin reste au service du seigneur lorsque celui-ci rentre en France à la fin de la croisade. Son pouvoir ne peut désormais plus être utilisé que pour prévenir la mort des seigneurs présents dans le même village que son maître et touchés par la peste ou un assassinat.

Si son maître meurt, la tuile **MÉDECIN ARABE** est **immédiatement retirée du jeu**.

C 2.0 SECOND TOUR D'UNE CROISADE - TOUR DE SALADIN

Les règles ci-dessous ne s'appliquent qu'au second tour d'une croisade.

C 2.1 PHASE 2. CARTES

PESTE (RÈGLE MODIFIÉE !)

Si un 6 est obtenu lors du jet de localisation d'une carte ***Peste*** *(2.3.3)* lors du **tour de Saladin** (et pas lors du **tour de conquête**), la peste touche le Proche-Orient au lieu d'être une fausse alerte. Tous les seigneurs croisés doivent lancer 1D6 et sont tués sur un résultat de 1, 2, ou 3 ***(exception : médecin arabe C 1.4.2)***. Chaque tuile **OBJECTIF** est considérée comme un village, et les troupes qui s'y trouvent touchées de la même

manière qu'en France : sur chaque tuile **OBJECTIF**, chaque joueur perd la moitié (arrondi à l'inférieur) de ses pions présents. **Les troupes sarrasines ne sont pas affectées par la peste.**

C 2.2 PHASE 5. DÉPLACEMENTS

Si au moins une des extensions Templiers ou Chevaliers Teutoniques est jouée, les règles suivantes s'appliquent :

Durant la phase **Déplacements** du **tour de Saladin** (2ème tour de la croisade), les seigneurs templiers et teutoniques peuvent partir en croisade pour venir renforcer les croisés déjà sur place. Cela se fait pendant ou à la fin de leur déplacement. Ils peuvent emmener des troupes avec eux, comme pour un départ lors du tour de conquête.

Note de l'auteur : ce sont les seuls seigneurs à pouvoir partir rejoindre la croisade durant ce 2ème tour.

Un seigneur qui part ainsi en renfort est directement placé par le joueur qui le contrôle sur la tuile **OBJECTIF** de son choix, à la suite des seigneurs déjà présents. Il est possible de le placer sur une tuile **OBJECTIF** inoccupée, cela en fait le **Commandant d'objectif** !

Les seigneurs qui partent ainsi en renfort **ne comptent pas** dans la limite des 6 seigneurs croisés *(C 1.2.1)*.

Si la peste sévit en croisade, ces seigneurs et les troupes qui les accompagnent sont touchés *(C 2.1)*. Ils peuvent bénéficier également des soins du médecin arabe *(C 1.4.2)*.

C 2.2.1 GRAND MAÎTRE DES TEMPLIERS

Si le Grand Maître des Templiers est en jeu , **TOUS les seigneurs templiers DOIVENT rejoindre la croisade s'ils le peuvent**. Les restrictions habituelles s'appliquent : prisonniers, assiégés, mauvais temps *(C 1.2.1)*.

Si le Grand Maître des Templiers n'est pas en jeu, chaque seigneur templier a le choix.

C 2.2.2 GRAND MAÎTRE DES CHEVALIERS TEUTONIQUES

Si le Grand Maître des Chevaliers Teutoniques est en jeu , **TOUS les seigneurs teutoniques DOIVENT rejoindre la croisade s'il le peuvent**. Les restrictions habituelles s'appliquent : prisonniers, assiégés, mauvais temps *(C 1.2.1)*.

Si le Grand Maître des Chevaliers Teutoniques n'est pas en jeu, chaque seigneur teutonique a le choix.

C 2.3 PHASE 7. CROISADE - LA REVANCHE DE SALADIN

Durant cette phase, Saladin fait son apparition, bien décidé à libérer les objectifs conquis ou assiégés par les croisés !

Saladin est un seigneur titré (1 PC) ; il est accompagné par 4 pions **CHEVALIERS SARRASINS**. Ces pions ont les mêmes caractéristiques que les chevaliers habituels : ils valent 3 PC et il faut 3 dégâts pour les éliminer.

C 2.3.1 PROGRESSION DE SALADIN

Saladin effectue sa reconquête en suivant le chemin imprimé sur le plateau (grosse flèche verte). Il commence par la case n°1. Dès qu'il arrive sur une tuile, il rajoute immédiatement à son armée les renforts indiqués sur la tuile (zone noire).

Si aucun croisé n'est présent, il poursuit son chemin *(C 2.3.1)*. Si des croisés sont présents, une bataille à lieu immédiatement *(C 2.3.2)*.

Saladin ignore la tuile MÉDECIN ARABE *(C 1.4.2)*, il va directement sur la tuile **OBJECTIF** suivante.

Si Saladin est vaincu, son chemin s'arrête là. Sinon il le poursuit en passant à la tuile **OBJECTIF** suivante. **Il emmène avec lui toutes les troupes sarrasines survivantes de la bataille, y compris les défenseurs de la tuile**.

- Si Saladin est fait prisonnier, il s'échappe immédiatement, sans qu'aucune rançon ne soit versée ! Sa reconquête s'achève immédiatement et son pion est remis sur son emplacement de départ.
- Si Saladin est tué (dans la bataille ou assassiné), sa reconquête s'achève immédiatement et son pion est

replacé sur son emplacement de départ. Saladin peut être assassiné avant le début de sa reconquête, dans ce cas elle n'a pas lieu du tout !

Quand Saladin est vaincu, les combats des tuiles restantes sont résolus, toujours dans l'ordre du chemin, mais sans les renforts de Saladin et son armée. Cela concerne les caravanes, qui peuvent être attaquées une seconde fois, les cités assiégées par les croisés, qui continuent de se défendre avec les sarrasins qui s'y trouvent (défenseurs survivants du tour précédent), mais aussi les éventuelles tuiles nouvellement attaquées par les seigneurs templiers et teutoniques venus en renfort.

Saladin (ou plutôt son successeur) pourra revenir lors d'une prochaine croisade

Exemple : les croisés occupent l'objectif n° 4, une caravane. Ils ont gagné le combat et l'ont donc pillée lors du premier tour de la croisade, ce qui leur a rapporté 6 écus. Durant la phase **La revanche de Saladin**, SALADIN a déjà été vaincu. La caravane peut être attaquée de nouveau, mais elle bénéficie de nouveau de ses défenseurs. En cas de victoire, les croisés gagnent de nouveau 6 écus.

C 2.3.2 COMBATS DE LA CROISADE

Quand Saladin atteint une tuile où se trouvent des croisés, une bataille a lieu. Si la tuile a une fortification et a été conquise par les croisés, ceux-ci sont en défense et bénéficient des protections de la fortification. Les malus subis par Saladin dûs à cette fortification peuvent être annulés si un joueur joue une carte ***Souterrain*** *(10.2.2)* pour aider Saladin (note de l'auteur : traitre à la cause des croisés !).

Si au contraire la cité est assiégée par les croisés, Saladin vient renforcer la défense avec son armée. Il rejoint les défenseurs sarrasins survivants du tour précédent. Les croisés présents doivent maintenant lancer un assaut, ou abandonner le siège. C'est le **Commandant d'objectif** qui décide. S'il choisit d'abandonner le siège, tous les croisés présents pourront regagner la France à la fin de la croisade.

Un croisé assiégeant peut abandonner l'assaut à la fin de chaque round. Dans ce cas il se replie avec les survivants. Ils pourront revenir en France à la fin de la croisade.

Saladin combat jusqu'à la mort si possible.

Saladin n'est vaincu que si son armée est détruite, s'il est capturé ou tué, ou s'il doit stopper le combat (0 dé de combat en raison des malus à l'attaquant des fortifications, ou 3 rounds sans perte). Dans tous les autres cas, il continue sa reconquête en passant à la tuile suivante.

C 2.3.3 FIN DE LA CROISADE

Une fois toutes les batailles résolues, la croisade se termine.

Les gains des pillages effectués ce tour-ci sont distribués, ainsi que chaque titre d'Orient qui a été conquis et conservé. C'est le **Commandant d'objectif** qui décide à qui il est attribué. Ce peut être n'importe quel seigneur, y compris un non croisé. Les titres d'Orient comptent dans la limite des deux titres de fief. Chaque titre d'Orient vaut **1 PV**.

Si un seigneur qui possède un titre d'Orient meurt, celui-ci est transmis dans sa famille comme un titre de fief *(4.3.1)*. Si aucune transmission n'est possible, le titre est simplement retiré du jeu.

Les seigneurs et troupes sont replacés sur le plateau principal de **Fief**, sur une cité ou un château de leur famille. Tous les marqueurs **CROISÉ** présents sur des cartes **SEIGNEUR** et des châteaux ou cités sont remis dans la réserve.

Les seigneurs prisonniers de Saladin *(C 3.1)* le restent. Eux aussi perdent la protection de l'église, donc leur marqueurs **CROISÉ** sont aussi retirés. La tuile **APPEL À LA CROISADE** est retournée côté "Pas de croisade" visible. Toutes les tuiles **OBJECTIF** qui ont été conquises par les joueurs sont défaussées. Toutes les tuiles restantes qui n'ont pas été conquises ou ont été reconquises par Saladin sont replacées dans la pioche des tuiles **OBJECTIF**. La pioche est remélangée.

C 3.0 ASSASSINAT D'UN CROISÉ

Il est possible d'assassiner *(10.3)* un seigneur croisé. Note de l'auteur : c'est durant la Première Croisade qu'apparut l'ordre perse et syrien des Nizari Ismailis, mieux connus sous le nom d'Assassins !

Si un seigneur croisé est assassiné avant d'avoir choisi un objectif, ses troupes sont placées sur le bord du plateau additionnel jusqu'à la fin de la croisade. Elles retourneront en France à **la fin** de la croisade *(C 2.4)*.

Si le seigneur assassiné est déjà placé sur un objectif, les troupes y restent. Elles pourront être récupérées par un autre seigneur de la même famille qui arrive sur cet objectif. Dans le cas contraire, elle se défendront contre une attaque de Saladin, mais ne participeront pas à une attaque. Si elles survivent, elles rentreront en France à la fin de la croisade selon les règles habituelles.

C 3.1 PRISONNIERS DE SALADIN

Saladin peut faire prisonniers des seigneurs lors d'une bataille *(6.2.2)*. Les seigneurs faits prisonniers sont placés sur la zone **PRISON DE SALADIN**. Les règles habituelles de prisonniers s'appliquent. Les prisonniers peuvent s'évader avec une carte ***Souterrain***, ou être libérés par le paiement d'une rançon *(6.2.4)* à la banque. Un seigneur reste prisonnier de Saladin tant qu'une rançon n'a pas été payée, même après la fin d'une croisade. Sa rançon peut être payée un ou plusieurs tours après sa capture.

F.A.Q.

Le pape peut-il lancer un "Appel à la croisade" le tour de son élection ?
Oui. Tout comme un cardinal peut le faire le tour de sa promotion si elle a lieu avant la fin de la phase Oyez, Oyez !

Est-il possible de lancer un "Appel à la croisade le tour" qui suit la fin d'une précédente croisade ?
Oui, la seule restriction est qu'il ne peut pas y avoir 2 croisades en même temps.

INDEX

Assassinat	C 3.0	Médecin arabe	C 1.4.2
Appel à la croisade	C 1.1.1	Objectifs	C 1.3.2
Batailles (de la croisade)	C 1.4, C 2.3.2	Peste sur la croisade	C 2.1
Conquête (tour de)	C 1.0	Pillage	C 1.3.2
Croisé	C 1.2.1	Prisonniers de Saladin	C 3.1
Élections	C 1.2.2	Renégats	C 1.2.3
Gains des objectifs	C 1.4.1	Saladin (tour de)	C 2.0
Hiérarchie	C 1.3.1	Templiers	C 2.2

ORDRE HIÉRARCHIQUE *(C 1.3.1)*

roi (ou reine régente) ▷ reine ▷ grand maître des templiers ▷ grand maître teutonique ▷ titre d'Orient (Jérusalem ▷ autres titres d'Orient) ▷ titre de fief (duché : 4 Villages ▷ comté : 3 Villages ▷ baronnie : 2 Villages) ▷ seigneur sans titre de fief, y compris évêques, cardinaux et d'ARC.

ASYNCRON games
223 rue de l'Yser
59200 TOURCOING

SAV : support@asyncron.fr

www.asyncron.fr
facebook/asyncron.games
twitter.com/ASYNCRON_games

- **Auteur** :

Philippe Mouchebeuf.

- **Développement** :

Philippe Mouchebeuf, Olivier Chanry, Thierry Mattray, Franck Saverys, Maximilien Da Cunha, Uwe Eickert.

- **Direction Artistique & PAO** :

Olivier Chanry.

- **Rédaction des Règles & Relecture** :

Thierry Mattray, Olivier Chanry, Maximilien Da Cunha.

- **Illustrations & Design graphique** :

Boite : Stéphane Poinsot. Plateau et pions : Emmanuel Bourdelais.