

SECTION 3: JEU DE RÔLES

PRESENTATION

La partie jeu de rôles de CROISADES a ceci d'original qu'elle ne nécessite nullement la présence d'un Maître de Jeu. Chaque joueur reste son propre maître et s'identifie désormais à un chevalier ou à un mamelouk royal qui a reçu la garde d'un château frontalier pour services rendus lors des campagnes qui marquèrent la fin de la Troisième Croisade. Mais, en ce début de XIII^{ème} siècle, les deux acteurs principaux - Saladin et Richard Cœur de Lion - ont disparu de la scène et le statu quo qui s'est instauré semble avoir endormi les grandes ambitions. Barons et Emirs s'en sont retournés à leurs intrigues habituelles, chacun profitant de la trêve pour s'enrichir et comploter contre ses voisins. Seuls nos héros, qui rongent leur frein dans leurs châteaux solitaires, rêvent d'achever pour leur compte les desseins de leurs glorieux aînés...

Le but du jeu consiste à devenir le souverain incontesté de tout le Moyen-Orient, depuis le Nil jusqu'à l'Euphrate, en ayant pour vassaux tous les seigneurs et princes des grandes villes de la région. (1). Rude tâche! Pour se lancer dans une pareille aventure, chaque joueur ne possède au départ qu'une petite troupe qui vient s'ajouter à la garnison habituelle du château qu'il occupe. Mais chacun sait qu'aux hommes biens nés, la valeur n'attend pas le nombre des années. Aussi, aux qualités proprement physiques - la force au combat en attaque et en défense - viennent s'ajouter cinq nouvelles qualités qui complètent le portrait des futurs conquérants: l'honneur, la diplomatie, le charme, la capacité de commandement et l'expérience au combat. Une sixième qualité récompensera en temps voulu les plus braves: la renommée. Chacune de ces qualités va influencer les capacités des personnages principaux dans des domaines aussi divers que la reddition d'une garnison assiégée, le recrutement d'hommes de troupe ou encore la conclusion d'un mariage avec la fille d'un Prince, pour ne prendre que ces trois exemples.

Toutes ces qualités évolueront au cours de jeu. Mais, contrairement à la plupart des jeux de rôles, où l'avancement des personnages est soumis aux caprices des dés ou à l'arbitraire d'un Maître de jeu, dans CROISADES, l'amélioration (ou la détérioration) des qualités d'un personnage est dûe avant tout aux capacités propres du joueur qui le contrôle (voir §3.3).

Force et expérience au combat définissent également les qualités des hommes de troupe et sous-officiers qui vont accompagner les personnages principaux. L'accumulation des points d'expérience au cours du jeu permet aux hommes de troupe et sous-officiers de s'élever progressivement d'une classe à l'autre. Les plus doués peuvent espérer s'élever un jour au rang de chevalier ou de mamelouk royal. Ils deviendront alors les vassaux du seigneur ou du prince qui les aura élevé à leur nouveau statut.

(1) Les joueurs qui ne disposent pas d'un temps de jeu suffisant peuvent opter pour l'un des buts de jeu intermédiaires proposés dans la section Scénarios de ce livret.

Grâce au recrutement et à l'avancement, chaque joueur peut ainsi rassembler une troupe de plus en plus nombreuse et aguerrie, et étendre peu à peu son influence sur la carte stratégique. Mais inutile d'espérer contrôler toute la carte en quelques tours de jeu! Chacun devra d'abord consolider son fief et se protéger des attaques surprise. Puis, il essaiera d'obtenir l'allégeance ou du moins l'alliance de ses voisins immédiats, qui seront pour la plupart des seigneurs neutres. Enfin, il arrivera un moment où l'affrontement direct entre certains joueurs sera inévitable. On retrouvera alors la dynamique du jeu stratégique, transformée par deux facteurs déterminants: les qualités individuelles de chaque chef et les tractations politico-diplomatiques qui auront souvent autant d'importance dans le jeu que les batailles proprement dites. Les joueurs seront ainsi amenés à refaire l'histoire dans l'histoire, autrement dit à changer les faits tout en respectant les réalités d'une époque. Inch Alah ou que Dieu vous garde!

N.B. Les joueurs qui voudraient s'aventurer encore plus loin dans le domaine du jeu de rôles peuvent adapter à ce jeu les règles d'AVANT CHARLEMAGNE, un jeu de rôles de François Nedelec aux éditions Robert Laffont qui recouvre en bonne partie les cultures et les peuples de CROISADES, même si c'est à une époque plus ancienne.

Avertissement: Dans les règles qui suivent les abréviations un D10 et un D6 correspondent respectivement à un dé à 10 faces et un dé à 6 faces.

3.1 PREPARATION ET DEROULEMENT DU JEU

3.1.1 Nombre et répartition des joueurs

Il n'y a pratiquement pas de limite au nombre de personnes qui peuvent jouer à une partie. Toutefois, si vous désirez éviter un temps de jeu trop long, nous vous conseillons de vous limiter à 6 ou 8 joueurs. Il est préférable d'être un nombre pair afin de pouvoir répartir les joueurs de façon égale entre les deux camps: les Croisés d'un côté, les Sarrazins de l'autre. En cas de nombre impair, il est recommandé d'avoir plus de Sarrazins que de Croisés.

3.1.2 Matériel et espace de jeu

Il faut savoir que plus les joueurs seront nombreux, plus ils auront besoin de matériel. Plusieurs sièges ou plusieurs batailles pouvant avoir lieu au même moment, des cartes supplémentaires seront nécessaires. De même, les pions de personnages fournis avec chaque jeu se révéleront vite insuffisants s'il y a plusieurs joueurs dans chaque camp. En bref, pour prévoir large, il convient d'avoir par multiple de deux joueurs présents: 1 boîte de CROISADES, une de SIEGE, une de CRY HAVOC, les deux boîtes d'extension et le plus grand nombre possible de cartes tactiques. Pour différencier les planches de pions des différentes boîtes, il est conseillé de souligner avec un feutre de couleur la base des pions. En attribuant à chaque joueur une couleur particulière, on évite toute confusion au niveau tactique et le rangement en cas d'interruption ou de fin de partie en est grandement facilité.

Les joueurs doivent prévoir également un espace de jeu comprenant plusieurs tables afin d'être en mesure de résoudre simultanément plusieurs parties tactiques, sièges ou batailles.

Exemples d'utilisation des feuilles de personnages

3.13 Choix des cases de départ
Après s'être répartis entre les deux camps, les joueurs lancent chacun leur tour un D10. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sélectionne sur la carte stratégique le château frontalier qui lui servira de point de départ dans le jeu. Ce château doit se trouver sur une case contrôlée par le camp auquel il appartient (les limites territoriales de chaque camp sont les mêmes que celles du scénario de campagne No. 3). Puis, le joueur du camp adverse qui a fait le chiffre le plus élevé choisit à son tour un château frontalier à l'intérieur des frontières de son camp. On procède ainsi pour tous les joueurs, en alternant à chaque fois les camps, tout en respectant, à l'intérieur de chaque camp, l'ordre décroissant des chiffres obtenus au dé.

3.14 Constitution des groupes et feuilles de personnages

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur château frontalier, chacun constitue son ou ses groupes de départ, en utilisant pour cela les feuilles de personnages. Chaque joueur dispose d'un maximum de 120 points pour constituer le personnage qui le représente et de 300 points pour les personnages qui l'accompagnent. Les points disponibles pour la constitution des personnages viennent en plus de ceux attribués en cas de siège pour former la garnison du château frontalier (voir §2.61).

Le personnage qui représente le joueur est nécessairement un chevalier si le joueur est un croisé, et un mamelouk royal si le joueur est un sarrasin. C'est ce personnage qui est le suzerain et le chef incontesté de tous les autres personnages que contrôle le joueur! Les 120 points qui servent à constituer le personnage se répartissent entre un coût de base, calculé à partir des potentiels qui figurent sur le pion qui le représente à cheval et en bonne forme, et le coût des diverses qualités que le joueur veut lui attribuer. Le coût de base est égal à une fois le potentiel d'attaque plus deux fois le potentiel de défense. Le joueur répartit ensuite les points qui restent (120 moins coût de base) entre les autres qualités à raison de:

- 3 points pour chaque point d'Expérience au Combat;
- 3 points pour chaque point de Charme;
- 4 points pour chaque point de Diplomatie;
- 5 points pour chaque point de Capacité à Commander;
- 7 points pour chaque point d'Honneur.

Les points attribués à chaque qualité sont inscrits dans les cases correspondantes sur la feuille de personnages (voir page d'exemples ci-après). Le joueur doit attribuer au moins 1 point à chaque qualité. De plus, le personnage reçoit d'office 1 point de Renommée et 150 dinars de fortune personnelle. Le total des points de vie du personnage est obtenu en multipliant par trois le potentiel de défense qui figure sur le pion le représentant à cheval et en bonne forme.

Le joueur procède ensuite à la sélection des personnages qui l'accompagnent. Les coûts sont ceux indiqués dans le tableau figurant à la page 104. Attention! Il n'est pas possible de choisir un cavalier sans son cheval. Tous les personnages

FEUILLE DE PERSONNAGES Personnages principaux

CROISES SARRAZINS

SUZERAIN (Personnage représentant le joueur):

NOM	RENOMMÉE	HONNEUR	CAPACITÉ COMMANDER	DIPLOMATIE	CHARME
HAKIM-AL-YVAN	1	2	4	5	1
TITRES	EXPÉRIENCE COMBAT	POINTS D'HONNEUR ACQUIS AU COMBAT	POINTS DE VIE (Pot. Def. x 3)	BLESSE MORT	BLESSE CLÉRIE AU TOUR DE JEU
MAMELOUK ROYAL	2		150	O	
GÉNÉRAL NOUVEAU MAMKA	POINTS DE VIE (Pot. Def. x 3)	POINTS DE VIE (Pot. Def. x 3)			
15	10	45			

VASSAUX:

Le joueur Yvan appartient au camp sarrasin. Il a choisi pour le représenter le mamelouk royal Hakim. Il lui donne le nom complet de Hakim-al-Yvan afin d'éviter toute confusion au cas où un autre joueur choisirait le même personnage en début ou en cours de partie. Dans l'espace réservé aux titres du personnage, il reportera par la suite les nouveaux titres obtenus (émir, sultan, etc.). Dans le cas présent, le coût de base du personnage est de 57 points: 27 (potentiel d'attaque) plus 2 fois 15 (potentiel de défense). Il reste donc 63 points que le joueur répartit de la façon suivante: 2 pts d'Honneur (14 pts), 4 pts de Capacité à Commander (20 pts), 5 pts de Diplomatie (20 pts), 1 pt de Charme (3 pts) et 2 pts d'Expérience au Combat (6 pts).

FEUILLE DE PERSONNAGES Personnages secondaires

CROISES SARRAZINS

NOM	TYPE	NOM du personnage	NOM du groupe	Points d'habileté		POINTS DE VIE (Pot. Def. x 3)	NOM
				Combat	Tir		
15 RASHID	CHAM	9	1	X		21	
15 VEZELAY	CHAM	9	1	X		27	
15 YAGHI	CHAM	9	1	X		33	
15 MONGKA	CARC	4	1			18	
15 AYUB	CARC	4	1			21	

Les 5 personnages inscrits sur la feuille font partie du groupe commandé par Hakim-al-Yvan (voir ci-dessus). Trois sont des mamelouks légers et deux sont des archers à cheval. Tous reçoivent 1 point d'Expérience au Combat. Les deux archers pourront également augmenter leur habileté au tir au cours du jeu (voir §3.37). Si, au cours d'un combat, un personnage perd son cheval, on fait une croix sur le C de l'abréviation désignant le type de personnage. La liste des abréviations figure au bas de la feuille. Au bas de la feuille, on trouve également un espace réservé à la notation du matériel transporté avec chaque groupe (chevaux supplémentaires, mules, chariots, engins de siège, etc.).

inférieurs au rang d'officier reçoivent d'office 1 point d'expérience au combat. Les tireurs n'obtiennent des modificateurs de tir qu'en cours de jeu (voir §3.37). Comme pour les chevaliers et les mamelouks royaux, les points de vie de chaque personnage sont obtenus en multipliant par trois le potentiel de défense figurant sur le pion qui le représente en bonne forme et à pied, s'il s'agit d'infanterie, ou à cheval, s'il s'agit de cavalerie (voir page d'exemples ci-contre).

Un joueur peut sélectionner éventuellement d'autres personnages principaux (chevaliers ou mamelouks royaux) pour accompagner le personnage qui le représente. Ceux-ci sont considérés comme ses vassaux. Le joueur peut leur attribuer jusqu'à 100 points, en procédant de la même façon que pour le premier personnage. Il doit également donner un minimum de 30 points de fortune personnelle à chaque vassal. Tous ces points (100+30) sont déduits du total de 300 points mis à la disposition du joueur pour constituer sa troupe.

3.15 Déroulement de la partie

château joueur place le ou les pions groupes qu'il vient de constituer sur la case du château frontalier choisi pour point de départ. La partie peut alors commencer en respectant l'ordre obtenu par le tirage des dés. L'organisation du tour de jeu est presque identique à celle du jeu stratégique. Les règles concernant le jeu à 3 joueurs et plus sont appliquées ici (voir §2.9). Plus les joueurs sont nombreux, plus les discussions diplomatiques prennent de l'importance. Tous les cinq tours, une séquence supplémentaire vient s'ajouter en fin de tour. Elle comprend trois parties:

- La collecte des revenus dans les villes et châteaux contrôlés par chaque joueur, ainsi que des taxes prélevées sur le trafic caravanier (voir §3.7 Système économique).
- L'avancement des personnages de chaque joueur, le recrutement de nouveaux personnages et l'achat de matériel supplémentaire dans les villes amies.
- La désignation des opportunités matrimoniales qui se présentent aux joueurs pour les cinq tours suivants (voir au dos de ce livret).

Comme on va le voir dans les règles qui suivent, la partie jeu de rôles, tout en ayant un déroulement assez proche de jeu stratégique, offre aux joueurs un éventail d'actions beaucoup plus large, grâce notamment aux qualités des personnages principaux. Ainsi, un groupe qui arrive dans une case ville ou château qu'il ne contrôle pas n'est pas obligé d'établir un siège. Son chef peut aussi engager des pourparlers avec les seigneurs de la ville ou du château en vue d'une alliance, d'une alliance, d'un mariage ou tout simplement pour obtenir, si c'est vue ville, la permission d'y recruter des troupes.

Encore plus que pour le jeu stratégique, les parties de CROISADES appliquant les règles de jeu de rôles peuvent être fort longues. Concrètement, une partie peut s'étaler facilement sur plusieurs jours, voire plus d'une semaine si les joueurs favorisent l'équilibre des forces plutôt que l'élimination des plus faibles. D'autre part, les batailles au niveau tactique n'impliquent pas nécessairement tous les joueurs présents. Or, il faut bien attendre l'issue des combats avant de passer au

tour stratégique suivant. Si la bataille s'annonce brève - les forces en présence sont peu nombreuses -, les joueurs non impliqués peuvent en profiter pour discuter diplomatiquement entre eux. Si la bataille s'annonce longue, il vaut mieux décider l'interruption de la partie à la fin du tour stratégique en cours, ce qui libère les joueurs non impliqués dans la bataille. La partie peut reprendre quelques heures plus tard avec tous les joueurs, ou éventuellement le lendemain. Au moment d'interrrompre la partie, chaque joueur conserve avec lui ses feuilles de personnages et note la position de ses groupes, de ses navires et de ses pions territoriaux sur la carte stratégique. De cette façon, la remise en route du jeu pourra s'effectuer rapidement.

3.16 Mort d'un personnage principal en cours de partie

Si un personnage représentant un joueur vient à mourir en cours de jeu, le joueur concerné peut désigner un successeur parmi ses vassaux. Celui-ci reçoit alors tous les titres du défunt mais pas ses qualités. Si le joueur ne possède aucun vassal au moment de la mort du personnage, tous les châteaux et les villes qu'il contrôlait redevennent neutres et il repart à zéro: il choisit à nouveau un château frontalier et constitue un groupe avec le même nombre de points attribués en début de partie (120+300). Le château frontalier choisi ne doit être contrôlé par aucun des autres joueurs. Autrement dit, il ne doit pas être situé sur le territoire conquis par un joueur. Si tous les châteaux frontaliers sont sous contrôle adverse, le joueur concerné est définitivement exclu de la partie.

La mort d'un vassal n'affecte pas le cours du jeu. Le joueur attribue simplement ses titres à un autre vassal ou au suzerain (le personnage qui le représente).

3.2 LES QUALITES DES PERSONNAGES

3.21 L'Honneur

L'honneur est avant tout le respect de la parole donnée. Cette qualité sera déterminante pour obtenir la reddition d'une garnison assiégée. Les vaincus sont, en effet, obligés de s'en remettre à la parole du vainqueur pour espérer avoir la vie sauve. Cette qualité sera également importante pour négocier des alliances: savoir tenir sa parole est, ici aussi, une qualité appréciée. D'une façon plus générale, l'honneur c'est savoir reconnaître la valeur d'un adversaire courageux, c'est respecter ses devoirs envers un vassal et respecter la vie et les biens des civils, notamment des pèlerins, qu'ils soient croisés ou sarrazins.

3.22 La Diplomatie

La diplomatie vise à faire prévaloir les solutions pacifiques sur les solutions violentes. En bref, être bon diplomate c'est faire valoir ses intérêts et étendre son pouvoir sans avoir recours aux armes. Cette qualité aura donc une influence importante sur les négociations d'alliances et sera décisive pour faire accepter une alliance. Mieux vaut se faire des alliés et des vassaux par la persuasion, fut-elle musclée, que par la force brute, laquelle implique généralement une perte d'énergie et de temps considérable.

3.23 Le Charme

Le charme peut se définir de mille et une façons et être utilisé dans un nombre infini de situations. Dans ce jeu, sa signification est toutefois très proche de son sens

originel: un héros qui a du charme obtiendra plus sûrement les faveurs d'une riche princesse ou d'une veuve bien dotée qu'un héros qui n'en a pas. Vous voilà prévenus! La chasse à la riche héritière prit, en effet, une importance particulière du temps des Croisades car, faute de lignées mâles suffisamment établies, la noblesse franque de Syrie et de Palestine avait admis la transmission d'un fief et du titre correspondant par mariage avec la fille du seigneur, s'il n'avait pas d'héritier mâle, ou avec sa veuve, s'il n'était malheureusement plus de ce monde.

Un fief coquin comme Renaud de Châtillon se refit ainsi plusieurs fois une santé grâce à son charme de grand aventurier, ce qu'il était par ailleurs. Du côté musulman, le mariage avec la fille d'un émir ou d'un sultan représentait, certes, un appui important mais ses implications sociales étaient plus limitées. Pour des raisons d'équilibre du jeu, la situation dans les deux camps est toutefois traitée ici sur un pied d'égalité.

Notons que le charme intervient également, et de façon non négligeable, dans les négociations d'alliances. Cette qualité prend alors un sens plus général.

3.24 La Capacité à Commander

La capacité à commander, c'est aussi bien le charisme personnel du chef que sa capacité à prendre des décisions au bon moment et avoir ses troupes bien en main. Sur le champ de bataille, cela signifie une présence et des ordres précis quand il faut et là où il faut. Dans ce jeu, cette qualité est déterminante dans trois domaines: le recrutement des troupes, la capacité à gagner l'initiative au moment d'une bataille ou d'un siège et la capacité à galvaniser la combativité des troupes au combat.

3.25 La Renommée

"Qu'est ce que la renommée?", demanda le Calife.

"Pour un homme comme toi, répondit le Sage, la renommée s'évalue au nombre de bouches qui prononcent chaque jour ton nom".

Dans CROISADES, la renommée s'obtient sur les champs de bataille et par le contrôle des villes. Vaillance, sagacité et puissance: trois branches d'un même arbre. Dans ce jeu, la renommée est une qualité déterminante car elle vient renforcer toutes les autres: elle donne du poids à l'honneur, facilite la diplomatie, augmente le charme et légitime le commandement. Même dans le domaine des combats, la renommée intervient en galvanisant le courage des troupes. Qu'elle fascine ou qu'elle terrorise, la renommée est, de tous temps, la qualité qui frappe le plus l'imagination des hommes.

3.26 L'Expérience au Combat

L'expérience au combat, c'est la valorisation de la force par le savoir-faire. Aussi, plus un personnage aura de l'expérience, plus il gagnera en force, en habileté et en assurance. C'est pourquoi, dans ce jeu, l'expérience ajoute des points à l'attaque, améliore notablement les capacités d'esquive et renforce progressivement le moral. L'accumulation des points d'expérience permet, en effet, à un simple soldat de monter en grade et, éventuellement, de changer sa condition sociale. Cette qualité est commune à tous les personnages du jeu, qu'ils soient principaux ou secondaires.

3.27 L'Habileté au Tir

Cette qualité est réservée aux seuls personnages qui ont la capacité de tirer: archers, arbalétriers, frondeurs, lanceurs de javelots et assassins. Elle ne concerne donc pas les personnages principaux. Grâce à l'accumulation de points d'habileté au tir durant les combats, un personnage peut obtenir des modificateurs de tir qui augmentent progressivement son efficacité. Cette qualité n'intervient pas dans l'avancement d'un personnage.

3.3 AMELIORATION ET DETERIORATION DES QUALITES AU COURS DU JEU

Tout au long du jeu, les qualités des personnages vont évoluer en fonction des actions qu'ils entreprennent. Mis à part l'expérience au combat et l'habileté au tir, qui ne peuvent que progresser, les qualités peuvent s'améliorer ou se détériorer selon le résultat obtenu. Une qualité ne peut toutefois pas descendre en-dessous du seuil de 0 point, considéré comme seuil minimal. L'honneur, la diplomatie, le charme, la capacité à commander et la renommée ne concernent que les personnages principaux. L'habileté au tir ne concerne que les tireurs. L'expérience au combat concerne, par contre, tous les personnages.

3.31 Evolution de l'honneur

Les cas où un personnage gagne ou perd des points d'honneur sont les suivants:

Quand la ville où se trouve son épouse est assiégée par l'ennemi, un personnage gagne 2 points s'il vient à son secours et réussit à briser le siège. Par contre, il en perd 2 s'il ne vient pas à son secours et que la ville est prise. Ce cas ne s'applique évidemment pas quand le personnage se trouve dans la ville au moment du siège. Pour pouvoir gagner les 2 points, le personnage doit faire partie du groupe de secours et engager une bataille avec les assiégés. S'il remporte la bataille, il gagne 2 points d'honneur. S'il perd la bataille, il ne gagne pas de points mais il n'en perd pas non plus, même si la ville est prise. Dans tous les cas où le siège échoue, le personnage ne perd pas de points.

- Quand la ville où se trouve l'un de ses vassaux est assiégée par l'ennemi, le personnage qui représente le joueur (le suzerain) gagne 1 point s'il vient à son secours et réussit à briser le siège. Il en perd 1 s'il ne vient pas à son secours et que la ville est prise. (même conditions que ci-dessus).

- Quand la ville où se trouve son suzerain (le personnage qui représente le joueur) est assiégée par l'ennemi, un vassal gagne 1 point s'il vient à son secours et réussit à briser le siège. Il en perd 1 s'il ne vient pas à son secours et que la ville est prise (voir conditions détaillées ci-dessus). Ce cas s'applique à **tous** les vassaux. Autrement dit, chaque vassal peut gagner 1 point en venant au secours de son suzerain, ou en perdre 1 s'il ne vient pas.

- Quand, au cours d'une bataille ou d'un siège, un ennemi valeureux demande grâce, le personnage qui lui accorde la vie sauve gagne 2 points d'honneur. S'il la lui refuse, il perd 2 points (1). L'ennemi en question doit se trouver dans un rayon de cinq cases du personnage à qui il demande grâce. S'il y a plusieurs personnages, c'est toujours l'ennemi qui choisit le personnage à qui il fait sa demande. Seuls les personnages principaux ont le privilège d'accorder ou de demander grâce. Toutefois, pour être considéré valeureux, un personnage doit être soit blessé, soit entièrement encerclé au moment de sa requête.

(1) Sauf si le personnage qui le demande a lui-même 0 points d'honneur.

- Quand un suzerain paye la rançon d'un vassal, il gagne 1 point d'honneur. S'il ne la paye pas, il perd 1 point tous les 5 tours de jeu. Pour plus de détails sur la façon de verser une rançon, voir §3.77

- Quand un vassal donne toute sa fortune personnelle pour payer la rançon de son suzerain, il gagne 1 point d'honneur. Tant que la rançon du suzerain n'est pas versée, tous ses vassaux perdent 1 point d'honneur tous les 5 tours de jeu (voir §3.77).

- Quand un personnage paye la rançon de son épouse, il gagne 1 point d'honneur. S'il ne la paye pas, il perd 2 points d'honneur tous les 5 tours de jeu (voir §3.77).

- Quand un joueur tue un personnage principal qu'il a fait prisonnier à la suite d'une reddition ou d'une grâce, il fait perdre tous les points d'honneur au personnage qui le représente, à moins que la mort ne soit survenue à la suite d'une tentative de fuite ou après que le prisonnier ait attaqué ses gardiens. Les épouses des personnages sont considérées comme des personnages principaux.

- Quand un joueur ne respecte pas un pacte signé avec un autre joueur, le personnage qui le représente perd 3 points d'honneur. Seuls les pactes formulés par écrit et signés par tous les joueurs concernés sont pris en compte. Quand un pacte a une durée limitée, le tour de jeu auquel il prend fin doit être inscrit en toutes lettres.

3.32 Evolution de la diplomatie

Si, au moment de la collecte des revenus, un joueur reçoit plus d'argent que la fois précédente sans que ses troupes n'aient été engagées dans aucun combat (naval ou terrestre) lors des 5 tours de jeu qui viennent d'avoir lieu, il peut ajouter 1 point de diplomatie au personnage principal de son choix (celui qui le représente ou l'un de ses vassaux). A l'opposé, si ses revenus ont baissé et qu'il a été engagé dans un ou plusieurs combats lors des 5 tours de jeu précédents, il doit retirer 1 point de diplomatie à celui de ses personnages qui en a le plus.

N.B. On ne tient pas compte ici d'une augmentation éventuelle des revenus à la suite d'une surtaxation de 50% (voir §3.73).

3.33 Evolution du charme

Si la prestance d'un personnage peut s'affirmer au fil des ans - surtout si le pouvoir et la renommée sont au rendez-vous -, il lui est beaucoup plus difficile de transformer son aspect physique, symbolisé ici par le nombre de points de charme que son créateur aura bien voulu lui attribuer... Mais la rude existence que mène un chevalier ou un mamelouk royal du XIIIème siècle l'amène souvent à s'exposer physiquement et à en subir les conséquences éventuelles. Aussi, à chaque fois qu'un personnage est blessé, le joueur concerné doit lancer un D6: - 1 au dé, le personnage perd 1 point de charme à la suite d'une blessure peu élégante qui le laisse amer; - 2 à 5 au dé, l'état du personnage n'affecte pas durablement son charme. Pas de conséquences; - 6 au dé, l'épreuve traversée renforce le caractère du personnage et lui fait gagner 1 point de charme.

3.34 Evolution de la capacité à commander

La capacité à commander se vérifie dans le feu de l'action, autrement dit sur les champs de bataille. Pour gagner des points dans ce domaine, un joueur doit remplir trois conditions:

- les forces qu'il engage dans la bataille doivent totaliser au moins 20 points;
- il doit terminer la bataille sans aucune désertion dans son camp (voir §2.58);
- le total des forces qu'il a engagé dans la bataille additionné à une fois et demie les pertes qu'il a subi doit être inférieur au total des forces de l'adversaire additionné aux pertes de celui-ci. En abrégé, cela donne:

Armée de départ + (Pertes x 1.5) < Armée de départ + Pertes
du joueur de l'adversaire

Pour calculer les forces engagées et les pertes de part et d'autre, les joueurs utilisent le barème suivant:

Infanterie légère:	1 point
Infanterie en armure:	2 points
Cavalerie légère:	3 points
Cavalerie en armure:	4 points
Chevaliers ou mamelouks royaux:	6 points

N.B. les personnages qui désertent doivent être inclus dans les pertes.

Si le joueur remplit les conditions **b** et **c** et que son armée de départ est au moins égale à 20 points, il peut attribuer 1 point de capacité de commandement au personnage ayant le rang le plus élevé. Si son armée comporte plusieurs personnages de même rang, il attribue le point au personnage de son choix.

Si l'armée de départ du joueur est au moins égale à 50 points, il peut attribuer 2 points. Si elle est au moins égale à 100 points, il peut attribuer 3 points. S'il le désire, il peut répartir ces points entre plusieurs personnages ayant participé au combat, mais le personnage ayant le rang le plus élevé doit toujours recevoir au moins autant de points que ses subordonnés.

Si l'armée de départ est composée d'une coalition de plusieurs joueurs, ceux-ci se répartissent les points qu'ils ont éventuellement gagné. On commence par attribuer 1 point au joueur ayant engagé la troupe la plus importante, puis 1 point au deuxième, etc. **Exemple:** deux joueurs s'allient pour livrer bataille. L'un amène 70 points de troupes, l'autre en amène 50. L'armée de départ totalise donc 120 points. Si, à la fin de la bataille, ils remplissent les conditions **b** et **c**, ils doivent se répartir 3 points de capacité à commander. Dans ce cas, le joueur qui a amené le plus de troupes reçoit 2 points et son allié en reçoit 1. S'ils avaient été trois, chacun aurait reçu 1 point. S'ils avaient été quatre, le joueur qui aurait amené le moins de troupes n'aurait reçu aucun point.

Diminution de la capacité à commander. En inversant les conditions qui permettent de gagner des points, on obtient les conditions qui obligent à en perdre:

- si un joueur termine une bataille avec une ou plusieurs désertion dans son camp, - et si

$$\text{Armée de départ du joueur} + \text{Pertes} > \text{Armée de départ de l'adversaire} + (\text{Pertes} \times 1.5)$$

tous les personnages du joueur (suzerain ou vassaux) qui ont participé à la bataille perdent 1 point de capacité à commander. Ce cas s'applique quel que soit l'importance de l'armée de départ du joueur. S'il y a plusieurs joueurs, tous leurs personnages principaux sont pénalisés de la même façon.

N.B. L'issue de la bataille n'intervient pas dans l'évolution de cette qualité. Un joueur peut faire retraite et gagner des points, comme son adversaire peut en perdre tout en s'étant rendu maître du terrain. Les sièges et les batailles navales ne sont pas pris en compte ici.

3.35 Evolution de la renommée

Un joueur peut faire gagner des points de renommée à ses personnages en prenant le contrôle de villes et en remportant des victoires éclatantes sur les champs de bataille.

Contrôle de villes. A chaque fois qu'un joueur prend le contrôle d'une ville moyenne, par la force ou la diplomatie (allégeance), il fait gagner 1 point de renommée au personnage à qui il attribue le titre correspondant. (ex. Baron de

Jaffa ou Emir de Homs). De la même façon, le contrôle des villes importantes fait gagner les points suivants:

Nom de la ville	Pts de Renommée
Nicosie	2
Tarse	2
Antioche	2
Tripoli	2
Acce	3
Alep	3
Alexandrie	3
Damas	4
Jérusalem	5
Le Caire	5

Victoires éclatantes. Pour remporter une victoire éclatante dans une bataille, un joueur ou une coalition de joueurs doit remplir trois conditions:

- Les forces engagées par les deux camps doivent totaliser au moins 40 points;
- Le camp adverse doit être obligé de s'enfuir: il fait retraite ou sort de carte en débâdant;
- Le total des forces engagées par le camp victorieux additionné à deux fois les pertes qu'il a subi doit être inférieur au total des forces engagées par le vaincu additionné aux pertes de celui-ci. En abrégé, cela donne:

$$\text{Armée de départ de camp victorieux} + (\text{Pertes} \times 2) < \text{Armée de départ du vaincu} + \text{Pertes}$$

La barème utilisé pour calculer les armées de départ et les pertes de part et d'autre est celui indiqué au §3.34.

Le nombre de points de renommée attribués au(x) vainqueur(s) va dépendre de l'importance du total des forces engagées par les deux camps, comme le montre le tableau suivant:

Total des deux armées de départ	Points de Renommée
40 à 79 pts	1
80 à 149 pts	2
150 à 249 pts	3
250 à 399 pts	4
400 et plus	5

La répartition éventuelle des points de renommée entre plusieurs personnages ou plusieurs joueurs s'effectue de la même façon que pour la qualité précédente (voir §3.34 Evolution de la capacité à commander).

Diminution de la renommée. En inversant les conditions qui permettent de gagner des points, on obtient les conditions qui obligent à en perdre :

- la perte d'une ville moyenne ou d'une ville importante fait perdre les points de renommée correspondants au personnage qui en avait reçu le titre.

- si un joueur termine une bataille en s'enfuyant (retraite ou débandade),

- et si $\text{Armée de départ} + \text{Pertes} > \text{Armée de départ du vainqueur} + (\text{Pertes} \times 2)$

tous les personnages du joueur (ou des joueurs, si c'est une coalition) qui ont participé à la bataille perdent 1 point de renommée. Ce cas ne s'applique pas si le total des deux armées est, au départ, inférieur à 40 points.

N.B. Les sièges et les batailles navales ne sont pas pris en compte ici.

3.36 Evolution de l'expérience au combat

Au cours des sièges et des batailles, à chaque fois qu'un personnage réussit individuellement une attaque, une contre-attaque ou une esquive (voir §3.54) contre un personnage appartenant à la même classe ou à une classe supérieure, il obtient 1 point d'habileté au combat (les six classes sont celles indiquées dans le tableau de commandement, §2.8). Si un personnage affronte plusieurs ennemis (2 ou plus) dans un même combat et réussit l'une des trois actions ci-dessus, il obtient 1 point d'habileté quelle que soit la classe de ses adversaires. Si plusieurs personnages affrontent un ennemi de classe supérieure à la leur et réussissent une attaque ou une contre-attaque, le joueur peut attribuer 1 point d'habileté à l'un d'entre eux. Quand un personnage totalise 5 points d'habileté, ces points peuvent être échangés contre 1 point d'expérience au combat. Le joueur concerné raye alors sur la feuille de personnages les 5 points d'habileté et augmente l'expérience au combat du personnage d'1 point.

N.B. Cette qualité ne peut que progresser. Toutefois, en cas d'avancement, un personnage peut être amené à dépenser une partie de ses points d'expérience pour obtenir un potentiel d'attaque et de défense plus important, ou pour s'entraîner au combat à cheval (voir §3.62).

3.37 Evolution de l'habileté au tir

Un tireur obtient 1 point d'habileté au tir à chaque fois que l'un de ses tirs entraîne la mort d'un adversaire. Quand il a accumulé 10 points d'habileté, le personnage obtient un "1" en modificateur de tir. Autrement dit, il soustrait désormais 1 point au chiffre obtenu au dé à chaque fois qu'il tire. Avec 20 points d'habileté supplémentaires, il obtient un "2" en modificateur de tir. Par la suite, s'il accumule encore 50 points d'habileté, il obtient un "3" en modificateur de tir. A chaque fois que le modificateur change, le joueur concerné doit effacer sur la feuille de personnages les points d'habileté correspondants et inscrire le nouveau modificateur dans la colonne appropriée. Un tireur ne peut pas obtenir un modificateur supérieur à "3".

N.B. Cette qualité ne peut que progresser. Le chiffre 1 étant le meilleur résultat qu'il est possible d'obtenir pour un tir, quand le chiffre obtenu au dé moins le modificateur est inférieur à 1, il est ramené automatiquement à la valeur 1.

3.4 LES ACTIONS DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Les personnages principaux peuvent faire valoir leurs qualités dans sept actions différentes: négocier une alliance, faire accepter une allégeance, recruter des troupes, conclure un mariage, gagner l'initiative lors d'une bataille ou d'un siège, galvaniser la combattivité de leurs troupes ou obtenir la reddition d'une garnison assiégée.

Alliances, allégeances et mariages sont des actions qui peuvent avoir lieu à n'importe quel tour de jeu **après** la résolution des batailles et des sièges en cours. Gagner l'initiative est une action qui a lieu au début de chaque jour de siège ou **avant** de commencer une bataille, alors que galvaniser la combattivité de ses troupes est une action qui s'effectue **pendant** les combats. Les pourparlers en vue d'obtenir la reddition d'une garnison assiégée ont lieu **pendant** la résolution du siège en question, à la place d'une journée d'assaut ou de pilonnage. Enfin, le recrutement des troupes est effectué tous les cinq tours de jeu, **après** la collecte des revenus.

3.41 Négocier une alliance

Quand le groupe d'un joueur passe par une case contenant un château ou une ville qu'il ne contrôle pas, il peut s'y arrêter et engager des négociations en vue d'une alliance avec le seigneur des lieux. Pour cela, il désigne l'un des personnages principaux faisant partie du groupe pour entamer les discussions. Ce sont les qualités de ce personnage qui seront prises en compte pour connaître l'issue des négociations. Le calcul s'effectue de la façon suivante: le joueur additionne les points d'honneur, de diplomatie, de charme et de renommée du personnage et multiplie le total obtenu par la force des troupes qui l'accompagnent. S'il y a plusieurs groupes, c'est l'ensemble des troupes qui est pris en compte, et pas seulement celles qui font partie du groupe du personnage. Pour calculer l'importance des forces qui accompagnent le personnage, le joueur utilise le barème qui figure au §3.34.

L'alliance est conclue si:

HONNEUR+DIPLOMATIE+CHARME
+RENOMMÉE
du personnage

X

Force des troupes qui l'accompagnent

>

au chiffre correspondant dans le tableau ci-après

Alliance avec un château ou une ville déjà alliée à un autre joueur. Deux cas peuvent se présenter:

a) **L'allié en titre a un ou plusieurs groupes à lui dans la place.** Si cette troupe totalise au moins 10 points pour un château frontalier, 15 points pour un château seigneurial, 30 points pour une ville moyenne et 50 points pour une ville importante, tout changement d'alliance est impossible (le barème utilisé pour évaluer le nombre de points de troupes est celui qui figure au §3.34). Par contre, si la troupe de l'allié en titre n'atteint pas le nombre de points indiqué, le joueur adverse peut tenter d'obtenir le changement d'alliance, mais il doit soustraire les points de troupes de son adversaire de ses propres points de troupes. De plus, si

Tableau des Alliances

Négociations engagées avec:	Alliance conclue si $(H+D+C+R) \times T$ Troupes \geq à:	
	Même camp	Camp adverse
Château frontalier	200	250
Château seigneurial	500	625
Ville moyenne	1000	1250
Villes importantes:		
Nicosie		
Tarse	2000	2500
Antioche		
Tripoli		
Acre	3000	3750
Alep		
Alexandrie		
Damas	4000	5000
Le Caire	5000	6250
Jérusalem		

N.B. Par "camp", il faut entendre camp croisé ou camp sarrazin. Il est en effet plus difficile, pour des raisons historiques, religieuses et linguistiques, d'obtenir l'alliance d'un seigneur croisé quand on est sarrazin et vice-versa. De telles alliances étaient cependant fréquentes à l'époque, le réalisme l'emportant souvent sur toute autre considération.

l'allié en titre a un personnage principal dans la place, le joueur adverse doit soustraire également les points de qualité de ce personnage (H+D+C+R) des points de qualité du personnage qui mène les négociations. Si l'allié en titre a plusieurs personnages principaux sur place, c'est nécessairement celui qui a le plus de points de qualité qui est pris en compte. Si, après ces soustractions, le produit de la multiplication est égal ou supérieur au chiffre correspondant dans le tableau ci-dessus, le château ou la ville change d'alliance. La troupe de l'ancien allié est obligée d'évacuer immédiatement la case en question vers une des six cases adjacentes. Si toutes les cases adjacentes sont occupées par des groupes ennemis ou sont impraticables (cases mer, par exemple), tous les personnages composant la troupe sont faits prisonniers.

b) **L'allié en titre n'a pas de personnages à lui dans la place.** Le joueur adverse peut tenter d'obtenir un changement d'alliance mais il doit soustraire les points de renommée du personnage qui représente l'allié en titre (le suzerain) des points de qualité du personnage qui mène les négociations. Si, après soustraction, le produit de la multiplication est égal ou supérieur au chiffre correspondant dans le tableau ci-dessus, le château ou la ville change d'alliance.

Alliance avec un château ou une ville contrôlée par un autre joueur. En règle générale, il n'est pas possible de faire alliance avec un château ou une ville contrôlée par un autre joueur. Toutefois, si ce joueur a imposé des taxes supplémentaires lors de la précédente collecte des revenus (voir §3.73), l'alliance est possible. La procédure suivie est alors la même que si le château ou la ville était simplement alliée au joueur et non pas contrôlée par lui (voir procédure ci-dessus).

Comment indiquer une alliance sur la carte stratégique? Chaque joueur réserve un certain nombre de ses pions territoire sur lesquels il inscrit "allié". A chaque fois qu'une alliance est conclue, il pose l'un de ces pions sur le château ou la ville concernée.

Quels sont les effets pratiques d'une alliance? Un château ou une ville alliée offre refuge et ravitaillement aux groupes du joueur qui a conclu l'alliance. Ce dernier peut en faire profiter ses propres alliés, autrement dit d'autres joueurs avec lesquels il a conclu un pacte. Une ville alliée appartenant au même camp que le joueur qui a conclu l'alliance offre également la possibilité d'y recruter des troupes (voir §3.44).

Dans le cas où une ville ou un château allié à un joueur est assiégé par les troupes d'un autre joueur, c'est le joueur qui a conclu l'alliance qui prend le commandement de la garnison pour la durée du siège.

3.42 Faire accepter une allégeance

Pour faire accepter une allégeance, un joueur procède de la même façon que pour négocier une alliance. Toutefois, seules la diplomatie et la renommée du personnage qui mène les discussions sont prises en compte ici. De plus, les chiffres à atteindre pour faire accepter une allégeance sont supérieurs, comme le montre le tableau ci-dessous.

L'allégeance est acceptée si:

$$(DIPLOMATIE+RENOMMEE) \times \text{Force des troupes qui l'accompagnent} \geq \text{au chiffre correspondant dans le tableau ci-après}$$

Allégeance par un château ou une ville alliée à un autre joueur. Quand un joueur tente de faire prêter allégeance à un château ou une ville déjà alliée à un autre joueur, il adopte exactement la même procédure que pour une tentative d'alliance (voir §3.41. Alliance avec un château ou une ville déjà alliée à un autre joueur). Dans le cas où l'allié en titre a un personnage principal dans la place, les seules qualités prises en compte sont la renommée et la diplomatie.

Allégeance par un château ou une ville contrôlée par un autre joueur. Un joueur ne peut tenter de faire prêter allégeance à un château ou une ville déjà contrôlée par un autre joueur que si ce dernier n'a pas de groupe à lui dans la place, mise à part la garnison habituelle. La présence éventuelle de l'épouse du seigneur

Tableau des Allégeances

Discussions engagées avec:	Allégeance acceptée si (D+R) x Troupes \geq à:	
	Même camp	Camp adverse
Château frontalier	300	400
Château seigneurial	750	1000
Ville moyenne	1500	2000
Villes importantes:		
Nicosie	3000	4000
Tarse		
Antioche		
Tripoli		
Acre		
Alep	4500	6000
Alexandrie		
Damas	6000	8000
Le Caire	7500	10000
Jérusalem		

des lieux bloque également toute tentative de changement d'allégeance par voie diplomatique. De plus, le joueur qui tente d'obtenir la nouvelle allégeance doit soustraire **deux fois** les points de renommée du suzerain (le personnage représentant le joueur qui contrôle la place) des points de qualité du personnage qui mène les négociations.

N.B. Lorsqu'un joueur a imposé des taxes supplémentaires à ses châteaux et ses villes lors de la précédente collecte des revenus (voir §3.73), il devient plus facile de leur faire changer d'allégeance. La procédure suivie est alors la même que si le château ou la ville était simplement alliée au joueur et non pas contrôlée par lui (voir §3.41/Alliance avec un château ou une ville déjà alliée à un autre joueur).

Quels sont les effets pratiques d'une allégeance? Tout d'abord, le château ou la ville qui vient de prêter allégeance fait désormais partie du territoire du joueur concerné. Celui-ci doit donc déplacer ses pions territoire en conséquence. Ensuite, le joueur attribue les points de renommée éventuels au personnage principal de son choix. Ce dernier se voit confier la garde de la ville et reçoit éventuellement le titre correspondant (voir §3.61). Attention! En cas d'allégeance volontaire, autrement dit sans emploi de la force, le château ou la ville qui vient d'accepter la suzeraineté du joueur ne change pas de camp. Si, par exemple, un seigneur croisé obtient l'allégeance d'une ville sarrazine par la voie pacifique, celle-ci reste une ville sarrazine. Aussi, est-il conseillé de noter sur une feuille à part les châteaux et les villes que chaque joueur contrôle, en indiquant le numéro de la case pour les châteaux et le nom pour les villes, suivi du symbole du camp d'appartenance: une croix pour les Croisés et une demi-lune pour les Sarrazins. Cette liste facilite également le calcul des revenus (voir §3.7).

Le contrôle d'un château ou d'une ville offre les avantages dus à une alliance (voir §3.41) auxquels viennent s'ajouter les avantages suivants:

- tous les cinq tours de jeu, le personnage du joueur qui a reçu la garde du château ou de la ville perçoit les revenus correspondants (voir §3.7 Système économique). Ces revenus sont versés sur sa fortune personnelle et pourront servir à recruter des troupes, à acheter du matériel, etc.

- si les forces du joueur sont engagées dans une bataille sur la case où se trouve la ville ou le château, ou l'une des six cases adjacentes, la ville ou le château est tenu de fournir un contingent de troupes égal à 50% des points alloués à la garnison (voir §2.61). On notera que ces points sont destinés à constituer des personnages. Ils n'ont donc rien à voir avec les points du barème qui figure au §3.34 et qui servent uniquement à évaluer l'importance d'une troupe en vue d'une bataille ou de négociations. Le contingent ainsi fourni doit être commandé au moins par un sous-officier et être formé de personnages appartenant au même camp que le château ou la ville de provenance. Un joueur peut donc se retrouver à la tête d'une armée composée à la fois de troupes croisées et de troupes sarrazines, ce qui s'est produit plusieurs fois à l'époque, même dans de grandes batailles. Cette règle vient s'ajouter à la règle des renforts (voir §2.55).

N.B. Un château ou une ville assiégée ne peut pas fournir de contingent. Au cas où le joueur prélève des taxes supplémentaires, il n'est pas sûr de voir arriver les contingents de renforts à temps pour la bataille (voir §3.73). Tous les contingents supplémentaires qui participent à une bataille retournent à leur lieu d'origine à la fin des combats. Les pertes éventuelles sont considérées comme automatiquement remplacées dès le tour de jeu suivant.

3.43 Conclure un mariage

Tous les cinq tours de jeu, au moment de la collecte des revenus, un joueur désigné au hasard consulte la Table des Opportunités Matrimoniales (voir au dos de ce livret). En lançant deux fois de suite 1D6, il obtient le nom de la Dame à marier dans chaque camp. Ces opportunités matrimoniales sont valables pour les cinq tours de jeu qui suivent. Pour conclure le mariage, le prétendant doit se trouver en **personne** dans la ville indiquée comme lieu du mariage et obtenir un chiffre égal ou supérieur au chiffre correspondant dans la Table des Opportunités Matrimoniales. Pour cela, le joueur concerné additionne les points de charme du personnage et ses points de renommée, et multiplie le tout par 1D6.

En abrégé, cela donne:

Mariage conclu si (CHARME + RENOMMÉE) x 1D6 \geq au chiffre indiqué dans la Table

Dès qu'un personnage réussit à conclure le mariage, il reçoit le titre correspondant et prend le contrôle des cases ou du territoire offert en dot. Cette opportunité matrimoniale ne sera donc plus prise en compte pour le reste de la partie, à moins que le joueur ne se fasse éliminer tous ses personnages et soit obligé de repartir à zéro (voir §3.16).

Si plusieurs prétendants tentent de conclure un mariage dans le même tour de jeu, et obtiennent un chiffre égal ou supérieur à celui indiqué, c'est celui qui fait le chiffre le plus élevé qui l'emporte (normal, non?). Plusieurs personnages d'un même joueur peuvent tenter leur chance mais chaque personnage n'a droit qu'à une tentative tous les cinq tours.

La même opportunité matrimoniale peut sortir plusieurs fois au cours du jeu, tant que la Dame concernée n'a pas trouvé de mari à sa hauteur.

Les épouses des personnages principaux restent, tout au long du jeu, dans la ville moyenne ou la ville importante qu'elles ont apporté en dot à leur mari. En cas de siège, l'épouse du seigneur des lieux est représentée par le pion de Dame Blodwin. Si elle meurt au cours du siège, son mari a le droit de se remarier. Il est possible de capturer l'épouse d'un personnage et de demander une rançon en échange de sa libération (voir §3.77).

N.B. Un personnage ne peut pas conclure un mariage avec une Dame du camp opposé. Il aurait contre lui non seulement les fanatiques des deux bords qui prêchent la Guerre Sainte ou le Djihad, mais aussi ses vassaux et les autres seigneurs de son camp. O tempora, o mores!

3.44 Recruter des troupes

Tous les cinq tours de jeu, après la collecte des revenus, un joueur peut recruter des troupes s'il a des personnages principaux dans des villes qu'il contrôle ou des villes alliées (ces villes doivent appartenir nécessairement au même camp que le joueur). Il peut tenter également de recruter des troupes s'il a des personnages dans une ville neutre appartenant au même camp que le sien, mais il doit alors lancer 1D10. Au chiffre obtenu, il ajoute les points de renommée du personnage qui recrute. Si la somme est égale ou supérieure à 7 (le 0 du dé correspond à 10), le seigneur des lieux autorise le personnage à recruter dans sa ville. Si la somme est inférieure à 7, le personnage concerné ne peut pas recruter. Un joueur peut recruter dans une même ville avec plusieurs personnages. Mais, si la ville est neutre, chaque personnage qui recrute doit demander l'autorisation au seigneur des lieux.

Deux joueurs alliés peuvent recruter ensemble dans une même ville. S'ils ne sont pas alliés, il y a automatiquement bataille et seul le vainqueur pourra éventuellement procéder au recrutement. **Il est impossible de recruter dans une ville assiégée.**

Les personnages recrutés peuvent être intégrés dans le ou les groupes qui accompagnent le personnage recruteur ou bien former de nouveaux groupes. Dans ce cas, les nouveaux pions groupes sont placés sur la case de la ville concernée.

Quantité et qualité du recrutement. Le nombre d'hommes qu'un personnage peut recruter tous les cinq tours de jeu est obtenu en multipliant par 2 la somme de ses points de capacité à commander et de ses points de renommée. En abrégé, cela donne:

$$(\text{CAPACITE A COMMANDER} + \text{RENOMMEE}) \times 2 = \text{Nombre d'hommes que le personnage peut recruter}$$

Ensuite, pour chaque homme, le joueur lance 1D6. En multipliant la somme des points de capacité à commander et des points de renommée du personnage qui recrute par le chiffre obtenu au dé, il a le nombre maximal de points qu'il peut dépenser pour constituer le personnage recruté (Voir Table de Constitution des personnages, page 104). En abrégé, cela donne:

$$(\text{CAPACITE A COMMANDER} + \text{RENOMMEE}) \times 1D6 = \text{somme maximale de points pour constituer le personnage}$$

Dans le cas où ce nombre maximal lui permet d'atteindre le coût de base d'un chevalier ou d'un mamelouk royal, le joueur peut dépenser des points supplémentaires pour les qualités du personnage, jusqu'à concurrence de 100 points, coût de base compris (même procédure au §3.14). Il doit également attribuer au personnage 30 points de fortune personnelle en dinars.

Les points dépensés pour constituer les personnages recrutés et leur attirer éventuellement des qualités et une somme en dinars sont soustraits de la fortune personnelle du personnage qui recrute. Au cas où plusieurs personnages recrutent en même temps et au même endroit, ils peuvent s'aider sur le plan financier.

3.45 Gagner l'initiative dans une bataille ou un siège

Avant de commencer une bataille, chaque joueur lance 1D10 et ajoute au chiffre obtenu les points de capacité à commander du personnage qui commande ses troupes. Le joueur qui obtient la somme la plus élevée gagne l'initiative. Il peut décider s'il déplace ses troupes en premier ou s'il laisse le camp adverse se déplacer en premier. Si les joueurs sont à égalité, c'est le personnage qui a le plus de points de capacité à commander qui remporte l'initiative. En cas d'égalité à nouveau, chacun relance 1D10.

S'il y a plusieurs joueurs dans un même camp, ils doivent désigner un commandant en chef parmi les personnages principaux qui vont participer à la bataille. C'est la capacité à commander du commandant en chef qui sera prise en compte pour savoir quel camp obtient l'initiative. En abrégé, cela donne:

Pour obtenir l'initiative, il faut que

$$\text{CAPACITE A COMMANDER} + 1D10 > \text{CAPACITE A COMMANDER} + 1D10$$

du commandant en chef du commandant adverse

Dans le cas d'un siège, c'est au début de chaque journée que les joueurs tentent d'obtenir l'initiative (voir §2.64). Le principe est le même que pour une bataille en terrain découvert mais l'assiégeant s'ajoute d'office 4 points à son total. Dans le cadre d'un siège, il est logique que l'assiégeant soit en position favorable pour obtenir l'initiative.

N.B. Si le personnage qui représente le joueur est présent lors de la bataille, c'est nécessairement lui qui est désigné comme commandant en chef.

3.46 Galvaniser la combattivité des troupes

Cette action fait référence à la règle qui permettait, dans le jeu stratégique, de galvaniser la combattivité des troupes dans un rayon de cinq cases autour du commandant suprême d'une armée (voir §2.83c). Dans le jeu de rôles, cette possibilité est désormais offerte à tous les suzerains (les personnages qui représentent les joueurs), quels que soient leurs titres. Le rayon dans lequel elle s'applique est égal à la somme des points de capacité à commander et des points de renommée de chaque personnage. En abrégé, cela donne:

$$\text{CAPACITÉ A COMMANDER} + \text{RENOMMÉE du suzerain} = \text{Rayon dans lequel les troupes sont galvanisées}$$

Dans le rayon indiqué, tous les personnages de l'armée du suzerain qui attaquent, contre-attaquent ou esquivent, ont la possibilité d'effectuer deux lancers de dés et de choisir le meilleur résultat (voir règles de combat tactique, §3.54).

Rappelons toutefois que cette règle ne s'applique pas si les personnages sont séparés de leur suzerain par un mur sans ouvertures (porte ou fenêtre).

3.47 Obtenir la reddition d'une garnison assiégée

Quand un joueur tente d'obtenir la reddition d'une garnison assiégée et qu'il a déjà au moins 2 points de bonus au dé (voir Table de Reddition, fiche de jeu No.2), il peut également s'ajouter les points de bonus correspondants au calcul suivant:

$$\frac{\text{HONNEUR} + \text{RENOMMÉE du commandant en chef}}{4} = \text{Points de bonus au dé des assiégés} \quad \text{dans la Table de Reddition}$$

On arrondit toujours les points de bonus au chiffre inférieur. **Exemple:** le chef des assiégés a 3 points d'honneur et 7 points de renommée. Cela donne 10 divisé par 4 = 2,5. Autrement dit le joueur peut s'ajouter 2 points de bonus supplémentaires. Mettons que les assiégés ont trois fois plus nombreux que les assiégés et qu'ils ont ouvert une brèche dans la muraille extérieure de la ville, cela leur donne, au départ, 3 points de bonus auxquels viennent s'ajouter les 2 points de bonus dus au commandant en chef. Il faut donc que le joueur fasse au moins 7 au dé pour obtenir la reddition de la garnison (7+3+2=12).

Dans le cas où la garnison est commandée par un personnage principal, ses points de renommée sont soustraits des points d'honneur et de renommée du chef des assiégés (exception à cette règle: voir §3.73). Dans l'exemple ci-dessus, si les assiégés étaient commandés par un personnage ayant 3 points de renommée, les points de bonus seraient calculés de la façon suivante:

$$\frac{10 - 3}{4} = 1.75$$

Autrement dit, le chef des assiégés n'apporterait plus qu'un point de bonus au lieu de deux.

En cas de reddition de la garnison, le joueur assiégeant prend le contrôle du château ou de la ville dont les revenus lui reviennent désormais. Dans le cas où le

château ou la ville appartenait au camp opposé, il y a changement de camp. Si, par exemple, un joueur sarrazin s'empare d'une ville croisée, celle-ci est considérée désormais comme une ville sarrazine. On remarquera que ce n'est pas le cas quand le contrôle du château ou de la ville est acquis par la diplomatie (voir §3.42). Faire accepter une allégeance). Les personnages principaux se trouvant parmi les assiégés sont faits prisonniers, ainsi que l'épouse éventuelle du seigneur des lieux. Le vainqueur pourra exiger une rançon pour leur libération (voir §3.77). Les personnages sélectionnés se trouvant parmi les assiégés sont en principe éliminés. Rien n'empêche toutefois un joueur d'essayer d'obtenir une rançon pour un soldat ou un sous-officier particulièrement valeureux. Dès le tour de jeu suivant, les pertes éventuelles subies par la garnison au cours du siège sont considérées automatiquement remplacées. De même, les remparts sont considérés remis en état.

3.5 TIRS ET COMBATS TACTIQUES

Les règles présentées ici modifient en partie les règles de tirs et de combats énoncées dans la section I de ce livret. Le résultat d'un tir ou d'un combat n'est plus exprimé en termes de "assommé, blessé ou mort", mais par la perte d'un certain nombre de points de vie. Le combat au corps-à-corps est désormais simultané et peut prendre plusieurs formes: attaque, contre-attaque, esquive ou retraite limitée.

3.51 Le système général des points de vie

Ce système, que les joueurs de jeux de rôles connaissent bien, vise à traduire l'affaiblissement d'un personnage au fur et à mesure des tirs et des coups encaissés au cours d'une bataille ou d'un siège. Au moment de sa création, chaque personnage se voit attribuer une somme de points de vie équivalente à trois fois son potentiel de défense. Pour un cavalier, le potentiel de référence est celui qui figure sur le pion le représentant à cheval et en bonne forme. Pour un personnage à pied, c'est le potentiel figurant sur le pion qui le représente à pied et en bonne forme qui est pris en compte.

Personnages blessés ou morts. Chaque tir ou combat réussi va entraîner la perte d'un certain nombre de points de vie chez le personnage concerné. Aussi, à chaque fois que l'un de ses personnages encaisse un tir ou un coup, le joueur désigné doit soustraire le montant des dégâts du total de points de vie que possède encore le personnage sur la feuille correspondante. Si, après soustraction, le total des points de vie du personnage est inférieur à la moitié des points de vie qui lui ont été attribués au moment de sa création, le personnage est considéré **blessé**. On remplace alors le pion qui le représente en bonne forme par le pion qui le représente blessé. Lorsqu'un personnage n'a plus de points de vie, autrement dit quand son total est ramené à zéro, il est **mort**.

Personnages assommés, personnages désarçonnés et chevaux tués. Quand un personnage, à la suite d'un tir ou d'un combat, perd un nombre de points de vie supérieur au potentiel de défense qui figure sur le pion qui le représente, il est assommé sur place. Si le personnage est à cheval, il est assommé et désarçonné. Dans le cas où le nombre des points de vie perdus par un cavalier est supérieur à deux fois son potentiel de défense, son cheval est également tué. Contrairement au cas d'un personnage blessé, les points de vie pris en compte ici sont ceux que le personnage encaisse **en une seule fois** en un même tir ou un même combat.

On notera qu'un personnage peut être blessé et assommé. Il suffit alors de poser le pion le représentant assommé par-dessus celui qui le représente blessé. On retire le premier quand le personnage reprend ses esprits. De même, un personnage peut rester assommé un tour de plus s'il encaisse à nouveau des dégâts supérieurs à son potentiel de défense alors qu'il est assommé.

Récupération des points de vie. A la fin d'une bataille ou d'un assaut, s'il s'agit d'un siège, les personnages qui n'ont pas été blessés récupéreront automatiquement tous les points de vie perdus au cours des combats. Par contre, pour chaque personnage blessé, le joueur concerné doit lancer 1D6 et consulter la Table de Guérison figurant sur la fiche de jeu No. 2. Il inscrit le tour de guérison sur la feuille où figure le personnage.

3.52 Modification des résultats des tirs

Les tables de tir sont utilisées exactement de la même façon que dans la Section I des règles, mais la traduction des résultats est différente, comme on peut le voir sur la fiche de jeu No. 2. Désormais, après un premier lancer de 1D10, le joueur concerné doit éventuellement relancer un ou plusieurs dés pour connaître le montant exact des points de vie perdus par le personnage visé.

3.53 Nouveau système de combat

Après avoir effectué tous ses mouvements, le joueur dont c'est le tour résoud un par un les combats engagés. Pour chaque combat, il désigne parmi ses personnages le ou les attaquants, et parmi les personnages du camp adverse, le ou les défenseurs. Pour des raisons de clarté, il est possible d'attaquer à plusieurs contre un ou bien seul contre plusieurs, mais pas à plusieurs contre plusieurs. Une fois l'attaque déclarée, le joueur adverse a le choix entre trois options: la contre-attaque, l'esquive ou la retraite limitée. Quand il y a plusieurs défenseurs, ils doivent tous adopter la même attitude.

Cas particulier: si un défenseur est seul et assommé, il n'a que le choix de l'esquive. S'il est accompagné d'autres défenseurs, ceux-ci peuvent contre-attaquer pour le protéger. Au cas où la contre-attaque échoue, le personnage assommé peut en subir les conséquences au même titre que les autres défenseurs.

3.54 Les différentes options de combat

OPTION A: ATTAQUE/CONTRE-ATTAQUE

Le joueur attaquant commence par faire la somme du potentiel d'attaque figurant sur le pion de son personnage et de ses points d'expérience au combat. Comme dans la Section I, le potentiel d'attaque d'un cavalier qui charge est multiplié par 1,5 (on arrondit éventuellement au chiffre inférieur). S'il y a plusieurs attaquants, le joueur fait la somme globale de leurs potentiels et de leurs points d'expérience. Il lance ensuite 1D10+1D6 si le défenseur n'a pas d'armure ou bien 2D6 s'il en a une ou s'il y a plusieurs défenseurs. En faisant le total Potentiels+Expérience+somme des dés, le joueur obtient la force de son attaque.

De son côté, le joueur défenseur procède exactement de la même façon pour connaître la force de sa contre-attaque. On notera qu'ici aussi c'est le potentiel d'attaque qui est pris en considération et non pas le potentiel de défense.

Le camp qui obtient la force globale la plus petite subit un nombre de dégâts égal à la différence des deux totaux. Dans le cas où il y a plusieurs attaquants ou plusieurs défenseurs, c'est l'adversaire qui désigne le personnage qui encaisse les dégâts. Le joueur concerné retire alors le nombre de points de vie correspondants sur la feuille où figure son personnage.

En résumé, cela donne:

ATTAQUE	CONTRE-ATTAQUE	RESULTAT
Pot.Att. + Exp.au combat des attaquants	Pot.Att.+ Exp.au combat des défenseurs	Nombre de = de points de vie perdus par un personnage du camp perdant
+1D10 et 1D6 (si défenseur sans armure) ou + 2D6 (si défenseur en armure ou si plusieurs défenseurs)	+1D10 et 1D6 (si attaquant sans armure) ou + 2D6 (si attaquant en armure ou si plusieurs attaquants)	

N.B. Si le total de l'attaque est égal à celui de la contre-attaque, il n'y a aucun dégât de part et d'autre. Si tous les personnages d'un même camp se trouvent à la distance requise de leur suzerain, ils obtiennent un deuxième lancer de dés et le joueur peut choisir le meilleur résultat (voir §3.46)

Exemple d'Attaque/Contre-Attaque: Le mamelouk léger Taki (ATT.20/DEF.13/3 pis EXP.) charge le sergent Guy (ATT.24/DEF.12/2 pts EXP.) qui décide de contre-charger. Cela donne:

ATTAQUE= (20x1,5)+3+2D6 CONTRE-ATTAQUE=(24x1,5)+2+1D10+1D6

En effet, le sergent Guy porte un armure alors que Taki n'en a pas. Mettons que Taki soit chanceux et fasse 10 alors que le sergent Guy obtient 3 aux dés. Cela donne: ATT./30+3+10 CONTRE-ATT./36+2+3. Le sergent Guy perd 2 points de vie.

OPTION B: ATTAQUE/ESQUIVE

Le joueur attaquant effectue le même calcul que pour l'option A. Le joueur défenseur fait la somme du potentiel de **défense** figurant sur le pion de son personnage et de ses points d'expérience multipliés par deux. Il multiplie ensuite la somme obtenue par 1D6 moins 1. Autrement dit, s'il fait 5, il multiplie par 4; s'il fait 3, il multiplie par 2, etc. Toutefois, s'il fait 1 au dé, il multiplie quand même par 1 (et non par 0). S'il y a plusieurs défenseurs, chacun esquive séparément. Les calculs sont donc effectués individuellement.

En résumé, cela donne:

ATTAQUE	ESQUIVE
Pot.Att.+Exp.au combat des attaquants	Pot.Déf.+Exp.au combat x 2) multiplié par 1D6-1 pour chaque défenseur qui tente d'esquiver
+1D10 et 1D6 ou+2D6	comparé à 1D6-1 pour chaque défenseur qui tente d'esquiver

N.B. Si tous les attaquants se trouvent à la distance requise de leur suzerain, ils obtiennent un deuxième lancer de dés et le joueur peut choisir le meilleur résultat (voir §3.46). Si un défenseur se trouve également à la distance requise de son suzerain, il peut relancer 1D6 - 1 et choisir le meilleur résultat.

R Si ATTAQUE > ESQUIVE: Esquive manquée. Le défenseur qui a tenté d'esquiver perd un nombre de points de vie égal à Total Attaque - Total Esquive.

S Si ATTAQUE < ESQUIVE: Esquive réussie. Le défenseur profite de l'effet de surprise pour porter un coup rapide à son adversaire. L'attaquant perd 1D6 de points de vie s'il porte une armure ou 1D10 s'il n'en a pas.

L S'il y a plusieurs attaquants, le joueur défenseur désigne celui qui encaisse les dégâts.

T S'il y a plusieurs défenseurs qui réussissent leur esquive, chacun porte un coup à l'attaquant.

A Si ATTAQUE = ESQUIVE: Esquive réussie de justesse. Aucun dégât de part et d'autre.

Défenseur assommé. Un défenseur assommé peut tenter une esquive. On considère qu'il n'a été qu'étourdi et qu'il est en train de reprendre ses esprits. Le potentiel de défense pris en compte est celui qui figure sur le pion: 2 ou 1, suivant qu'il porte une armure ou pas. C'est donc essentiellement son expérience au combat qui va lui permettre d'éviter le coup (en roulant, par exemple, sur lui-même). Un personnage assommé qui réussit son esquive ne peut pas porter de coup à son adversaire.

Exemple d'Attaque/Esquive: Reprenons les deux personnages de l'exemple précédent. Le sergent Guy, furieux de s'être fait avoir, attaque à son tour. Taki décide d'esquiver. Comme les deux personnages sont au contact, il n'y a plus de charge possible. Cela donne:

ATTAQUE+24+2+1D10+1D6 ESQUIVE+13+(3x2) multiplié par 1D6-1

Le sergent Guy fait 8 aux dés et Taki loupe complètement son esquive avec un 2 au dé. Résultat: ATT /24+2+8=34 moins ESQ / (13+6)x1=19. Taki perd 15 points de vie. Il est assommé et désarçonné. S'il avait déjà perdu 5 points de vie lors de combats précédents, il serait également blessé car 15-5 serait supérieur à la moitié de ses points de vie de départ (39).

OPTION C : ATTAQUE/RETRAITE LIMITEE

La retraite limitée est un refus de combattre. Le défenseur tente de se soustraire à l'attaque, mais tourner le dos à l'attaquant peut se révéler dangereux, surtout si celui-ci est plus rapide, et ne montre pas un moral d'acier. Pour connaître le résultat d'un tel combat, les joueurs comparent le potentiel de mouvement du ou des attaquants à celui du ou des défenseurs. Comme l'esquive, la retraite est résolue individuellement.

Les différents résultats possibles sont les suivants:

Si POT.MVT.ATT >> POT.MVT.DEF.: Le défenseur encaisse 1D6 de dégâts s'il a une armure ou 1D10 s'il n'en a pas.

Si POT.MVT.ATT << POT.MVT.DEF.: Le défenseur encaisse 1D6-2 de dégâts s'il a une armure (1 ou 2 au dé = 0 dégâts) ou 1D6 s'il n'en a pas.

Les points de vie perdus sont multipliés par 2 si l'attaquant est à cheval et le défenseur à pied, ou bien si l'attaquant charge un défenseur à cheval. Ils sont multipliés par 3 si l'attaquant charge un défenseur à pied.

Avant de faire retraite, chaque défenseur encaisse les dégâts, puis passe un test de moral. S'il garde le moral, il fait retraite normalement (voir conditions ci-après). S'il est pris de panique ou de débâdada, il doit se conformer aux règles correspondantes (voir §2.85 et 2.86).

S'il y a plusieurs attaquants contre un défenseur, chaque attaquant, en fonction de son potentiel de mouvement, fait subir au défenseur les dégâts correspondants. S'il y a un attaquant contre plusieurs défenseurs, le joueur attaquant doit désigner parmi les défenseurs qui battent en retraite celui qui encaisse les dégâts. Même s'il n'y a qu'un attaquant, tous les défenseurs doivent subir un test de moral.

Conditions de la retraite. La retraite est de 2 cases pour les personnages à pied et de 3 cases pour les personnages à cheval. Ces derniers effectuent d'abord un demi-tour sur place s'ils sont face à l'ennemi. Cette manœuvre n'est pas prise en compte dans les 3 cases de retraite. Un personnage qui fait retraite doit s'éloigner si possible de l'ennemi à chaque case traversée. Il ne doit pas repasser deux fois par la même case.

La retraite peut s'effectuer à travers des cases occupées par des personnages amis. Il est possible également de déplacer un ou plusieurs personnages amis pour permettre au personnage qui fait retraite de se trouver à la distance requise de son point de départ. Mais, dans ce cas, le ou les personnages déplacés d'une classe égale ou inférieure au personnage qui fait retraite doivent subir également un test de moral.

Si, au cours de sa retraite, un personnage est obligé de passer ou de s'arrêter sur une case adjacente à l'ennemi, il doit subir les conséquences de la règle d'infiltration des lignes ennemies adaptée au système des points de vie (voir §3.56).

Avance de l'ennemi après retraite du défenseur. En cas de retraite limitée, le ou les attaquants bénéficient de l'avance après combat (voir §1.75). Si la retraite se transforme en panique ou en débâdada, c'est la règle qui figure au §2.87 qui est appliquée.

Cas particuliers de retraite. Dans le cas où l'attaquant et le défenseur se trouvent de part et d'autre d'une fenêtre, d'un rempart ou d'une barricade, le défenseur qui fait retraite ne subit aucun dommage. Même chose quand l'attaquant se trouve sur une case rivière, étang ou fossé de château, et le défenseur au bord de l'eau ou du fossé.

3.55 Influence du terrain et du ravitaillement sur les combats

Influence du terrain. En cas d'Attaque/Contre-Attaque/Esquive, quand des adversaires se trouvent sur des terrains différents, la nature du terrain intervient de la façon suivante:

- terrain neutre (0): pas d'influence sur le combat.

- terrain avantageux (+): le personnage qui s'y trouve s'ajoute 3 points à son potentiel d'attaque ou de défense, selon l'option choisie.

- terrain désavantageux (-): le personnage qui s'y trouve retire 3 points de son potentiel d'attaque ou de défense, selon l'option choisie.

En cas d'Attaque/Retraite limitée, le défenseur subit 3 points de dégâts supplémentaires s'il se trouve sur un terrain plus désavantageux que celui de l'attaquant, et 3 points de dégâts en moins s'il se trouve sur un terrain plus avantageux.

Influence du ravitaillement. En cas de rationnement au cours d'un siège (voir §2.65) ou de manque de ravitaillement d'une troupe en campagne (voir §2.72), les restrictions appliquées sont les mêmes que dans le jeu stratégique avec les modifications suivantes:

- le décalage des rapports de force d'une colonne vers la gauche lors des combats devient "la diminution de 3 points des potentiels d'attaque des personnages touchés par le manque de nourriture".
- le décalage des rapports de force d'une colonne vers la droite devient "la diminution de 3 points des potentiels de défense des personnages touchés".

3.56 Infiltration des lignes ennemies

Cette règle est appliquée exactement de la même façon que dans la Section I (voir §1.54), mais la phrase "le personnage est blessé au passage" est remplacée par "le personnage subit au passage 1D10+1D6 de dégâts s'il n'a pas d'armure et 2D6 s'il en a une".

3.57 Tir et combat contre un cheval sans cavalier

Si un joueur décide de tirer contre un cheval sans cavalier, il résoud le tir comme s'il avait affaire à un personnage à cheval sans armure. Pour tuer le cheval, il doit lui infliger au moins 12 points de dégâts si l'animal porte un caparaçon, ou au moins 10 points si l'animal n'en porte pas. Si plusieurs tireurs tirent **au même moment** sur l'animal, ils peuvent additionner les dégâts infligés.

Si un joueur décide d'attaquer un cheval sans cavalier, il résoud le combat comme une Attaque (Option 1). Si le cheval porte un caparaçon, il lance 2D6; s'il n'en porte pas, il lance 1D10+1D6. Pour tuer l'animal, il doit atteindre une force d'attaque globale égale au moins à 20 points.

Dans le cas d'un tir ou d'un combat, si le cheval n'est pas tué sur le coup, on considère qu'il s'en sort indemne.

3.58 Capture d'un personnage ennemi

Il y a deux façons de capturer un personnage ennemi: soit au cours d'un combat, quand un personnage demande grâce à son adversaire; soit à la fin d'un siège, quand la garnison du château ou de la ville se rend (voir §3.47).

Dans le cas d'une capture au cours d'un combat, on applique la règle optionnelle proposée dans le jeu CRY HAVOC, page 10 du livret de règles. Il faut toutefois y apporter deux modifications:

- la demande en grâce est décidée par le joueur concerné et non plus par un lancer de dé.
- un personnage ne peut demander sa grâce que s'il est blessé ou complètement encerclé par l'ennemi.

Le prisonnier garde les potentiels indiqués sur le pion "rançon" tant qu'il est au mains de ses geôliers. Ses points de vie restent toutefois inchangés. S'il est libéré après paiement d'une rançon (voir §3.77), le joueur qui le gardait prisonnier lui donne un cheval et des armes et il récupère immédiatement ses potentiels d'attaque, de défense et de mouvement correspondants à son état de santé du moment (en bonne forme ou blessé). S'il réussit à s'enfuir, il devra se racheter lui-même un cheval, des armes et l'équipement nécessaire.

N.B. Un joueur qui détient un personnage prisonnier doit indiquer ses déplacements éventuels, autrement dit quand il lui fait quitter un endroit pour l'emmener dans un autre. Un joueur peut tenter de libérer un personnage, ou de le faire prisonnier pour son compte, à la faveur d'une bataille ou d'un siège.

3.59 Test de Moral

Quand un test de moral a lieu, la procédure retenue pour le jeu de rôles est exactement la même que pour le jeu stratégique. Toutefois, la signification de certains termes (commandant suprême, dignitaire de haut rang) est légèrement différente (voir §3.65) et deux changements doivent être apportés au tableau des modifications de moral qui figure page 62 (voir §2.84). Au lieu de "Personnage impliqué dans un combat dont le rapport de force est de 3 contre 1 ou plus en sa faveur", il faut lire: "Personnage impliqué dans un combat dont la somme POT.ATT.+EXP. au combat du camp auquel il appartient est au moins deux fois supérieure à la somme POT.ATT.+EXP. au combat du camp adverse". A l'inverse, au lieu de "Personnage impliqué dans un combat dont le rapport de force est de 3 contre 1 ou plus en faveur de l'ennemi", il faut lire: "Personnage impliqué dans un combat dont la somme POT.ATT.+EXP. au combat du camp auquel il appartient est au moins deux fois inférieure à la somme POT.ATT.+EXP. au combat du camp adverse".

Exemple: le turcople Kamal est impliqué dans un combat contre le soldat syrien Mehmet. Kamal a 18 points de potentiel d'attaque, alors que Mehmet en a 8. Les deux ont 1 point d'expérience au combat. En cas de test de moral, Kamal obtient un bonus de 1 point de moral, alors que Mehmet subit un malus de 1 point, puisque Kamal a une somme POT.ATT.+EXP. égale à 19 et Mehmet a une somme égale à 9.

Spécial: Adaptation des règles de SIEGE au système des points de vie. En règle générale, quand un personnage est assommé au cours d'une action, il subit 1D10 de dégâts; quand il est blessé, il subit 1D10+1D6 de dégâts. C'est le cas d'un personnage se trouvant sur le pont-levis au moment où celui-ci est relevé (1D10), d'un personnage se trouvant sur une échelle au moment où elle est renversée (1D10+1D6), le personnage sur lequel il tombe éventuellement subit 1D10), d'un personnage se trouvant sur une case remparts au moment où elle est détruite (1D10+1D6). Un personnage se trouvant sur une case en feu et ne pouvant pas reculer subit également 1D10+1D6 de dégâts. Un personnage assommé se trouvant sur une case en feu subit 2D10 de dégâts s'il n'arrive pas à reprendre ses esprits à temps. Un personnage non protégé par un engin de siège et qui reçoit un baril d'huile bouillante sur la tête, subit 2D10+1D6 de dégâts.

N.B. Les dégâts infligés par le feu ou l'huile bouillante ne peuvent pas assommer un personnage, même si la somme des points de vie perdus est supérieure au potentiel de défense du personnage (exception à la règle décrite au §3.51).

3.6 AVANCEMENT DES PERSONNAGES

L'avancement des personnages intervient tous les cinq tours de jeu, après la collecte des revenus. Il permet aux joueurs de faire progresser leurs personnages en potentiel d'attaque et de défense, en nombre de points de vie et en niveau de moral. Quand un homme de troupe devient sous-officier, il acquiert également la capacité de commandement. Quand un sous-officier devient chevalier ou mamelouk royal, il obtient le statut de personnage principal et le joueur concerné peut lui attribuer des qualités personnelles. Voyons comment s'effectue concrètement l'avancement d'un personnage.

3.61 Les conditions préalables à l'avancement

Pour être candidat à l'avancement, un personnage doit d'abord appartenir à l'une des catégories désignées dans le tableau d'avancement présenté plus loin. Ensuite, il doit être en bonne forme et avoir accumulé un nombre de points d'expérience au combat suffisant pour le type d'avancement retenu (voir tableau d'avancement). Enfin, il doit se trouver en compagnie de l'un des personnages principaux du joueur. Si le personnage désigné pour l'avancement doit être fait chevalier ou mamelouk royal, la présence du suzerain (le personnage qui représente le joueur) ou de deux personnages principaux est nécessaire.

Quand un personnage a atteint le statut de chevalier ou de mamelouk royal, les conditions d'avancement changent. Ce n'est plus l'expérience au combat qui est prise en compte mais l'importance des revenus. Ainsi, un mamelouk royal doit avoir au moins 50 points de revenus pour obtenir le titre d'émir. S'il est le seigneur d'une ville, Baalbeck par exemple, il obtient le titre d'émir de Baalbeck. Les titres obtenus par les personnages principaux sont inscrits dans l'espace approprié sur la feuille de personnages.

N.B. La façon dont les personnages obtiennent des points d'expérience au combat est expliquée au §3.36. Un personnage blessé doit attendre d'être guéri pour pouvoir bénéficier d'un avancement.

3.62 L'échange de pions

Mis à part les personnages principaux, à chaque fois qu'un joueur procède à l'avancement d'un personnage, il échange le pion qui le représente contre le pion d'un personnage appartenant à la catégorie visée. **Exemple:** un piquier a accumulé 2 points d'expérience et veut devenir vougier. Le joueur concerné va alors échanger le pion piquier contre un pion vougier. Si le vougier choisi a un potentiel d'attaque et de défense égal à celui du piquier, l'échange n'entraîne que peu de modifications: le joueur change juste le nom et le type de personnage sur la feuille où il était inscrit, ainsi que son niveau de moral. Les points de vie restent inchangés et les 2 points d'expérience du piquier sont transmis au vougier. Mais le joueur peut également choisir un nouveau personnage qui ait un potentiel d'attaque et de défense supérieur à celui du personnage d'origine. Il doit alors faire la différence entre le potentiel **avant** et **après** avancement. Pour 2 points de potentiel supplémentaires en attaque **et** en défense, il doit retirer 1 point d'expérience au personnage concerné. Pour reprendre l'exemple précédent, si le piquier possède 7 points en attaque et 6 points en défense, le joueur peut décider de lui retirer 1 point d'expérience afin de l'échanger contre un vougier ayant 9

points en attaque et 8 points en défense. Le nouveau personnage n'aura plus qu'un point d'expérience au combat, au lieu de 2 précédemment, mais il sera plus fort et ses points de vie passeront de 18 à 24.

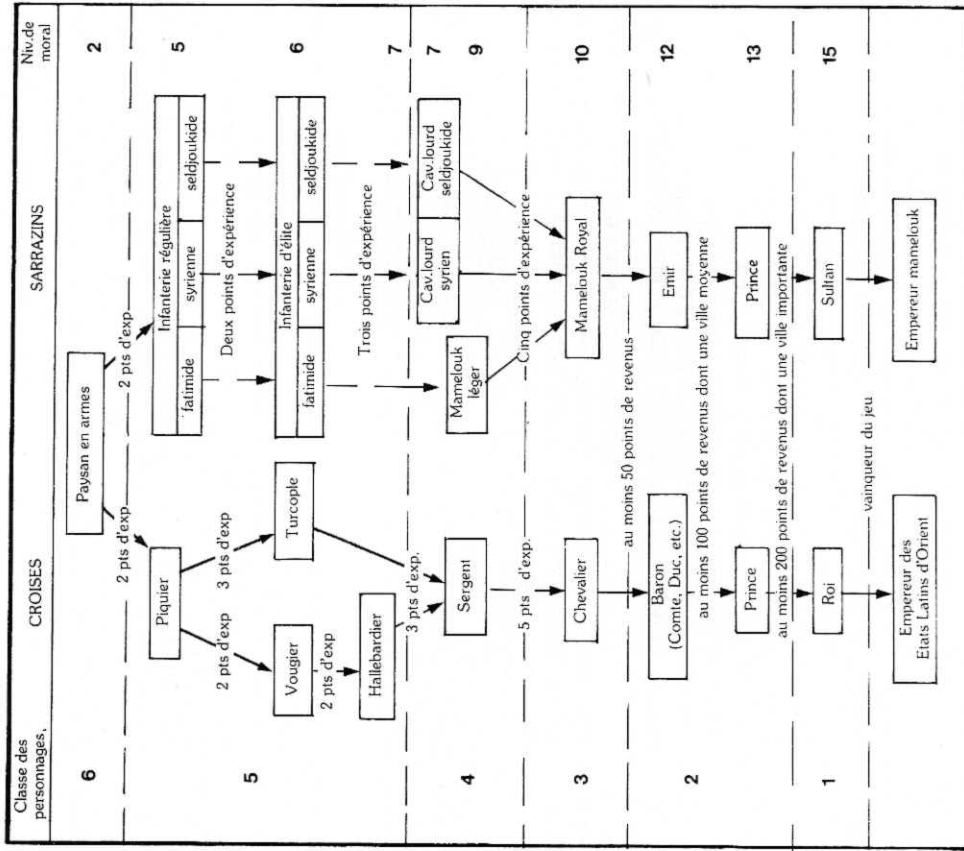
Un joueur peut retirer plusieurs points d'expérience à un personnage afin d'atteindre un potentiel d'attaque et de défense élevé, mais il doit toujours laisser au moins 1 point d'expérience à transmettre au nouveau personnage. En reprenant encore une fois l'exemple ci-dessus, si le piquier avait eu 3 points d'expérience au lieu de 2, le joueur aurait pu lui retirer 2 points d'expérience et l'échanger contre un vougier avant 4 points de potentiel en plus. Il faut savoir toutefois que l'on ne trouve pas toujours un personnage dont les potentiels correspondent exactement à l'augmentation désirée. Dans ce cas, un joueur peut être amené à choisir un personnage dont le potentiel de défense est, plus rarement, le potentiel d'attaque, seront inférieurs aux chiffres qu'il était théoriquement possible d'atteindre.

N.B. Afin d'offrir une catégorie intermédiaire à l'avancement des hommes de troupes sarrazins, nous avons introduit dans le jeu l'infanterie sarrazine d'élite. Quand un joueur procède à l'avancement d'un fantassin fatimide, seldjoukide ou syrien en fantassin d'élite, il ne change pas de pion mais il doit retirer 1 point d'expérience au personnage. Contre ce point d'expérience en moins, le personnage obtient un niveau de moral de 6 points, un potentiel augmenté de 2 points en attaque comme en défense et conséquemment 6 points de vie supplémentaires. En cas d'avancement ultérieur, ce sont ces nouvelles caractéristiques qui seront prises en compte.

Echange d'un personnage à pied contre un personnage à cheval. Quand l'avancement d'un personnage à pied entraîne son échange contre un personnage à cheval, le pion de référence du nouveau personnage est toujours celui qui le représente à pied et en bonne forme. C'est le potentiel d'attaque et de défense figurant sur ce pion qui est comparé au potentiel du personnage. De plus, le joueur doit retirer 2 points d'expérience au personnage pour son apprentissage du combat à cheval. **Exemple:** un piquier avec 3 points d'expérience veut devenir turcople. Le joueur doit lui retirer 2 points d'expérience pour sa formation de cavalier. Comme il ne reste plus qu'un point d'expérience et que celui-ci doit être transmis au nouveau personnage, le joueur doit choisir un turcople qui, sur le pion qui le représente à pied, a un potentiel d'attaque et de défense égal, ou éventuellement inférieur, à celui du piquier. Si le piquier avait eu 4 points d'expérience au lieu de 3, le joueur aurait pu, en dépensant 1 point d'expérience en plus, sélectionner un turcople ayant 2 points supplémentaires en attaque et en défense. **Attention!** Le nombre de points de vie du personnage est recalculé à partir du potentiel de défense figurant sur le pion le représentant à cheval et en bonne forme.

Echange d'un personnage à cheval contre un autre personnage à cheval. Ici aussi, les pions de référence sont ceux qui représentent les personnages à pied et en bonne forme. C'est la comparaison des potentiels figurant sur ces pions qui indique le nombre de points d'expérience que le joueur doit retirer à son personnage pour rendre l'avancement possible. Par contre, il n'est plus nécessaire de retirer des points d'expérience pour l'apprentissage du combat à cheval puisque le personnage d'origine est lui-même un cavalier.

Tableau d'avancement des personnages



N.B. Assassins, bedouins, membres du clergé, tireurs, ingénieurs et civils ne peuvent pas bénéficier d'un avancement. Ils peuvent, par contre, accumuler des points d'expérience.

Exemple d'avancement * le paysan Jasper (Att/4, Déf/3) entre en jeu avec 1 pt d'Exp. Il remporte 5 combats et obtient un 2è pt d'Exp. * il devient le piquier Hayden (Att/6, Déf/5) en se retirant 1 pt d'Exp. Il remporte 10 autres combats et a désormais 3 pt d'Exp. * il devient le vouquier Cliff (Att/10, Déf/6) en se retirant 2 pts d'Exp. et en se faisant acheter une cote de mailles par son suzerain. Il remporte encore 10 combats et revient à 3 pts d'Exp. * il devient le haliebardier Frederick (12/8) en se retirant 1 pt d'Exp. Il remporte 5 combats et revient à 3 pts d'Exp. * il devient le sergent Pugh (12/8) et remporte à nouveau 10 combats et atteint 5 pts d'Exp. * il devient le chevalier Raoul (14/10 à pied et 29/15 à cheval) en se retirant 3 pts d'Exp. (1 pt pour atteindre 14/10, 2 pts pour son apprentissage de cavalier). Ses deux parrains lui fournissent le cheval et l'équipement. En 40 combats réussis, le paysan Jasper en a parcouru du chemin!

3.63 Achat de l'équipement et de la monture

En cas d'avancement, quand le nouveau personnage possède une armure alors que le personnage d'origine n'en avait pas, le joueur doit lui acheter une cote de mailles (3 dinars). De même, quand le nouveau personnage est à cheval alors que le personnage d'origine était à pied, il doit lui acheter une monture (12 dinars). Si le personnage à cheval est un cavalier lourd, il doit également lui acheter l'équipement approprié (3 dinars pour l'équipement du cheval et l'armement lourd et 3 dinars pour la cote de mailles s'il n'en possède pas déjà une). Les dinars dépensés doivent être soustraits de la fortune personnelle de l'un des personnages principaux du joueur se trouvant sur la même case stratégique.

3.64 Transformation d'un personnage secondaire en personnage principal

Quand un sous-officier est fait chevalier ou mamelouk royal, le joueur suit la même procédure qu'au §3.14. Il peut lui attribuer des points dans chaque qualité, à l'exception toutefois de l'expérience au combat. Les points d'expérience du personnage sont ceux qui lui restent après son avancement (voir §3.62). Le nombre de points que le joueur peut dépenser est égal à 100 moins le coût de base du personnage. Mais, contrairement aux personnages sélectionnés par recrutement, les points dépensés ici pour les qualités du personnage sont gratuits. La seule dépense qui incombe au suzerain, ou aux deux personnages principaux qui font office de parrains, concerne les 30 points de fortune attribués au nouveau personnage.

3.65 Classes de personnages, commandement et test de moral

Dans le jeu de rôles, tout suzerain est considéré comme un commandant suprême, quels que soient ses titres. Tout vassal qui a au moins le titre de baron ou d'émir est considéré comme un dignitaire de haut rang. Si plusieurs suzerains sont alliés dans une bataille, c'est celui qui a été désigné comme commandant en chef qui détient le titre de commandant suprême pour la durée des combats. Les autres suzerains présents sont considérés comme des dignitaires de haut rang. En tenant compte de ces précisions et de celles données aux §3.46 et 3.59, les joueurs peuvent appliquer normalement les règles de commandement et de moral expliquées au §2.8.

3.66 Un joueur peut-il choisir deux fois le même personnage?

Oui, s'il possède déjà dans son armée tous les personnages d'une même catégorie: piquiers fatimides, archers à cheval, turcoples, etc. Il doit alors inscrire sur le pion et sur la fiche de personnage un symbole quelconque (une étoile, un rond, etc.) qui permette de ne pas confondre le personnage avec son double.

N.B. Les boîtes d'extension pour les jeux CROISADES et SIEGE contiennent des planches de personnages supplémentaires.

3.7 SYSTEME ECONOMIQUE

Tous les cinq tours de jeu, après la résolution des batailles et des sièges en cours, les joueurs collectent les revenus que leur rapportent les châteaux et les villes qu'ils contrôlent. Les revenus d'un château ou d'une ville sont versés sur la fortune personnelle du personnage qui en a la garde et éventuellement le titre. Tous les revenus sont exprimés en dinars, l'unité de monnaie la plus courante à l'époque. Si un joueur a plusieurs personnages sur une même case stratégique au moment de la collecte des revenus, il pourra répartir les dépenses éventuelles-recrutement, achat de matériel, etc. - comme bon lui semble.

3.71 Tableau des revenus

Case contrôlée contenant:	Revenus en dinars
Château frontalier	10
Château seigneurial	20
Ville moyenne	50
Ville moyenne avec port	70
Ville importante:	
- Nicosie	100
- Tarse	120
- Antioche	120
- Tripoli	120
- Acre	150
- Alep	150
- Alexandrie	180
- Damas	200
- Jerusalem	250
- Le Caire	300
Traffic caravanier (symbole: dromadaire)	+ 20

3.72 Diminution ou annulation des revenus

Pour pouvoir percevoir ses revenus, un joueur doit avoir le contrôle effectif des cases stratégiques correspondantes. Aussi, une ville ou un château assiégé au moment de la collecte des revenus ne rapporte rien. Si la case en question contient le symbole du dromadaire, les taxes sur le trafic caravanier ne pourront pas non plus être perçues.

Un port sous blocus ennemi, autrement dit avec des navires ennemis dans la case correspondante, ne rapporte que 50 dinars s'il s'agit d'une ville moyenne, ou les

deux tiers des revenus normaux, s'il s'agit d'une ville importante.

Exemple: Tripoli sous blocus ne rapporte que 80 dinars au lieu de 120. Un port assiégé ne rapporte rien. S'il n'est pas sous blocus ennemi, il peut toutefois recevoir du ravitaillement par mer.

3.73 Augmentation des revenus de 50%

Un joueur peut imposer aux châteaux et aux villes qu'il contrôle le paiement de 50% de revenus supplémentaires. Cette mesure concerne nécessairement tous les châteaux et les villes qu'il contrôle, sans exception. Elle affecte cependant la renommée des personnages du joueur et la loyauté des châteaux et villes en question. Aussi, pendant les cinq tours de jeu qui suivent, les modifications suivantes sont appliquées aux châteaux et aux villes du joueur:

- en cas de siège, si un assiégeant tente d'obtenir la reddition d'un château ou d'une ville du joueur, la renommée du personnage commandant éventuellement la garnison n'est plus prise en compte (voir §3.47).

- si un joueur adverse tente de négocier une alliance ou de faire prêter allégeance à l'une des villes ou des châteaux concernés, la procédure suivie est la même que si le château ou la ville était simplement alliée au joueur et non pas contrôlée par lui (voir §3.41 et 3.42).

- en cas de bataille à proximité, le château ou la ville risque de faire la sourde oreille si on lui demande de faire participer une partie de sa garnison à la bataille (voir §3.42). Pour connaître sa réponse, le joueur lance 1D6: 1, 2 ou 3, comme par hasard le contingent n'arrive pas à temps pour la bataille ... 4, 5 ou 6, la loyauté l'emporte sur l'amertume et le contingent participe normalement aux combats. Le dé n'est lancé qu'après que la bataille ait été déclarée.

Autrement dit, pour être sûr de ses sujets, il ne faut pas trop taper dans leur porte-monnaie!

3.74 Tractations financières

Après chaque phase de collecte des revenus, les joueurs peuvent se prêter ou se donner de l'argent librement. Un joueur peut échanger, donner ou vendre une partie de ses possessions et de ses biens à un autre joueur. Chacun fixe son prix et ses conditions comme il l'entend. Un joueur peut exiger un traité par écrit pour conclure une transaction. Un joueur peut également demander une taxe spéciale pour le passage des troupes d'un autre joueur sur son territoire ou pour assurer le transport de matériel ou de troupes d'un autre joueur sur l'un de ses bateaux. En bref, tout est possible, du moment que les parties concernées sont d'accord.

3.75 Dépenses: hommes, matériel, engins de siège, navires et châteaux

Les dépenses en hommes et en matériel sont effectuées tous les cinq tours de jeu, après la collecte des revenus. Elles concernent le recrutement de nouveaux personnages (voir §3.44), l'achat de l'armement et du matériel nécessaires à l'avancement d'un personnage (voir §3.63), l'achat de chevaux de monte ou de trait, de mules, de chariots ainsi que du ravitaillement qu'ils transportent, l'achat

des matières premières et le paiement de la main-d'œuvre nécessaires à la construction d'engins de siège, de navires ou de châteaux.

Le recrutement de troupes et l'achat de matériel (armes, animaux, nourriture, etc.) doivent être effectués dans une ville suivant les modalités expliquées au §3.44. Le coût de chaque personnage et le prix d'achat des différents produits sont indiqués dans le tableau d'achats figurant au début de la section 4 de ce livret (les Scénarios).

Contrairement aux dépenses ci-dessus, l'achat de matières premières et le paiement de la main-d'œuvre nécessaires à la construction d'engins de siège, de navires ou de châteaux, n'exigent pas la présence effective d'un personnage principal à l'endroit désigné. Les engins de siège ne peuvent être construits que dans un château ou une ville contrôlée par le joueur ou bien sur place au moment du siège (voir §2.62). Les navires ne peuvent être construits que dans une ville portuaire contrôlée par le joueur. Un château ne peut être construit que dans une case contrôlée par le joueur ne contenant ni ville, ni château.

Hommes et matériel sont disponibles immédiatement et doivent être intégrés sur place dans un groupe déjà existant ou un groupe formé pour l'occasion. Les engins de siège, après le temps nécessaire à leur construction, doivent être également intégrés à un groupe pour être transportés ailleurs. Si le château ou la ville où ils sont construits passe sous contrôle adverse **avant** qu'ils aient pu être transportés ailleurs, les engins de siège sont considérés détruits.

La construction d'un navire de transport coûte 100 dinars, celle d'un navire de combat 150. Les navires de transport ou de combat ne sont disponibles que 5 tours plus tard. Si la ville passe entre-temps sous contrôle adverse, ils sont considérés détruits. Si, au moment de la mise à l'eau, la ville est sous blocus ennemi, une bataille navale a lieu. Un joueur peut retarder la mise à l'eau de ses navires pour éviter une bataille navale mais, dans ce cas, le blocus est maintenu.

La construction d'un château frontalier coûte 300 dinars; celle d'un château seigneurial coûte 500 dinars. Au moment où la décision de construire est prise, le joueur paye le moitié de la somme et note le numéro de la case stratégique où la construction a lieu. 10 tours de jeu plus tard, le joueur paye l'autre moitié de la somme et pose le pion château correspondant sur la case indiquée. Si la case est passée entre-temps sous contrôle adverse, le nouveau propriétaire des lieux peut achever la construction en payant la moitié de la somme dûe. En cas de non-paiement à l'échéance voulue, la construction du château est annulée. On considère que le site n'est plus gardé et que les villages avoisinants sont venus piller les matériaux (pierres taillées, bois, etc.) pour leur propre usage.

3.76 Dépenses en ravitaillement

Le ravitaillement nécessaire à une armée en campagne peut être acheté dans une ville alliée au amie, au début de chaque tour de jeu par l'un des personnages principaux accompagnant la troupe. Le ravitaillement est intégré au sein d'un groupe et accompagne l'armée dans ses déplacements grâce à des mules et à des chariots qui peuvent être achetés en même temps.

Rappelons qu'il n'est pas nécessaire d'acheter le ravitaillement d'une troupe quand celle-ci remplit les conditions normales de ravitaillement (voir §2.71).

3.77 Paiement d'une rançon

Le paiement des ransons est effectué tous les cinq tours de jeu, après la collecte des revenus. Quand un joueur a réussi à capturer un personnage ennemi (voir §3.58), il peut exiger le paiement d'une rançon lors de la collecte des revenus qui suit. En principe, il n'est possible d'obtenir une rançon que pour un personnage principal ou son épouse. Toutefois, un joueur peut également essayer d'obtenir une rançon pour un soldat ou un sous-officier valeureux mais, dans ce cas, le refus de payer la rançon proposée n'entraîne aucune conséquence, contrairement à ce qui se passe pour un personnage principal ou son épouse (voir §3.31 Evolution de l'honneur).

Le montant d'une rançon est fixé de la façon suivante:

- **Personnage principal:** le montant de la rançon est égal à:

RENOMMEE x HONNEUR x CAPACITE A COMMANDER x DIPLOMATIE du personnage

- **Epouse d'un personnage principal:** le montant de la rançon est de:

- 100 dinars pour l'épouse d'un baron ou d'un émir;
- 200 dinars pour l'épouse d'un prince;
- 500 dinars pour l'épouse d'un roi ou d'un sultan.

- **Personnages secondaires:** le joueur qui détient le personnage fixe librement son prix.

Pour payer une rançon, un joueur peut vendre ou échanger certaines de ses possessions avec d'autres joueurs, y compris celui qui détient le prisonnier (voir §3.74). Si un joueur ne paye pas la rançon sur le champ, l'honneur de ses personnages peut en pâtir (voir §3.31). Le joueur qui détient le prisonnier peut exiger à nouveau le paiement de la rançon cinq tours de jeu plus tard. S'il y a à nouveau refus, l'honneur des personnages en pâtit une fois de plus. Et ainsi de suite jusqu'à ce que la rançon soit payée.

Le montant de la rançon est toujours versé au personnage qui a accordé la grâce ou qui commandait les hommes qui ont effectué la capture.

Quand un personnage est libéré après rançon, le joueur qui le détenait prisonnier doit lui rendre ses armes et son cheval. Le personnage libéré est intégré au groupe ami le plus proche.

Table des opportunités matrimoniales

Tous les 5 tours de jeu, on lance deux fois 1D6 pour connaître la Dame à marier dans chaque camp. Si le mariage désigné a déjà été conclu ou si la ville où il doit voir lieu est contrôlée par un joueur, on relance le dé.

Chiffre du dé	Chiffre à atteindre	Opportunités matrimoniales
1	40	Godolive, baronne de Giblet, cherche chevalier ambitieux et fidèle pour fonder lignée. Mariage sur place. Dot: titre de baron, ville de Giblet et château frontalier dans montagne avoisinante (2809).
2	40	Mélisende, baronne de Césarée, lasse de contempler la mer, cherche époux attentionné et tendre pour partager ses joies et ses peines. Mariage sur place. Dot: titre de baron, ville de Césarée et petit château sur route de Jaffa (1710).
3	40	Sibylle, duchesse de sidon, aimant nature et longues chevauchées, attend jeune chevalier vigoureux et charmeur pour lui passer la bague au doigt. Mariage sur place. Dot: titre de duc, ville de Sidon et château de Beaufort (2409).
4	45	Raymond, comte de Tripoli, cherche beau parti pour sa fille Hildegarde. Médaillon sur demande par coursier rapide. Mariage à Tripoli. Dot: titre de baron, ville de Tortose et château de Marqab (3410). Pas sérieux s'abstenir.
5	55	Nersès, roi de Petite Arménie, cherche un gendre fier et courageux pour sa fille Maro, afin d'assurer la frontière orientale du royaume. Mariage à Tarse. Dot: titre de prince, ville d'Adana et 4 châteaux (4310, 4413, 4709 et 4611).
6	90	Yolande, reine de Chypre, femme de tête et de cœur, cherche seigneur décidé et loyal pour mettre fin à ses 7 années de veuvage. Mariage à Nicosie. Dot: titre de roi et toute l'île en propriété, sauf le port de Limassol, sous contrôle vénitien (neutre).
1	35	Kârim Abd-al-Rahmân, prince d'Ascalon, propose en mariage sa fille Homayrâ à jeune guerrier valeureux. Mariage à Ascalon. Dot: titre d'émir et ville de Gaza.
2	45	Jamil Najm-al-Dîn, sultan de Damas, cherche à marier Ghazâl, la treizième de ses filles, à mamelouk intrépide et courageux. Mariage à Damas. Dot: titre d'émir, ville de Bosra et château d'Aschloun (1906).
3	45	Shafiq Abd-al-Hamid, vénééré émir d'Homs, cherche jeune mamelouk entreprenant pour prendre en charge le port de Lattaquieh. Alliance par mariage avec Qamar, ma fille bien-aimée. Mariage à Homs. Dot: titre d'émir, ville de Lattaquieh et château seigneurial à proximité (3610).
4	45	Habib Atâ-Allah, prince d'Alep, cherche gendre pour garder sa frontière du nord-est. Ma fille Laylâ attendra les différentes propositions. Mariage à Alep. Dot: titre d'émir, ville d'Edesse et trois châteaux (4601, 4604 et 4804).
5	60	Malek Shams-al-Dîn, Sultan de Jérusalem, cherche un bras droit pour contenir les pirates du Hedjaz qui menacent les pèlerins se rendant à La Mecque. Mariage à Jérusalem avec ma fille Ahlâm. Dot: titre de prince, ville d'Akaba et 2 châteaux (0705 et 0905).
6	85	Mostafa Sayf-ad-Dîn, Sultan du Caire, cherche un fils loyal et sincère qui puisse lui rappeler Mokhtâr, son fils bien-aimé disparu en mer. Mariage au Caire avec Najiba, fille préférée de ma première concubine. Dot: titre de prince et ville d'Alexandrie.