

SECTION 2: JEU STRATEGIQUE

Le jeu stratégique permet aux joueurs de mener de véritables campagnes d'un bout à l'autre du Moyen-Orient. Batailles et sièges doivent être désormais intégrés dans une vision globale du conflit. La géographie, les voies de communication sur terre et sur mer, les sources de ravitaillement, deviennent des facteurs aussi importants que la supériorité numérique ou la qualité de l'armement. Cette section comprend également certaines règles tactiques, notamment en ce qui concerne le commandement et le moral des personnages. Elles viennent compléter les règles énoncées à la section 1.

Pour pouvoir jouer aux scénarios stratégiques, les joueurs doivent avoir à leur disposition un exemplaire de CROISADES, les deux boîtes d'extension et le jeu SIEGE. Certains scénarios font intervenir également le matériel de CRY HAVOC ou de SAMOURAI.

2.1 PREPARATION ET DEROULEMENT DU JEU

2.1.1 Préparation de la campagne

Les joueurs commencent par sélectionner l'un des scénarios de campagne proposés à la fin de ce livret. Ils peuvent choisir leur camp d'un commun accord ou par tirage au sort. Les pions indicateurs de territoire doivent être disposés sur la carte stratégique de façon à délimiter le territoire contrôlé au départ par chacun des joueurs. C'est à l'intérieur de ces territoires que vont être placés les groupes de personnages et les navires de chaque camp. Mers et déserts ne peuvent être contrôlés par personne et tiennent lieu de limites naturelles au territoire de chacun. Il n'est donc pas nécessaire de placer un pion territoire sur les cases qui les bordent. Les cases désert contenant une portion de route font toutefois exception: elles peuvent être contrôlées par les joueurs.

Chaque joueur compose ensuite son armée en dépensant les points attribués au camp qu'il représente. Le coût de chaque personnage est calculé de la même façon que pour les scénarios tactiques (voir tableau page 104). Suivant le scénario de campagne choisi, chaque camp revoit également un certain nombre de navires qui doivent être placés dans des ports contrôlés par le camp auquel ils appartiennent.

Une fois les armées constituées, chaque joueur répartit en secret ses personnages en autant de groupes qu'il le désire. Il se sert pour cela de la Feuille de Répartition des Troupes, en empilant les personnages sur les espaces prévus à cet effet. Chaque groupe doit recevoir un numéro choisi entre 1 et 40. Un groupe doit comporter au moins cinq personnages. Ce chiffre est ramené à trois si le groupe est composé uniquement de cavaliers. Soulignons dès maintenant qu'un groupe ne comportant pas de personnage habilité à commander devra s'en tenir à une attitude strictement défensive (voir §2.8 Commandement). Dans le cas où un joueur désire former plus de 12 groupes, il peut utiliser une deuxième feuille de répartition des troupes. Pour permettre la réutilisation de ces fiches, il est conseillé d'inscrire les numéros des groupes au simple crayon noir.

2.12 Feuille de navigation et positions de départ

Avant le début de la partie, chaque joueur doit inscrire sur une feuille à part le numéro de chacun de ses navires suivi de son port de départ. Cette feuille de navigation servira à noter les mouvements maritimes tout au long de la partie (voir §2.3 Mouvements et combats navals). Puis les joueurs placent leurs pions à l'intérieur de leur territoires respectifs. Les groupes de personnages doivent être placés sur des cases contenant une ville ou un château et les pions navires sur les cases port désignées (cases rondes symbolisées par une ancre de navire).

Il n'y a pas de limitation au nombre de navires ou de groupes pouvant se trouver sur une même case.

Les pions indicateurs de tour doivent être placés sur la carte à l'emplacement prévu: case 1 pour le pion des unités et case 0 pour le pion des dizaines.

2.13 Déroulement de la partie

Une fois tous les groupes et navires placés sur la carte, la partie peut commencer. Elle se compose d'une succession de tours de jeu et chaque tour de jeu est divisé en plusieurs séquences. Mais, à la différence du jeu tactique, chaque séquence concerne **tous** les joueurs. A certaines séquences, les joueurs jouent simultanément (ravitaillement, réorganisation des troupes, mouvements maritimes); à d'autres, ils interviennent chacun leur tour (mouvement terrestres). Les batailles terrestres et les sièges sont résolus sur des cartes tactiques, alors que les batailles navales le sont directement sur la carte stratégique.

A la fin de chaque tour de jeu, le pion des unités est avancé d'une case sur le compteur de tours. Quand ce pion arrive sur la case 0, le pion des dizaines est avancé d'une case. Au tour suivant, le pion des unités revient sur la case 1, etc. Les indications "Revenus" qui apparaissent sur les cases 5 et 0 des unités servent à rappeler qu'à la fin des tours en question les joueurs procèdent à la collecte de leurs revenus.

La partie se termine quand un camp a réussi à atteindre les objectifs de victoire particuliers au scénario retenu. Il est toutefois utile de préciser que certaines parties peuvent être très longues, notamment quand les joueurs sont de force égale ou très prudents. Il est alors possible de signer une trêve en interrompant la partie à un tour de jeu ne comportant ni bataille ni siège. Après avoir noté la position des pions territoire (on relève le numéro des hexagones correspondants) et mis de côté les personnages et navires qui leur restent, les joueurs peuvent ranger le matériel. Au moment de reprendre la partie, les pions territoire sont replacés sur les cases désignées et les joueurs peuvent réorganiser les troupes qui leur restent comme bon leur semble. Ils placent ensuite leurs pions groupes et navires à l'intérieur des territoires qu'ils contrôlent, comme pour commencer une nouvelle partie.

2.2 ORGANISATION DU TOUR DE JEU STRATEGIQUE

2.21 Schéma général

Chaque tour de jeu stratégique est organisé de la façon suivante:

Séquence 1: RAVITAILLEMENT

Chaque joueur vérifie la ligne de ravitaillement de chacun de ses groupes de personnages.

Séquence 2: REORGANISATION DES TROUPES

Chaque joueur peut réorganiser comme il l'entend les groupes se trouvant sur une même case stratégique.

Séquence 3: MOUVEMENTS MARITIMES

Les joueurs inscrivent en secret sur leur feuille de navigation les ordres de mouvement de leurs navires. Les pions navires sont ensuite déplacés conformément aux ordres écrits.

Séquence 4: MOUVEMENTS TERRESTRES

Chacun leur tour, les joueurs déplacent leurs groupes de personnage sur la carte stratégique.

Séquence 5: BATAILLES NAVALES

A chaque fois que des navires ennemis se retrouvent sur une même case, une bataille a lieu. Les joueurs résolvent une par une les batailles engagées.

Séquence 6: BATAILLES TERRESTRES

Quand des groupes ennemis se rencontrent sur une même case et que le refuge dans une ville ou un château n'est pas souhaité ou est impossible, une bataille a lieu. Les joueurs résolvent une par une les batailles engagées.

Séquence 7: SIEGES

Les joueurs résolvent un par un les sièges en cours. Le niveau de ravitaillement des garnisons est rectifié à la fin de chaque journée de siège.

N.B. Il est important de bien respecter l'ordre de succession des séquences de jeu. On ne peut commencer une nouvelle séquence que si la précédente est terminée.

2.22 Commentaire détaillé du tour de jeu

Séquence 1. Le fait de ne pas être ravitaillé pendant plusieurs tours de jeu peut avoir des conséquences sur la mobilité et la combativité d'un groupe, tant sur le plan tactique que stratégique (voir §2.7 Ravitaillement). Quand le cas se produit, les joueurs le notent sur une feuille à part (au bas de la feuille de navigation, par exemple).

Séquence 2. Tous les personnages se trouvant sur une même case stratégique peuvent être regroupés ou redivisés en autant de groupes que le joueur le désire. Rappelons toutefois qu'un groupe doit comporter au moins cinq personnages (trois s'ils sont à cheval). Le joueur rectifie alors en secret la composition de ses groupes sur la Feuille de Répartition des Troupes et vérifie que les pions groupes placés sur la carte stratégique correspondent bien à la nouvelle répartition. Dans le cas où de nouveaux groupes ont été créés et d'autres dissouts, il place sur la carte les nouveaux pions et retire les autres.

Séquence 4. L'ordre dans lequel les joueurs vont effectuer leurs mouvements terrestres varie suivant les scénarios. Dans chaque scénario est précisé le mode de fonctionnement précis à adopter.

Dans les scénarios à 3 joueurs, l'ordre est généralement déterminé à l'avance. Mais, à chaque nouveau tour de jeu, les joueurs décalent l'ordre retenu d'une place: celui qui a joué en premier au tour précédent joue en dernier, le 2ème joue en premier et le 3ème en 2ème.

Dans chaque scénario est précisé le mode de fonctionnement précis à adopter.

On notera déjà que lorsque le groupe d'un joueur envahit une case d'un territoire adverse et que cette case ne contient ni ville, ni château, ni groupe ennemi, le joueur peut annexer immédiatement la case en question. Les pions territoire sont déplacés en conséquence.

Séquences 5, 6 et 7. Si y a plusieurs batailles navales ou terrestres dans le même tour de jeu, les joueurs peuvent décider de l'ordre dans lequel ils vont effectuer les combats. Ils prennent leur décision soit d'un commun accord, soit en se départageant par un lancer de dé. Dans ce cas, le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé choisit l'ordre de résolution des batailles.

Les batailles navales et terrestres connaissent toujours une issue précise dans le même tour de jeu. Les sièges, par contre, peuvent s'étaler sur plusieurs tours de jeu. Dans le cas où une bataille et un siège ont lieu sur la même case, on résout toujours la bataille d'abord. Le maintien du siège pendant la bataille doit répondre à des conditions précises expliquées au §2.66. L'issue d'une bataille terrestre ou d'un siège peut entraîner l'annexion par un joueur de la case concernée. On déplace alors les pions territoire en conséquence. L'issue d'une bataille navale n'a jamais d'influence sur le territoire des joueurs, mais elle peut permettre d'établir ou bien d'annuler le blocus d'un port.

2.3 MOUVEMENTS ET COMBATS NAVALS

2.31 Navires de transport et navires de combat

Les joueurs ont à leur disposition deux types de navires: des navires de transport (T) et des navires de combat (C). Les navires de transport peuvent emmener soit des troupes, soit des engins de siège démontés, soit du ravitaillement. Les quantités transportables sont indiquées dans le tableau ci-dessous. Les navires de combat n'interviennent que dans les batailles navales et les blocus de ports.

Capacité de transport d'un navire

Type de cargaison	Capacité maximale de transport
Troupes	24 hommes ou 8 chevaux ou toute combinaison respectant le rapport 1 cheval = 3 hommes
Engins de siège	2 tours de siège ou toute combinaison respectant le barème suivant: 1 tour = 2 béliers = 2 trébuchets = 4 mangoneaux = 6 balistes = 12 écrans = 12 échelles.
Ravitaillement	500 points de ravitaillement.

2.32 Mouvements maritimes: cabotage et haute mer

Pour les déplacements de leurs navires, les joueurs utilisent des cases spéciales, représentées sur la carte stratégique par des ronds dans lesquels figure une ancre de navire. Chaque case navale correspond à une case côtière bien précise: celle où se trouve le port d'attache.

Deux formes de déplacement sont possibles avec les navires: le cabotage et la navigation en haute mer. Le cabotage permet de passer dans un même tour de jeu d'une case navale à une autre du moment qu'elles sont directement reliées par une ligne en pointillé (ex. Famagouste-Giblet ou Acre-Jaffa).

La navigation en haute mer permet d'atteindre n'importe quelle case navale en deux tours de jeu. Les navires passent alors le premier tour en mer: on place les pions qui les représentent sur la case Haute Mer. Le tour suivant, ils peuvent rejoindre leur destination finale. Un navire n'a pas le droit de rester plus d'un tour en haute mer.

Au moment d'écrire les ordres de mouvement des navires, les joueurs doivent toujours inscrire la destination finale (nom du port d'arrivée correspondant à la case), même si le navire part d'abord en haute mer. Un navire qui part en haute mer ne peut pas changer de destination en cours de route.

N.B. Il n'est pas possible de placer des bateaux en Mer Rouge ou en Mer Morte.

2.33 Batailles navales

Il y a bataille navale quand des bateaux ennemis se trouvent sur la même case à la fin de leurs mouvements, à l'exception de la case haute Mer. Le nombre de navires pouvant se trouver sur une même case est illimité. Chaque bataille navale s'effectue en rounds successifs, jusqu'à ce qu'un joueur perde tous ses navires ou décide de s'enfuir en haute mer. A chaque round, les joueurs lancent autant de fois les dés qu'ils ont de navires, en respectant le barème suivant:

- pour chaque navire de combat: 2 dés à 10 faces;
- pour chaque navire de transport: 1 dé à 6 faces.

Les dégâts infligés à chaque round sont calculés à partir de la somme totale obtenue par les navires d'un même joueur. Si un joueur obtient plus que son adversaire, il lui coule un navire. S'il obtient le double, il lui coule deux navires. S'il obtient le triple ou plus, il lui coule trois navires. Les navires coulés sont choisis par le joueur auxquels ils appartiennent. Si les deux joueurs obtiennent des sommes identiques, il y a match nul et on passe au round suivant.

Avant chaque round, un joueur peut annoncer que son ou ses navires s'enfuient en haute mer. Dans ce cas, les joueurs effectuent un dernier round mais celui qui a décidé de s'enfuir ne peut plus couler aucun navire adverse, quel que soit le résultat des dés. A la fin du round, le joueur qui a annoncé la fuite place les navires qu'il lui reste sur la case Haute Mer et inscrit sur sa feuille de route la destination finale de chacun. Dans tous les cas de figure, un combat naval ne s'arrête que lorsque tous les navires présents sur la case appartiennent au même joueur.

Les troupes, les engins de siège ou le ravitaillement se trouvant à bord d'un navire coulé sont éliminés. Le joueur concerné doit retirer les personnages et les engins de siège correspondants de la Feuille de Répartition des Troupes.

N.B. Tout débarquement (voir paragraphe suivant) est impossible avant d'avoir résolu la bataille en cours.

2.34 Embarquement et débarquement des cargaisons

Pour pouvoir embarquer des troupes, des engins de siège ou du ravitaillement, un navire soit se trouver sur la case navale correspondant à la case côtière contenant la cargaison ou les groupes concernés. Si cette condition est remplie au début du tour, le navire peut partir immédiatement avec sa cargaison. On place alors le pion groupe sur le pion navire.

Quand un débarquement s'effectue dans une case côtière contenant un port ami les troupes débarquées peuvent bouger dans la séquence qui suit (séquence 4) de la moitié de leur potentiel normal (on arrondit si nécessaire au chiffre inférieur). Dans le cas où le débarquement s'effectue dans une case dont le port est tenu par l'ennemi, les troupes débarquées doivent s'arrêter dans la case côtière en question. Elles peuvent participer éventuellement à une bataille ou un siège sur cette même case. Engins de siège et ravitaillement ne peuvent être déplacés sur terre que si le joueur a suffisamment d'hommes, de mules ou de chariots pour les transporter (voir §2.63 et 2.71).

Le débarquement de troupes ou de vivres destinés à une ville portuaire assiégée n'est possible que si la ville n'est pas sous blocus ennemi - autrement dit, s'il n'y a pas de navire ennemi sur la même case - et que l'enceinte extérieure de la ville est toujours aux mains des assiégés. Dans le cas contraire, on considère que les assiégeants contrôlent le port. En cas de blocus, il est évidemment possible d'engager une bataille navale. Mais seul le camp qui remportera la bataille pourra éventuellement effectuer un débarquement.

2.4 MOUVEMENTS TERRESTRES

2.41 Cas général

Quand vient son tour, chaque joueur déplace ses groupes de personnages **un par un** sur la carte stratégique, **à l'exception des groupes engagés dans une bataille**. Ces derniers ne peuvent pas quitter la case stratégique où ils se trouvent.

Chaque groupe a un potentiel de mouvement propre. Il est déterminé par le potentiel du personnage le plus lent du groupe. Les potentiels des différentes catégories de personnages sont les suivants:

Potentiels de mouvement

Catégorie de personnages	Nombre de points de mouvement stratégique
Animaux de trait et chariot /Hommes à pied blessés	1
Hommes à pied en bonne forme /Cavaliers blessés	2
Cavalerie lourde et mules	3
Cavalerie légère	4

Les cases de la carte stratégique se répartissent en trois catégories en ce qui concerne leur coût en points de mouvement:

Coût de déplacement

Type de terrain traversé	Coût en points de mouvement
Route dans la plaine ou le désert	1/2
Route dans la montagne	
Cases de PLAINE ou de DESERT	1
Cases de MONTAGNE	2

Le calcul des déplacements sur la carte stratégique se fait suivant le même principe que celui des déplacements tactiques. Pour pouvoir bénéficier de l'avantage de la route, un groupe doit déjà se trouver sur la route la case d'avant. Lorsqu'une route passe par une ville ou un château tenu par l'ennemi, elle ne peut pas être utilisée. Le coût du déplacement est alors celui de la case et non pas celui de la route. Le nombre de groupes pouvant se trouver au même moment sur une même case est illimité.

2.42 Mouvements en territoire ennemi

Lorsque le groupe d'un joueur pénètre en territoire ennemi, trois cas peuvent se présenter:

a) **La case envahie ne contient ni ville, ni château, ni groupe ennemi.** Dans ce cas, la case change immédiatement de propriétaire et les joueurs redispotent les pions territoire en conséquence. Pour chaque case envahie, on procède de même. Un groupe peut ainsi annexer plusieurs cases au cours du même déplacement.

b) **La case envahie contient une ville ou un château tenu par l'ennemi,** mais pas de groupe ennemi. Le joueur doit décider immédiatement si son groupe établit un siège ou continue sa route. S'il établit un siège, le groupe termine son mouvement sur la case. Le joueur peut amener éventuellement en renfort des groupes qu'il n'a pas encore déplacés. Tous les groupes qui participent au siège doivent avoir leur pion sur la case concernée. Quel que soit le cas retenu, la case ne change pas, pour le moment, de propriétaire.

c) **La case envahie contient un ou plusieurs groupes ennemis.** Dans ce cas, le joueur adverse doit choisir entre mettre son ou ses groupes à l'abri dans le château ou la ville (si la case en contient) ou bien livrer bataille à l'envahisseur. Pour prendre sa décision, il est en droit de demander le nombre de personnages à pied et à cheval composant le groupe envahisseur, sans plus de détails. S'il décide de se réfugier dans la ville ou le château, le joueur qui a envahi la case peut, comme dans le cas précédent (b), soit établir un siège, soit continuer sa route. Si le joueur agressé décide, au contraire, de livrer bataille, le groupe qui a envahi la case est obligé de s'arrêter là, quels que soient les points de mouvement qu'il lui reste.

Quand la case envahie ne contient ni ville ni château, il n'y a qu'une seule solution: livrer bataille.

L'envahisseur a, ici aussi, la possibilité de renforcer son camp avec des groupes qu'il n'a pas encore bougés. Mais, s'il fait venir des renforts, son adversaire obtient alors le droit d'amener lui aussi des renforts, avec les restrictions suivantes:

- les groupes de renforts doivent se trouver sur une case immédiatement adjacente à celle où va se dérouler la bataille;
- ils doivent être amenés une fois que tous les renforts adverses ont été placés sur la case;
- ils ne doivent pas être déjà engagés dans une autre bataille.

Tous les groupes qui participent à la bataille doivent avoir leur pion sur la case concernée. Tant que la bataille n'a pas été résolue, la case ne change pas de propriétaire.

N.B. Le fait qu'un joueur ait déjà joué ne l'empêche pas d'amener des groupes en renfort pour défendre son territoire du moment qu'il respecte les conditions énoncées ci-dessus.

2.43 Mouvements sur son propre territoire

Les déplacements de groupes qu'un joueur effectue sur son propre territoire ne sont entravés que par la présence éventuelle de groupes ennemis en train d'assiéger l'une de ses places fortes. Lorsqu'un groupe pénètre sur une case où un groupe ennemi a établi un siège, une bataille a automatiquement lieu. Dans le cas où le joueur amène d'autres groupes en renfort pour tenter de briser le siège, les assiégeants obtiennent également le droit à des renforts du moment qu'ils respectent les conditions énoncées ci-dessus (§2.42 c). Les assiégés pourront profiter de la bataille pour tenter d'effectuer une sortie (voir §2.66).

2.44 Mouvements dans le désert

Lorsque le groupe d'un joueur passe par une case désert contenant un groupe ennemi, le joueur concerné doit lancer 1D10. S'il obtient 1 ou 2 au dé, une bataille a lieu. Aucun des deux camps ne peut amener des groupes en renfort. S'il obtient plus de 2, la bataille n'a pas lieu et le groupe peut poursuivre son chemin normalement. Toutefois, dans le cas où l'un des deux joueurs a un groupe composé en majorité de Bédouins, il peut, s'il le désire, déclencher la bataille. Dans ce cas, on ignore le résultat du dé.

Des groupes ennemis peuvent stationner sur une même case désert sans qu'il y ait nécessairement bataille. S'ils se trouvent sur la même case le tour suivant, on lance à nouveau 1D10.

N.B. Sur la carte stratégique, certaines cases désert sont traversées par une route. Ces cases sont contrôlables par les joueurs. En conséquence, les règles de mouvement qui s'y appliquent sont celles expliquées au §2.42 ou 2.43.

2.5 BATAILLES TERRESTRES

2.51 Initiative

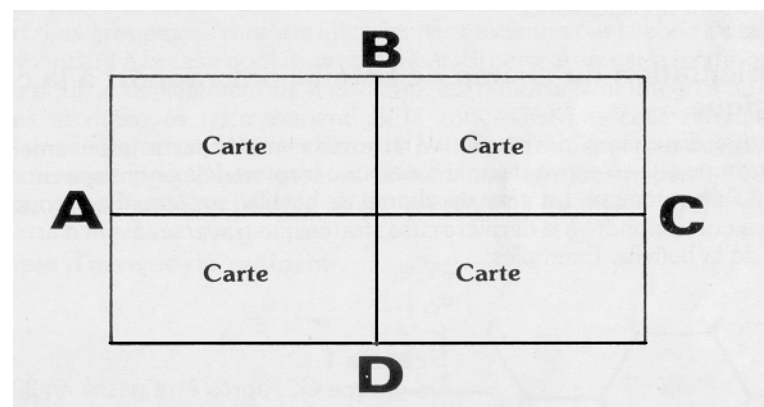
Avant d'engager la bataille, les joueurs doivent déterminer qui a l'initiative. Pour cela, chaque joueur lance un dé à 10 faces et ajoute au chiffre qu'il a obtenu:

- 1 point si l'un de ses groupes est commandé par un chevalier ou un mamelouk royal;
- 3 points s'il est commandé par un baron ou un émir;
- 6 points s'il est commandé par un roi ou un sultan.

Le joueur qui obtient le total le plus élevé emporte l'initiative. En cas d'égalité, on relance les dés.

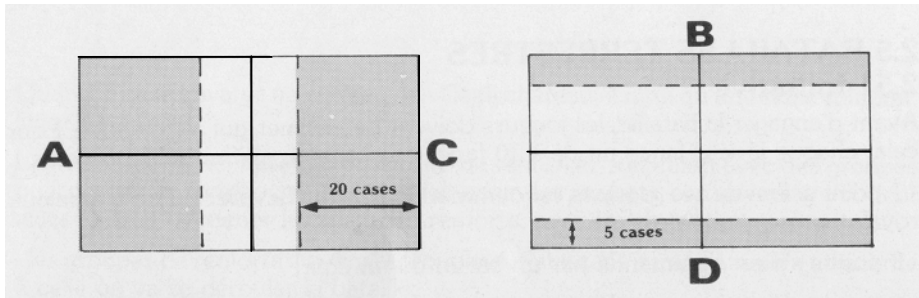
2.52 Sélection et assemblage des cartes tactiques

Le joueur qui a l'initiative commence par tirer au sort les 4 cartes tactiques qui vont former le champ de bataille. Pour cela, il lance un dé à 6 faces et consulte la table correspondant au type de case stratégique servant de lieu à la bataille (voir fiche de jeu No. 2). Le chiffre obtenu au dé indique une combinaison de 4 cartes tactiques. Les joueurs n'ayant pas en leur possession toutes les cartes nécessaires peuvent, d'un commun accord, remplacer une carte par une autre. Ensuite, le joueur qui a l'initiative assemble les cartes comme bon lui semble, en respectant toutefois la disposition générale suivante:



2.53 Déploiement des troupes et début de la bataille

Le joueur qui n'a pas l'initiative décide alors de quel côté - A, B, C ou D - du tapis de jeu il va déployer ses troupes. Son adversaire devra obligatoirement prendre le côté opposé. Si ce sont les côtés A et C qui sont retenus, chaque joueur peut déployer ses troupes sur toute la largeur du côté retenu et sur une profondeur de 20 cases en comptant à partir du bord extérieur du tapis de jeu (demi-cases exclues). Si ce sont les côtés B et D qui sont retenus, le principe est le même mais le déploiement en profondeur est limité à 5 cases à partir du bord extérieur (voir schémas ci-après).



Les parties hachurées indiquent les zones de déploiement des troupes suivant l'option retenue.

La procédure de déploiement des troupes est la suivante: après avoir réorganisé éventuellement leurs forces pour la bataille, les joueurs notent en secret, à l'aide de la numérotation expliquée au §1.1, l'emplacement de départ des chefs de groupe et de ceux qui les commandent (baron, roi, émir, etc.). Ils les placent ensuite sur les cases désignées et déploient autour de chaque chef les personnages qui sont sous ses ordres. Le déploiement des troupes devra respecter les règles de commandement expliquées au §2.8 sous peine de voir une partie d'entre elles dans l'impossibilité d'attaquer. On notera que l'organisation des troupes sur le champ de bataille peut être différente de celle retenue pour les mouvements stratégiques qui ont précédé. Dès que le déploiement est terminé, le joueur qui a l'initiative peut désigner le camp qui commence la bataille. Toutes les règles du jeu tactique (section 1) sont appliquées ici.

2.54 Orientation du champ de bataille par rapport à la carte stratégique

L'orientation du champ de bataille va être déterminée par le mouvement du premier groupe qui, en arrivant sur la case où se trouvait déjà un groupe ennemi, a provoqué l'affrontement. Le côté du champ de bataille sur lequel ce groupe est déployé va correspondre à la dernière case stratégique traversée avant d'arriver sur les lieux de la bataille. Exemples:

Schéma 1

Le groupe G2, après être passé en 2008, arrive en 1908 et rencontre un groupe ennemi. Une bataille a lieu et l'adversaire décide de se déployer sur le côté B. G2 va donc devoir se déployer sur le côté D. Le côté D correspondra sur le plan stratégique à la case 2008. Du coup, le côté B correspondra à la case 1809, et les côtés A et C seront divisés en deux zones égales, correspondant chacune à une case adjacente à 1908.

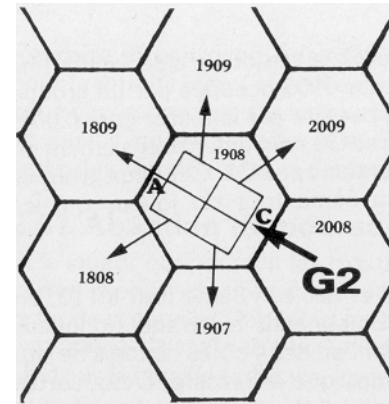


Schéma 2

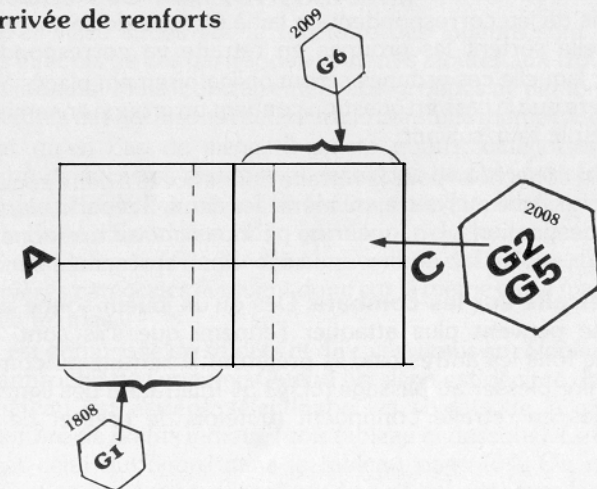
Si l'adversaire décide de se déployer en A, c'est le côté C qui correspond alors à la case 2008. A correspond à 1809. B et D sont divisés en deux zones égales, correspondant chacune à une case adjacente à 1908.

La correspondance des niveaux tactique et stratégique sur le plan géographique prend toute son importance en cas de renforts et de retraite. On peut déjà noter que les cases stratégiques situées le long de la côte n'offrent qu'un nombre limité de correspondances puisque plusieurs côtés du champ de bataille sont alors longés par la mer.

2.55 Renforts

Comme nous l'avons déjà vu à propos des mouvements terrestre (§2.42), les joueurs peuvent, quand une bataille va avoir lieu, amener d'autres groupes en renfort. Les groupes de renforts interviennent toujours par la zone du tapis de jeu correspondant à la case dont ils proviennent. Si cette zone est la même que le côté retenu pour le déploiement de leur camp, les renforts sont intégrés au reste des troupes et déployés normalement. Si la zone n'est pas celle retenue pour le déploiement, ils n'entrent sur le champ de bataille qu'au 5ème tour du joueur, par la zone correspondant à leur case de provenance. Un joueur peut, s'il le désire, retarder volontairement l'entrée en jeu de renforts ou même y renoncer.

Exemple d'arrivée de renforts

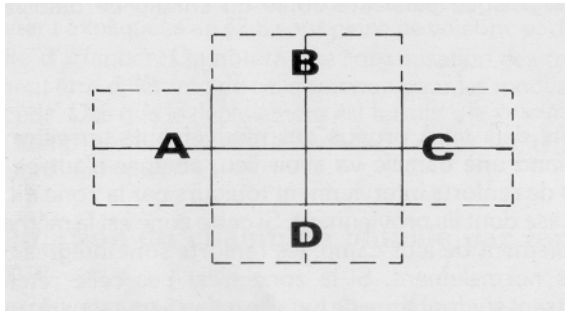


Commentaire:

Pour reprendre l'exemple du schéma 2 ci-contre (§2.54), le joueur a déclenché une bataille en faisant arriver le groupe G2 sur la case 1908 occupée par un groupe ennemi. Le groupe G5 est amené en renfort en passant par la même case (2008) que G2. Il sera donc déployé normalement. G1 et G6 sont amenés également en renfort mais leur case de provenance n'est pas la même que G2. Ces deux groupes arriveront chacun par la zone appropriée au 5ème tour du joueur qui les représente.

2.56 Retraite

Dès son 2ème tour de jeu s'il n'a pas l'initiative et dès son 3ème tour s'il l'a, un joueur peut sonner la retraite de ses troupes. En sonnant la retraite, un joueur obtient le droit de faire sortir ses personnages par l'un des 4 côtés du tapis de jeu. Le côté choisi doit être annoncé en même temps que la retraite. Deux cartes tactiques supplémentaires sont alors accolées au côté retenu. Le choix de ces cartes est spécifié en même temps que la sélection des 4 cartes servant de tapis de jeu (voir §2.52). L'assemblage est effectué par le joueur qui fait retraite, en respectant toutefois la disposition générale indiquée dans le schéma qui suit.



Les personnages qui arrivent à sortir des cartes supplémentaires par le côté choisi pour la retraite ne peuvent plus être poursuivis. Comme pour l'arrivée des renforts, la retraite doit tenir compte des correspondances tactique/stratégie. Les 4 côtés du tapis de jeu correspondent en fait à 6 zones de sortie (voir §2.54). La zone par laquelle sortent les groupes en retraite va correspondre à la case stratégique sur laquelle ces groupes seront obligatoirement placés à la fin du tour de jeu. S'il s'avère que la case en question contient un groupe ennemi, une nouvelle bataille aura lieu le tour suivant.

Dans le cas où le côté choisi pour la retraite donne accès à deux zones de sortie, le joueur peut choisir l'une ou l'autre, ou même les deux. Il répartit alors ses groupes entre les deux destinations. Un joueur ne peut pas choisir une zone de sortie qui donne sur la mer, sur un lac ou sur une case non représentée sur la carte.

Effets de la retraite sur les combats: Dès qu'un joueur sonne la retraite, ses personnages ne peuvent plus attaquer l'ennemi que s'ils sont entièrement encerclés. Dans tous les autres cas, ils préfèrent la retraite au combat, quitte à risquer de se faire blesser au passage (cf. §1.54 Infiltration des lignes ennemies). Les personnages en retraite continuent toutefois de tirer et de se défendre normalement.

Retraite et renforts: Au cas où des renforts devaient arriver par le côté choisi pour la retraite, ceux-ci peuvent entrer dès le 3ème tour du joueur concerné par la zone correspondante sur les cartes supplémentaires. Si ces renforts appartiennent au joueur qui fait retraite, ils subissent les mêmes restrictions de combat que le reste des troupes (voir ci-dessus).

2.57 Abandon de poursuite et fin de la bataille

Si le joueur qui poursuit les troupes en retraite n'a plus aucun personnage sur les cartes supplémentaires, il peut annoncer la fin de la poursuite et, par conséquent, la fin de la bataille. Dans tous les cas, la bataille prend fin quand il n'y a plus aucun personnage faisant retraite sur le tapis de jeu (cartes supplémentaires comprises). Une fois la bataille terminée, les joueurs peuvent réorganiser les personnages qu'il leur reste en respectant les quotas minimaux pour chaque groupe (5 personnages au moins, 3 s'ils sont à cheval). Pour chaque personnage blessé, les joueurs lancent 1D6 et consultent la Table de Guérison qui figure sur la fiche de jeu No. 2. Ils sauront ainsi le nombre de tours de jeu que le personnage va mettre pour retrouver sa pleine forme.

2.58 Désertions

Pour tout personnage qui sort du tapis de jeu pris de panique ou en débandade (voir §2.8), le joueur concerné doit consulter la Table de Désertion qui figure sur la fiche de jeu No.2, afin de savoir si le personnage finit par rejoindre son groupe ou déserte une fois pour toutes. Les personnages qui quittent volontairement le champ de bataille par un autre côté que celui choisi pour la retraite sont toujours considérés en débandade. Rappelons qu'un personnage ne peut pas sortir du tapis de jeu grâce à un recul au combat. S'il ne peut pas reculer sur le tapis de jeu, il reste sur place et est blessé.

2.6 SIEGES

2.61 Garnisons des villes et châteaux

Les châteaux et villes situés sur le territoire des joueurs sont tenus par des garnisons. Les effectifs de ces garnisons viennent s'ajouter aux troupes régulières de chacun des joueurs. Mais, contrairement aux groupes de personnages qui sont mobiles, les effectifs des garnisons restent toujours sur la même case stratégique et n'interviennent qu'en cas de siège. Il existe quatre catégories de garnisons correspondant à trois cartes tactiques: - garnisons de châteaux frontaliers/carte Le Château du jeu SIEGE; - garnisons de châteaux seigneuriaux/carte Le Krak des Templiers de la Boîte d'Extension N°1; - garnisons de villes moyennes et garnisons de villes importantes/carte Ville Médiévale Fortifiée de la Boîte d'Extension N°2. Ces deux dernières catégories évoluent donc sur la même carte mais leurs effectifs ne sont pas les mêmes.

Une garnison est composée de soldats et de civils venus se réfugier à l'intérieur de l'enceinte à l'approche de l'ennemi. Quand un siège est déclaré, le joueur dont la ville ou le château est assiégé sélectionne les soldats de la garnison jusqu'à atteindre le nombre de points indiqué (voir tableau ci-dessous). Le coût de chaque personnage est celui qui figure dans le tableau page 104. On notera qu'il est possible de sélectionner des cavaliers à pied en ce qui concerne les sous-officiers.

Pour simplifier les calculs, les personnages civils attribués à chaque garnison ont été sélectionnés en fonction de leur appartenance à un même jeu (les ingénieurs n'en font pas partie). Alors que les soldats doivent appartenir à un camp précis, les personnages civils sont utilisés indifféremment par tous les joueurs. Dans le tableau ci-dessous, sont également indiqués le nombre de points de ravitaillement dont dispose chaque garnison pour se nourrir, le nombre de mules et de chariots disponibles pour effectuer des sorties de ravitaillement, et enfin le nombre de barils d'huile bouillante et de balistes pour la défense.

Bien évidemment, des groupes peuvent venir s'ajouter aux garnisons fixes s'ils décident de se réfugier dans la ville ou le château.

N.B. Les règles de commandement s'appliquent également aux garnisons, pour les soldats comme pour les civils. Tout personnage non commandé pourra se défendre mais pas attaquer.

Tableau des garnisons

Catégorie	Composition de la garnison		Points de ravit.	Mules & chariots	Barils d'huile	Balistes
	Soldats	Civils				
Château frontalier	100 pts	9 (Croisades)	350	4 mules	6	
Château seigneurial	150 pts	15 (CryHavoc)	500	6 mules	8	
Ville	210 pts	24 (Croisades & Cry Havoc)	700	6 mules 1 chariot 1 cheval de trait	10	1
Ville importante	300 pts	34 (Croisades, Cry Havoc & Siège)	950	6 mules 2 chariots & 2 chevaux de trait	12	2

2.62 Construction des engins de siège

La construction d'engins de siège doit toujours être supervisée par un ingénieur. Chaque ingénieur ayant 5 personnages sous ses ordres peut construire:

- en 1 tour de jeu: 6 écrans ou 6 échelles ou 1 mangonneau ou 1 baliste;
- en 2 tours de jeu: 1 trébuchet ou 1 bélier ou 1 tour de siège.

N.B. 1 tour de jeu = 3 jours de siège.

L'ingénieur et les personnages qui participent à la construction doivent rester sur la même case stratégique pendant toute la durée du travail. Ce n'est qu'au tour de

jeu suivant la fin du temps de construction que les engins peuvent être employés ou éventuellement transportés.

Les garnisons des villes et des châteaux situés en plaine ou en montagne peuvent servir à construire des engins de siège du moment qu'un ou plusieurs ingénieurs sont présents. Il est impossible de construire des engins de siège sur une case désert, ou dans une ville ou un château assiégé.

2.63 Transport des engins de siège et remontage

Il est possible de construire des engins de siège à un endroit et de les transporter ensuite ailleurs. Le transport peut s'effectuer par mer (voir §2.31) et par terre. Le transport par terre se fait à dos d'homme ou avec des chariots. Dans les deux cas, la vitesse de transport est celle des chariots (voir §2.41). Seuls des hommes peuvent transporter du matériel de siège dans une case montagne sans route (1 case par tour).

A dos d'homme, le transport demande:

- 2 hommes par échelle ou écran;

- 4 hommes pour une baliste;

- 6 hommes pour un mangonneau;

- 12 hommes pour un trébuchet ou un bélier;

- 24 hommes pour une tour de siège.

Un chariot tiré par un cheval peut transporter 6 écrans ou 6 échelles ou 2 mangonneaux ou 3 balistes ou 1 trébuchet ou 1 bélier. Deux chariots peuvent transporter une tour de siège.

Chariots et engins de siège n'ont pas nécessairement besoin d'être représentés sur la Feuille de Répartition des Troupes, mais ils doivent être notés dans ce cas sur la feuille de route. Si le groupe qui convoie les engins de siège est impliqué dans une bataille, tout le matériel -y compris les chariots - sera considéré perdu en cas de retraite. Les chariots peuvent être achetés par les joueurs au début ou en cours de partie dans une ville amie.

Une fois arrivé sur la case où se trouve la ville ou le château à assiéger, le matériel doit être remonté. Le remontage demande une journée pour les écrans, échelles, mangonneaux et balistes, et deux journées pour les trébuchets, béliers et tours de siège. Il est possible de remonter plusieurs engins en même temps du moment qu'il y a 3 hommes pour chaque engin (6 échelles ou 6 écrans = 1 engin) et au moins un ingénieur pour superviser le tout. Ceci est valable également pour les engins transportés par mer.

2.64 Déroulement d'un siège

Chaque tour de jeu stratégique équivaut à trois journées de siège. Contrairement aux batailles, les sièges s'étendent donc sur plusieurs tours de jeu. Pour le déroulement d'un siège, les joueurs peuvent prendre comme modèle le scénario 6 du jeu SIEGE, pages 12 à 15 du livret de scénarios, avec les modifications suivantes:

Initiative. Si l'assiégeant obtient l'initiative, il peut également décider d'employer la journée de siège à négocier la reddition des assiégés (voir §2.67). Dans ce cas, il ne peut ni attaquer ni pilonner le château pendant la journée en question.

Ravitaillement et rationnement. A la fin de chaque journée de siège, le joueur Défenseur soustrait des points de ravitaillement qui lui restent 1 point par défenseur encore en vie. Les effets du rationnement éventuel sont ceux expliqués dans le §2.65 de la présente règle.

Action 1: A l'assaut! Seule la carte Château (ou Ville) est utilisée. L'assiégeant peut faire rentrer ses forces par n'importe quel côté de la carte et à n'importe quel tour. Mais, au tour précédent leur entrée sur la carte, les assiégeants concernés doivent être disposés le long du côté choisi. De cette façon, les défenseurs ont un tour pour se redéployer avant l'entrée en jeu des nouveaux assaillants.

- Assiégeants et assiégés peuvent utiliser des balistes. Transportée par 4 personnages qui ne font rien d'autre pendant le tour, une baliste peut être déplacée de 2 cases par tour en terrain plat et d'une case seulement en terrain accidenté (broussailles ou escalier). Les assiégeants peuvent éventuellement protéger leurs balistes avec des écrans. Avant l'assaut, les défenseurs peuvent placer leurs balistes où bon leur semble à l'intérieur du château ou de la ville.

- la règle spéciale expliquée page 7 du livret de scénarios est étendu aux enceintes successives (murs extérieurs de la ville, muraille de la citadelle, etc.) Mais, à chaque repli des assiégés, ceux-ci ne peuvent emmener que la moitié des points de ravitaillement qu'il leur reste.

Action 2: Sortie contre le campement ennemi. Elle s'effectue de la façon indiquée, sans aucun changement.

Action 3 : Sortie pour ravitaillement. Le positionnement particulier de la carte Village par rapport aux cartes Le Krak des Templiers et Ville Médiévale Fortifiée est expliqué dans une notice fournie avec chacune des boîtes d'extension.

- tant qu'ils tiennent les remparts extérieurs du château ou de la ville, et à chaque fois qu'ils ont l'initiative, les assiégés peuvent effectuer des sorties pour ravitaillement. Les personnages qui accompagnent mules et chariots doivent être pris sur la garnison. On considérera qu'ils sont sortis à la faveur de la nuit et tentent de revenir au petit matin avec des vivres. Il ne peut y avoir plus d'une tentative par jour. Les mules et chariots qui servent pour ces sorties sont ceux attribués à la garnison (voir §2.61) et ne peuvent être remplacés en cours de siège. Une mule transporte 25 points de ravitaillement et un chariot tiré par un cheval, 125 points. Une ville portuaire peut être ravitaillée et recevoir des renforts par la mer si elle ne subit pas de blocus ennemi et si les assiégés sont toujours maîtres des remparts de la ville.

- Les patrouilles des assiégeants peuvent être formées de 8 hommes au maximum et ne peuvent pas comporter plus de 2 cavaliers et 2 tireurs chacune.

- Positions de départ et déroulement de l'action: le joueur Défenseur commence le premier tour de jeu en faisant rentrer le groupe de ravitaillement par le côté 3 de la carte Village. Lors de ce premier tour, les personnages composant la ou les patrouilles, s'il en arrive une deuxième (voir règle spéciale), ne peuvent se déplacer que de la **moitié** de leur potentiel de mouvement habituel (on arrondit si nécessaire au chiffre inférieur). Aucun tir défensif ne peut être effectué par la patrouille lors du premier tour. Dès le deuxième tour de jeu, tout redevient normal.

2.65 Effets du rationnement

Un joueur peut décider de ne distribuer aux défenseurs encore en vie que des demi-rations ou des quarts de ration, auquel cas il ne soustrait qu'un demi ou un quart de point de ravitaillement par personnage. Le rationnement doit être le même pour tous et ses effets sont les suivants:

a) **Demi-rations:** dès le jour qui suit la distribution de demi-rations, les défenseurs ont leur potentiel de mouvement tactique et leur niveau de moral diminués d'un point. En plus, toutes les attaques qu'ils effectuent, mis à part les tirs et les attaques à l'huile bouillante, ont leur rapport de force décalé d'une colonne vers la gauche (un 4-1 devient un 3-1, etc.).

b) **Quarts de ration:** dès le jour qui suit la distribution de quarts de ration, les défenseurs ont leur potentiel de mouvement tactique et leur niveau de moral diminués de deux points. En plus, toutes les attaques effectuées par les assiégeants, mis à part les tirs, ont leur rapport de force décalé d'une colonne vers la droite (un 3-1 devient un 4-1, etc.). Cette modification du rapport de force vient s'ajouter à celle appliquée pour les demi-rations.

2.66 Comment briser un siège?

Dès le tour de jeu stratégique qui suit l'établissement d'un siège, le joueur Défenseur peut faire intervenir des groupes en renfort pour tenter de briser le siège. Une bataille a alors lieu sur la case stratégique concernée entre les groupes de renfort et les assiégeants. La procédure appliquée pour cette bataille est la même que pour les autres (voir §2.5).

Pour que le siège soit maintenu pendant la bataille, le joueur assiégeant doit laisser à proximité du château ou de la ville un nombre d'hommes supérieur au nombre de soldats encore en vie parmi les défenseurs (les paysans en armes ne sont pas comptés comme soldats). Les personnages laissés pour maintenir le siège ne pourront pas prendre part à la bataille. Le siège continue normalement pendant la bataille.

Si les assiégeants ne laissent pas suffisamment d'hommes pour maintenir le siège pendant la bataille, le ravitaillement de la garnison revient automatiquement à son niveau de départ. De plus, tous les personnages de la garnison peuvent attaquer le campement des assiégeants qui ne sera alors défendu que par les personnages laissés sur place. Si aucun assiégeant n'a été laissé sur place, tous les engins de siège sont considérés détruits ainsi que le campement.

Du sort de la bataille va dépendre également la poursuite (ou la reprise) du siège. Si le camp des assiégeants fait retraite au cours de la bataille, le siège est automatiquement levé et tous les engins de siège détruits. Les assiégeants laissés éventuellement à proximité de la ville ou du château rejoindront le gros de l'armée en retraite après la fin de la bataille. Si c'est le camp des assiégés qui fait retraite, le siège continue ou peut être rétabli s'il avait été interrompu pendant la bataille.

N.B. L'assiégeant peut également recevoir des renforts en cours de siège.

2.67 Reddition d'un château ou d'une ville

Un château ou une ville se rend automatiquement dans deux cas:

- il n'y a plus de nourriture suffisante pour les défenseurs encore en vie.
- tous les personnages ayant la capacité de commander ont été tués.

Au cours d'une journée de siège, l'assiégeant peut également tenter de négocier la reddition de la garnison. Il lance alors un dé à 10 faces et consulte la Table de Reddition qui figure sur la fiche de jeu No. 2. Il modifie le chiffre obtenu au dé en fonction de la situation spécifique dans laquelle se trouvent les assiégés: s'il obtient 12 ou plus, la garnison se rend. A chaque fois qu'un château ou une ville se rend, l'assiégeant prend possession de la case stratégique correspondante et tous les personnages assiégés sont éliminés. Les joueurs redisposent les pions territoire en conséquence. Dès le tour de jeu qui suit la reddition, les effectifs de la garnison reviennent à leur nombre de départ et les dégâts subis par les remparts sont considérés réparés.

2.68 Abandon d'un siège

Dans le cas où l'assiégeant décide de lever le siège et quitte la case où se trouvait la ville ou le château assiégé, les effectifs de la garnison reviennent automatiquement à leur nombre de départ dès le tour de jeu qui suit. Les dégâts subis par les remparts sont considérés réparés.

2.69 Modifications des règles du jeu SIEGE

Compte-tenu des potentiels de mouvement différents des personnages de CROISADES et de l'introduction de nouvelles armes de jet, il convient d'apporter les modifications suivantes aux règles de SIEGE:

1. Il n'est pas possible pour un personnage de monter à une échelle et de passer sur une case remparts dans le même tour de jeu. Par contre, un personnage se trouvant déjà en haut d'une échelle peut effectuer ce mouvement normalement.
2. Les lanceurs de javelot, les frondeurs et les Assassins ne peuvent pas tirer à **partir** d'une meurtrière.
3. Un Assassin tirant contre une cible située à une différence d'un niveau ou plus d'élévation de l'endroit où il se trouve doit décaler la distance de tir d'une colonne (ex. courte distance devient moyenne distance). Si la différence est de 2 niveaux ou plus, la distance de tir doit être décalée de 2 colonnes (courte distance devient longue distance). Pour des différences de 3 niveaux et plus, tout tir devient impossible.
4. Un lanceur de javelot tirant contre une cible située à une différence de 2 niveaux ou plus d'élévation de l'endroit où il se trouve doit décaler la distance de tir d'une colonne (ex. moyenne distance devient longue distance). Dans CROISADES, les défenseurs d'un château ou d'une ville fortifiée peuvent être atteints de panique mais pas de débandade (voir §2.8).

Notons, enfin, que la Table de Guérison des personnages blessés présente sur la fiche de jeu No. 2 n'est pas la même que celle de SIEGE.

2.7 RAVITAILLEMENT

2.71 Ravitaillement des armées en campagne

Une troupe en campagne est constituée de tous les groupes d'un joueur se trouvant au même moment sur la même case stratégique. Les restrictions de ravitaillement vont dépendre de l'importance numérique de la troupe, tous groupes confondus:

- jusqu'à 15 personnes, une troupe est considérée automatiquement ravitaillée si elle se trouve sur une case contrôlée par elle ou si son camp contrôle toutes les cases la rattachant à un château frontalier ami. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire qu'elle contrôle la case où elle se trouve. Ceci est valable également pour ce qui suit.

- jusqu'à 25 personnes, une troupe est considérée ravitaillée si son camp contrôle toutes les cases la rattachant à un château seigneurial ami.

- jusqu'à 50 personnes, une troupe est considérée ravitaillée si son camp contrôle toutes les cases la rattachant à une ville amie.

- au-dessus de 50 personnes, une troupe est considérée ravitaillée si son camp contrôle toutes les cases la rattachant à une ville importante (Le Caire, Alexandrie, Acre, Jérusalem, Tripoli, Damas, Antioche, Alep, Tarse, Nicosie).

Une ligne de ravitaillement peut éventuellement inclure une portion maritime si celle-ci commence et se termine par un port ami. Le joueur doit posséder des navires de transport et aucun des deux ports ne doit se trouver sous blocus ennemi.

Une ligne de ravitaillement ne peut passer par le désert ou la montagne que si elle suit une route. Aucune case faisant partie de la ligne de ravitaillement ne doit contenir une ville ou un château assiégé par l'ennemi. Une troupe peut, par prudence, emmener avec elle du ravitaillement transporté à dos de mules ou dans des chariots tirés par des chevaux. Chaque mule peut transporter 25 points de ravitaillement et chaque chariot 125. Au début de chaque tour de jeu non ravitaillé, le joueur peut distribuer 2 points de ravitaillement par homme ou animal faisant partie de la troupe. Celle-ci est alors considérée ravitaillée pour un tour. Il n'est pas possible de ravitailler seulement une partie de la troupe et pas l'autre. Tout ravitaillement incomplet ne sera pas pris en compte. Comme pour un siège, le joueur tiendra la comptabilité du ravitaillement encore disponible sur une feuille à part. Mules, chevaux et chariots peuvent être achetés dans n'importe quelle ville amie. Si la troupe est engagée dans une bataille et qu'elle fait retraite bêtes de somme, chariots et ravitaillement sont considérés perdus.

N.B. Les points de ravitaillement sont obtenus gratuitement dans les villes amies. Seuls les moyens de transport doivent être achetés, soit au début du jeu, soit en cours de partie. Certains scénarios attribuent en effet aux camps en présence des points d'achats supplémentaires en cours de partie. Les points de ravitaillement transportés par un groupe reviennent automatiquement à leur valeur maximale à chaque fois que le groupe termine un tour de jeu dans une ville amie.

2.72 Effets du manque de ravitaillement

Au début de chaque tour de jeu, les joueurs vérifient les lignes de ravitaillement de leurs groupes (séquence 1). Dans les cas où le ravitaillement n'est pas assuré (voir §2.71), les effets sont les suivants:

- au 2ème tour de jeu sans ravitaillement, les personnages du ou des groupes concernés ont leur potentiel de mouvement tactique et leur niveau de moral diminués d'un point.

- au 4ème tour de jeu sans ravitaillement, potentiel de mouvement tactique et niveau de moral sont diminués non plus d'un mais de deux points.

- au 6ème tour de jeu sans ravitaillement, viennent s'ajouter aux effets précédents: la diminution d'un point du potentiel de mouvement stratégique et le décalage des rapports de force d'une colonne vers la gauche quand les personnages concernés attaquent l'ennemi (siège ou bataille).

- au 8ème tour de jeu sans ravitaillement, potentiel de mouvement tactique et niveau de moral sont diminués non plus de deux mais de trois points. Aux effets précédents vient s'ajouter également le décalage des rapports de force d'une colonne vers la droite quand l'ennemi attaque les personnages concernés.

- au 10ème tour de jeu sans ravitaillement, les groupes concernés se désintègrent immédiatement. Pour chaque personnage de ces groupes, on consulte la Table de Désertion dans la colonne débandade. Ceux qui ne désertent pas rejoignent individuellement la ville amie la plus proche où ils pourront être réorganisés.

Les effets du manque de ravitaillement entrent en vigueur dans le tour même où il est constaté. Ces effets restent valables tant que le joueur n'a pas réussi à rétablir ses lignes de ravitaillement ou à amener éventuellement du ravitaillement auprès du groupe concerné. Chaque joueur est tenu de faire le compte des jours sans ravitaillement de ses groupes. Dès que le ravitaillement d'un groupe est rétabli, les effets négatifs cessent et le compte des jours sans ravitaillement est ramené à zéro.

2.73 Ravitaillement dans le désert

Chaque personnage transporte avec lui suffisamment d'eau et de nourriture pour s'arrêter un tour dans le désert et en sortir le tour suivant. Pour chaque tour supplémentaire où un groupe termine son mouvement stratégique dans le désert, il doit dépenser 3 points de ravitaillement par personnage ou animal faisant partie du groupe lors de la séquence de ravitaillement qui suit (pour le transport du ravitaillement voir §2.71).

Tout personnage ou animal ne recevant pas ses 3 points de ravitaillement est éliminé.

N.B. Un groupe non ravitaillé au départ ne peut pas entrer dans une case désert.

2.8 COMMANDEMENT ET MORAL DES TROUPES

Avertissement: Les règles de commandement et de moral qui sont expliquées ici ne sont pas absolument nécessaires pour jouer les scénarios de campagne. Elles apportent toutefois un réalisme certain aux affrontements tactiques en interdisant les manœuvres par trop fantaisistes ou suicidaires... Elles valorisent également le facteur humain dans le déroulement d'une bataille.

En ce qui concerne la panique et la débandade, ces règles remplacent celles proposées dans SIEGE.

2.81 Précisions concernant les différentes classes de personnages

Les règles de commandement sont basées sur la division des personnages en classes distinctes, comme on peut le constater dans le tableau de la page suivante. Les termes employés pour désigner chaque classe n'ont pas de signification historique. Ils servent à établir des correspondances entre les différentes armées de l'époque et à faciliter l'énoncé des règles. Afin d'identifier clairement l'appartenance d'un personnage à une classe, certaines précisions sont nécessaires à propos des pions de CROISADES, CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI qui serviront dans les différents scénarios proposés.

a) CROISADES: Parmi les pions croisés, on a deux personnages qui ont le statut de roi. Ce sont les pions représentant Richard Ier et Philippe II, deux rois qui ont participé à la Troisième Croisade. Dans les scénarios, ils serviront à représenter également d'autres rois croisés. Parmi les pions chevaliers, tous ceux qui possèdent 30 points d'attaque ou plus ont le titre de Baron; les autres sont considérés comme de simples chevaliers. Le Turcople Arnulf a le statut de sergent, tant du point de vue du commandement que de son niveau de moral.

Les chapelains templiers ont un statut particulier en tant que membres du clergé, alors que les chevaliers templiers sont considérés des chevaliers comme les autres.

Parmi les pions sarrazins, Saladin a le titre de Sultan. Ce pion sert à représenter également d'autres sultans dans les scénarios proposés. Les Mamelouks royaux Al-Kamil et Maarat ont le statut d'Émir.

b) CRY HAVOC et SIEGE: Si les joueurs décident d'utiliser les pions de ces deux jeux, ils doivent considérer tous les chevaliers dont la monture porte un caparaçon comme des barons, les autres restant de simples chevaliers.

c) SAMOURAI: Les pions de ce jeu servent dans le scénario 4 à représenter les troupes mongoles. Le samouraï Tadatsuna a le titre de Grand Khan; Tomorori, Muneheisa et Jichu, celui de Khan. Tous les autres samouraïs à cheval sont considérés comme des cavaliers d'élite. Les samouraïs et ronins à pied représentent des guerriers d'élite mongols. L'infanterie régulière mongole est composée des Yaris (hommes de troupe ayant 9 ou 10 points d'attaque). L'infanterie d'appoint est représentée par les Naginatas (hommes de troupe ayant de 6 à 8 points d'attaque). Enfin, les archers mercenaires sont composés des pions archers qui ne sont ni samouraïs ni ronins. Les paysans en armes, les ingénieurs et les civils sont les mêmes que pour les Croisés et les Sarrazins. Les autres personnages du jeu sont laissés de côté.

N.B. L'adaptation des caractéristiques de ces pions aux règles de CROISADES (mouvement, armure, etc.) est expliquée dans la partie Scénarios de ce livret.

Tableau de Commandement

Classes de Personnages		CROISES	SARRAZINS	MONGOLS	Rayon de Commandement	Potentiel de Commandement
1	Commandant Suprême	Roi	Sultan	Grand Khan	12 cases	25 Dignitaires de Haut Rang ou Officiers
2	Dignitaire de Haut Rang	Baron	Emir	Khan	10 cases	15 Officiers ou Sous-Officiers
3	Officier	Chevalier	Mamelouk Royal	Cavalier d'élite	8 cases	10 Sous Officiers ou Hommes de Troupe (à pied ou à cheval)
4	Sous Officier	Sergent	Mamelouk léger Cav.lourd seldjoukide Cas lourd syrien	Guerrier d'élite	6 cases	8 hommes de troupe à pied ou 5 cavaliers légers
5	Hormes réguliers	Turcoples Hallebardiers Vougiers Piquiers Archers Arbalétriers	Archers à cheval Infanterie fatimide Archers et Lanceurs de javelot soudanais	Cav Légère seldjoukide Infanterie syrienne Frondeurs Infanterie seldjoukide Arbalétriers	Infanterie régulière Infanterie d'appoint Archers mercenaires	
6	ou Irréguliers	Paysans en armes	Paysans en armes	Paysans en armes		

Tableau de Moral

Niveau de Moral	CROISES	SARRAZINS	MONGOLS
15	Roi	Sultan	Grand Khan
12	Barons	Emirs	Khans
10	Chevaliers	Mamelouks Royaux	Cavaliers d'élite
9	Sergents	Mamelouks légers	
8	Clergé	Assassins	Guerriers d'élite
7	Hallebardiers	Cav.lourds syriens Cav.lourds seldjoukide	
6	Turcoples Vougiers	Bédouins	Infanterie régulière
5	Piquiers	Infanterie fatimide, syrienne seldjoukide Lanceurs de javelot	Infanterie d'appoint
4	Archers Arbalétriers	Archers à pied ou à cheval Arbalétriers Frondeurs	Archers mercenaires
3	Ingénieurs		
2	Paysans en armes		
1	Civils		

2.82 Comment s'exerce le commandement

Pour être commandé, un personnage doit se trouver dans le rayon de commandement d'un supérieur hiérarchique. On remarquera que les hommes de troupe ne peuvent être commandés que par des officiers ou des sous-officiers. Un baron, par exemple, a le droit de commander à un sergent mais pas à un piquier. On notera également que dans l'armée sarrazine, qui regroupe des combattants de nombreuses nationalités, les personnages de la classe des sous-officiers ne peuvent pas commander à n'importe quel homme de troupe. Un cavalier syrien, par exemple, peut commander à un frondeur, mais pas à un piquier fatimide ou à un arbalétrier. Ceci reflète l'aspect composite des armées arabes de l'époque, tant du point de vue de leurs structures internes que de leurs tactiques de combat.

Le rayon de commandement peut passer par-dessus des obstacles en creux (fossé, cours d'eau, etc.) mais pas à travers des murs, sauf par des portes ou des fenêtres. Un personnage blessé peut commander, mais pas un personnage assommé, pris de panique ou en débandade.

Un personnage à cheval peut commander des hommes à pied ou à cheval. Un personnage à pied ne peut commander que des hommes à pied.

Les membres du clergé ne peuvent être commandés que par un roi ou un Baron; les Bédouins et les Assassins que par un Emir ou un Mamelouk royal. Les ingénieurs doivent être commandés au moins par un officier. Les personnages civils doivent être commandés en fonction de leur rang: un Baron commande à une Comtesse, un sergent à un colporteur, etc.

2.83 Les effets du commandement

La présence ou l'absence de commandement a trois effets essentiels: l'un sur les tirs et les mouvements, l'autre sur le moral et le troisième sur la force au combat des personnages concernés.

a) **Effets du commandement sur les tirs et les mouvements:** Un homme de troupe qui n'est pas commandé ne peut ni tirer, ni avancer sur une case adjacente à l'ennemi. Aussi, chaque joueur doit vérifier au moment d'effectuer ses tirs et **avant** de déplacer tous ses personnages s'ils sont commandés ou non. Un homme de troupe non commandé qui se trouve être déjà au contact de l'ennemi, peut soit rester sur place et combattre normalement, soit décrocher. Mais, dans ce cas, il ne pourra entrer à nouveau en contact de l'ennemi que si le commandement est rétabli dans l'un des tours qui suit. Quand il est attaqué, un personnage non commandé se défend toujours normalement. **Il est important de noter que ces règles ne s'appliquent qu'aux hommes de troupe.** Toutes les autres classes de personnages, y compris les Assassins, les Bédouins et les membres du clergé peuvent tirer et bouger normalement même quand elles ne se trouvent pas dans le rayon de commandement d'un supérieur hiérarchique.

N.B. Du moment qu'un homme de troupe est commandé lors de la séquence de tir offensif, il peut toujours effectuer le tir défensif qui suit, même si le commandement a été interrompu entre temps.

b) **Effets du commandement sur le moral:** Quand un homme de troupe est commandé par un officier ou un sous-officier, son moral est normal (niveau de

moral indiqué dans le tableau de la page précédente). Quand un personnage est commandé directement ou indirectement par un dignitaire de haut rang, son moral est augmenté d'un point. Quand il est commandé directement ou indirectement par le commandant suprême de l'armée, son moral est augmenté de deux points (N.B. Dans ce cas, la présence éventuelle d'un dignitaire de haut rang n'est pas prise en compte). **Exemple:** un dignitaire de haut rang commande un sergent qui commande un hallebardier. Le sergent et le hallebardier ont leur moral augmenté d'un point (respectivement 10 et 8 de moral).

Quand un homme de troupe n'est pas commandé, son moral est diminué d'un point. Pour toutes les autres classes de personnages, l'absence de commandement ne modifie pas le niveau de moral.

c) **Effets du commandement sur la force au combat:** Un commandant suprême influence les rapports de force des combats qui ont lieu dans un rayon de 5 cases autour de lui. Toutes les attaques menées par des personnages de son camp ont leur rapport de force décalé d'une colonne sur la droite au moment de consulter la Table de Résolution des Combats. Toutes les attaques menées par le camp adverse ont leur rapport de force décalé d'une colonne vers la gauche. Pour bénéficier de cet avantage, il faut que tous les personnages amis impliqués dans l'attaque ou la défense soient effectivement dans un rayon de 5 cases. La position des défenseurs ou des attaquants ennemis n'a pas d'importance.

2.84 Test de moral

Un personnage doit subir un test de moral à chaque fois qu'il se trouve dans l'une des situations suivantes:

- le personnage est à pied et se fait charger par de la cavalerie lourde. Le test a lieu **après** que tous les déplacements aient été effectués et **avant** le combat en question.

- un officier, un dignitaire de haut rang ou un chef suprême du même camp que le personnage meurt dans un rayon de 3 cases - 5 cases pour un chef suprême - à la suite d'un tir ou d'un combat. Le test a lieu au moment de la mort du personnage en question. Seuls les personnages d'une classe égale ou inférieure au personnage décédé sont soumis à un test de moral.

- un personnage du même camp part en débandade dans un rayon de 3 cases. Le test est effectué **avant** que le personnage en débandade ait effectué son mouvement. Seuls les personnages d'une classe égale ou inférieure au personnage en débandade sont soumis à un test de moral.

- le personnage a dû être déplacé pour faire de la place à un personnage pris de panique ou en débandade. Le test a lieu **après** que le personnage pris de panique ou en débandade ait terminé son mouvement. Seuls les personnages d'une classe égale ou inférieure au personnage pris de panique ou en débandade sont soumis à un test de moral.

(N.B. Si plusieurs personnages doivent subir un test de moral, on commence toujours par ceux qui ont le niveau de moral le plus élevé (voir tableau de moral page 59).

Un test de moral consiste d'abord à modifier le niveau de moral habituel du personnage en consultant le tableau ci-après.

Tableau des modifications de moral

Personnage commandé directement ou indirectement par un dignitaire de haut rang	+1
Personnage commandé directement ou indirectement par un chef suprême (N.B. Cette modification annule la précédente)	+2
Personnage ennemi atteint de panique dans un rayon de 6 cases	+1
Personnage ennemi atteint de débandade dans un rayon de 6 cases (N.B. Cette modification annule la précédente)	+2
Personnage impliqué dans un combat dont le rapport de force est de 3 contre 1 ou plus en sa faveur	+1
Personnage situé sur un pas de porte	+1
Personnage situé derrière une fenêtre ou dans une tranchée	+2
Personnage situé derrière un rempart sans que l'ennemi ait réussi à prendre pied sur le rempart dans un rayon de 6 cases	+3
Homme de troupe non commandé	-1
Personnage ami atteint de panique dans un rayon de 6 cases	-1
Personnage ami atteint de débandade dans un rayon de 6 cases (N.B. Cette modification annule la précédente)	-2
Personnage impliqué dans un combat dont le rapport de force est de 3 contre 1 ou plus en faveur de l'ennemi	-1
Officier tué ce tour-ci dans un rayon de 3 cases	-1
Dignitaire de haut rang tué ce tour-ci dans un rayon de 3 cases (N.B. Cette modification annule la précédente)	-2
Chef suprême tué ce tour-ci dans un rayon de 5 cases (N.B. Cette modification annule les deux précédentes)	-3
Chef suprême tué lors d'un tour précédent quel que soit le rayon	-2
Personnage blessé	-2
Personnage déjà pris de panique	-3

Si, après modifications, le niveau de moral d'un personnage atteint la valeur zéro ou moins, le personnage est automatiquement atteint par la débandade. On pose alors un pion DEBANDADE (ROUT en anglais) sur le personnage concerné. Le joueur qui représente le personnage doit suivre les indications expliquées au §2.86.

Si, après modifications, le niveau de moral du personnage est supérieur à zéro, le joueur concerné lance un D10. Si obtient un chiffre **inférieur ou égal** au niveau de moral après modifications, le personnage garde le moral et continue de bouger et de combattre normalement. Si le chiffre obtenu est **supérieur** au niveau de moral modifié, le personnage est pris de panique. On pose alors un pion PANIQUE (PANIC en anglais) sur le personnage concerné. Le joueur qui représente le personnage doit suivre les indications expliquées au §2.85.

Tous ces tests et leurs conséquences éventuelles sont mis en oeuvre **avant** la poursuite des tirs, des mouvements ou des combats non encore résolus.

Important: Le moral d'un personnage ne peut être testé qu'une seule fois à chaque séquence du tour de jeu (tirs, mouvements, combats) lorsqu'une situation particulière se présente (voir §2.84). Si, dans la même séquence, d'autres situations interviennent, on n'en tient pas compte. Par contre, le même personnage peut subir plusieurs tests de moral par tour, répartis sur plusieurs séquences.

2.85 Effets de la panique

Un personnage qui panique doit reculer immédiatement d'une distance égale à la moitié de son potentiel de mouvement - on arrondit si nécessaire au chiffre supérieur - en respectant les limitations dues à la nature du terrain et en s'éloignant si possible de l'ennemi à chaque case traversée. Il ne doit pas repasser deux fois par la même case. Les cavaliers qui paniquent commencent leur recul par un demi-tour sur place s'ils sont face à l'ennemi. Les points nécessaires à cette manœuvre sont décomptés du total de points qu'ils ont à reculer.

Le recul peut se faire à travers des cases occupées par des personnages amis. Il est possible également de déplacer un ou plusieurs personnages amis pour permettre au personnage paniqué de se trouver à la distance requise de son point de départ. Mais, dans ce cas, le ou les personnages déplacés de rang égal ou inférieur au personnage paniqué doivent subir également un test de moral. Les conséquences éventuelles de ces nouveaux tests sont applicables immédiatement. On peut obtenir ainsi un effet en chaîne réaliste entraînant la panique de plusieurs personnages.

Si, au cours de son recul, le personnage pris de panique est obligé de passer ou de s'arrêter sur une case adjacente à un ennemi, il doit subir à chaque fois les conséquences de la règle d'infiltration des lignes ennemies en s'ajoutant 1 point au résultat du dé (voir §1.54). De plus, sa panique se transforme en débandade et il doit continuer son déplacement jusqu'à dépenser la totalité de ses points de mouvement (voir §2.86).

Lors des tours de jeu suivants, un personnage paniqué perd sa capacité de commandement et n'a pas le droit d'entrer en contact avec des personnages ennemis. S'il est attaqué, ses attaquants bénéficient des avantages suivants dans le combat : le rapport de force obtenu est décalé d'une colonne sur la droite et les résultats affectant éventuellement les attaquants ne sont pas pris en considération.

Un personnage reste paniqué jusqu'au moment où l'une des deux situations suivantes se présente à la fin de la séquence mouvement:

- un personnage habilité à le commander (voir tableau p. 59) se trouve sur l'une des cases adjacentes à celle du personnage sans que ce dernier soit au contact de l'ennemi.

- le personnage se trouve distant d'au moins 6 cases du personnage ennemi le plus proche.

Dès qu'une de ces deux situations se produit, on retire le pion PANIQUE du personnage et celui-ci récupère ses caractéristiques habituelles.

N.B. Le recul dû à la panique n'entame pas le potentiel de mouvement d'un personnage lors du tour qui suit.

2.86 Effets de la débandade

Un personnage en débandade se conduit exactement comme un personnage pris de panique sauf qu'il doit reculer immédiatement d'une distance égale à la totalité de son potentiel de mouvement et répéter la même procédure à chacune de ses séquences de mouvement. Si, au cours de l'un de ses déplacements, il 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 en s'ajoutant 2 points au résultat du dé (voir §1.54)

Un personnage en débandade continue de s'enfuir ainsi tant qu'un personnage habilité à le commander (voir tableau p. 59) ne se trouve pas sur une case adjacente à la sienne à la fin de la séquence mouvement (le personnage en débandade ne doit pas être en contact avec l'ennemi). Si le cas se produit, on retire le pion DEBANDADE (ROUT) et le personnage récupère ses caractéristiques habituelles.

N.B. Lorsqu'un personnage est atteint par la débandade à la suite d'une panique, il ne fait que compléter son déplacement jusqu'à ce que le trajet parcouru (panique+débandade) lui ait fait dépenser la totalité de ses points de mouvement.

2.87 Avance de l'ennemi après une panique ou une débandade

Au moment des combats, lorsqu'un personnage au contact de l'ennemi est atteint de panique ou de débandade, les personnages ennemis qui lui sont adjacents ont la possibilité d'avancer de la moitié de leur potentiel de mouvement habituel. Cette avance n'entame pas le potentiel de mouvement des personnages au tour suivant. Elle a lieu après le recul du personnage paniqué ou en débandade. Dans le cas où le personnage qui s'enfuit entraîne la panique ou la débandade d'autres personnages, l'avance n'a lieu qu'après que tous les reculs aient été effectués.

Les personnages qui avancent doivent tenir compte de la règle d'infiltration des lignes ennemies (voir § 1.54) sauf quand il s'agit d'un personnage atteint de panique ou de débandade (voir §2.89).

2.88 Sortie de la carte à la suite d'une panique ou d'une débandade

Le joueur dont un personnage sort de la carte paniqué ou en débandade doit lancer un D6 et consulter, sur la fiche de jeu No. 2, la Table de Désertion dans la colonne appropriée.

2.89 Cas particuliers

Panique, débandade et infiltration des lignes ennemies. Un personnage paniqué ou en débandade n'a plus aucune influence sur les cases qui l'entourent. En conséquence, un personnage ennemi qui passerait à proximité de personnages paniqués ou en débandade ne risque plus d'être blessé. Ceci est valable même si le personnage ennemi est lui-même paniqué ou en débandade.

Panique et débandade dans un château ou une ville fortifiée. Les personnages qui combattent à l'intérieur d'un château ou d'une ville fortifiée, qu'ils soient assaillants ou défenseurs, sont sujets à la panique mais pas à la débandade.

Personnages encerclés. Un personnage pris de panique ou en débandade, qui ne peut pas effectuer la totalité de son recul parce qu'il se verrait obligé de passer sur une case occupée par l'ennemi, est automatiquement blessé. S'il était déjà blessé, il est mort.

2.9 REGLES POUR 3 JOUEURS ET PLUS

2.91 Ravitaillement

Un joueur peut ravitailler le groupe d'un autre joueur ou accepter de faire passer la ligne de ravitaillement du groupe par son territoire.

2.92 Mouvements maritimes

Des joueurs alliés peuvent avoir des navires à eux sur une même case sans qu'il y ait combat.

2.93 Mouvements terrestres

L'ordre dans lequel les joueurs effectuent leurs mouvements terrestres est indiqué dans le scénario choisi ou bien obtenu par tirage au sort. A chaque nouveau tour de jeu, les joueurs décalent l'ordre retenu d'une place: celui qui a joué en premier au tour précédent joue en dernier, le 2ème joue en premier, le 3ème en 2ème, etc.

Le groupe d'un joueur peut traverser sans encombre une case stratégique occupée par le groupe d'un autre joueur s'il obtient l'accord de ce dernier. Il peut même éventuellement stationner sur la même case. Attention! Si l'un des deux joueurs veut la bataille, celle-ci a nécessairement lieu. Un joueur ne peut pas reprendre son coup parce qu'il a essuyé un refus de passage.

2.94 Batailles navales

Quand plus de deux joueurs ennemis ont des navires sur une même case navale, ils ont le choix entre combattre chacun pour soi ou former des coalitions.

Si chacun combat pour soi, chaque joueur, quand vient son tour (1), désigne un adversaire parmi les autres joueurs impliqués dans la bataille et effectue un round. Chacun effectue ainsi un round à tour de rôle jusqu'à ce qu'un seul joueur reste maître de la case. Il est possible de changer d'adversaire à chaque nouveau round.

Si les joueurs forment des conditions, les navires d'une même coalition sont comptabilisés ensemble. S'il y a deux coalitions, le combat se déroule comme pour deux joueurs (voir §2.33). S'il y a plus de deux coalitions, il se déroule comme ci-dessus (voir paragraphe précédent).

(1) l'ordre du tour est le même que pour les mouvements terrestres du tour en question.

2.95 Batailles terrestres et sièges

a) Quand un joueur déclenche une bataille ou établit un siège, il peut demander à d'autres joueurs de venir renforcer son camp. Dans le cas d'une bataille, cela ne s'adresse évidemment qu'aux joueurs n'ayant pas encore effectué leurs mouvements. Un siège pouvant s'étendre sur plusieurs tours de jeu stratégique, des renforts peuvent être amenés tant que dure le siège. Un joueur ne peut pas faire intervenir des troupes dans une bataille ou un siège sans l'accord de l'un des deux camps en présence. Il ne peut pas y avoir plus de deux camps qui s'affrontent lors d'une bataille terrestre ou d'un siège.

b) L'entrée en jeu de renforts au cours d'une bataille s'effectue de la façon indiquée au §2.55. Toutefois, si des renforts opposés devaient arriver par le même côté, ils s'empêchent mutuellement d'intervenir par ce côté. On les déploie alors normalement du côté du champ de bataille retenu pour leur camp. Ils entrent en jeu avec le reste des troupes au premier tour.

c) Sur le plan tactique, les personnages de joueurs alliés tirent, bougent et combattent en même temps à chaque tour de jeu.

d) Si, à la fin d'une bataille ou d'un siège, des joueurs alliés n'arrivent pas à s'entendre à propos du contrôle de la case conquise, ils sont obligés de se livrer bataille le tour suivant sur la même case.

2.96 Diplomatie

Dans ce jeu, tous est possible sauf ... de donner ou déchanger des personnages. On peut, par exemple, laisser le commandement de ses personnages à un autre joueur le temps d'une bataille ou d'un siège, quitte à le reprendre quand on veut. C'est parfois bien utile quand des batailles ou des sièges ont lieu simultanément, même si cela exige un haut degré de confiance entre joueurs.

Il est conseillé vivement d'interdire toute discussion diplomatique entre joueurs pendant le tour de jeu, si l'on veut éviter qu'un scénario complet ne prenne plusieurs mois! Limitez les discussions à 5 minutes avant de commencer chaque nouveau tour de jeu et accordez-vous éventuellement une session diplomatique plus consistante (15 minutes, par exemple) tous les cinq tours de jeu. Cette façon de procéder est d'ailleurs plus réaliste car elle a tendance à stabiliser les alliances.