

# ONWARD CHRISTIAN SOLDIERS




Actions **STOPPANT**  
définitivement l'activation




- ↯ déclarer un Siège
- ↯ lancer un Assaut
- ↯ perdre une bataille (ou match nul)
- ↯ ravager une Cité
- ↯ détruire une Cité
- ↯ reconstruire une Cité
- ↯ recruter des troupes (musulman)
- ↯ utiliser une carte Treachery

Continuation réussie si  
**1D6 ≤ campaign rating du Chef**





**CONTINUATION** possible




- ↯ après un arrêt du mouvement pour minimiser l'attrition
- ↯ après avoir enlevé un marqueur Démoralized
- ↯ après avoir pénétré dans une Cité
- ↯ après une attaque de Harcèlement (musulman)
- ↯ après avoir pris/déposé des ASP dans une Cité/Ville
- ↯ après un combat victorieux (mais DRM +1)
- ↯ après un repli de l'adversaire d'un combat
- ↯ après un résultat SO lors d'un combat (mais DRM -1)
- ↯ après avoir pénétré dans une porte de Cité et vouloir ensuite déclarer un siège ou un assaut


Débuter et maintenir un Siège  
nécessite **(5 x SDR Cité)** ASP

	<ul style="list-style-type: none"> <li>↯ 100% ASP pour ASSAUT</li> <li>↯ 100% ASP contre une SORTIE de l'assiégé</li> <li>↯ 50% ASP pour se défendre contre une armée de RENFORT</li> <li>↯ Retraite et Repli <b>impossibles</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>↯ 50% ASP pour ASSAUT</li> <li>↯ 50% ASP pour contrer une SORTIE de l'assiégé</li> <li>↯ 100% ASP pour se défendre contre une armée de RENFORT</li> <li>↯ Retraite et repli <b>possibles</b></li> </ul>


Un Siège ne peut être entamé que s'il n'y a pas de force ennemie dans la porte de Cité




- ↯ armée ne peut plus attaquer
- ↯ interdiction d'entrer dans un espace occupé par l'ennemi
- ↯ interdiction d'entrer dans un espace occupé par une autre faction
- ↯ armée doit utiliser son activation pour enlever la démoralisation



- ↯ 10 ASP minimum
- ↯ ravage possible pour Ville et Cité
- ↯ l'armée doit se trouver dans la porte de Cité ou sur l'espace de la Ville
- ↯ pas d'armée ennemie présente lors du Ravage
- ↯ Activation terminée



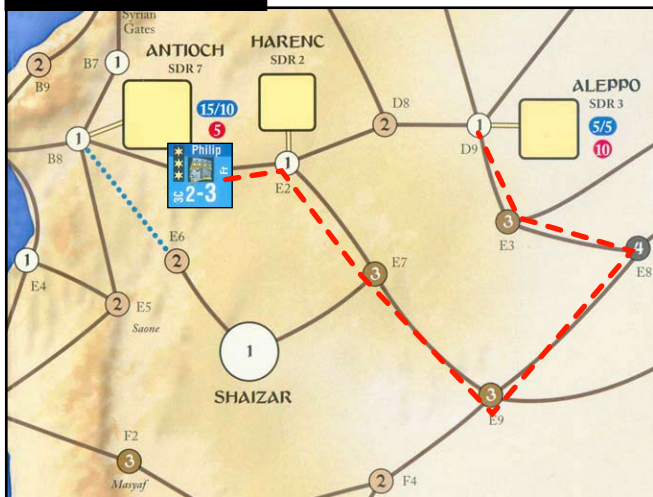
- ↯ 10 ASP minimum
- ↯ seules les Cités peuvent être détruites
- ↯ nécessite le contrôle préalable de la Cité
- ↯ l'armée doit se trouver dans la Cité
- ↯ la Cité ne doit pas être assiégée
- ↯ Activation terminée



- ↯ 10 ASP minimum + Chef
- ↯ 1 tour complet dans la Cité (pas dans la porte de Cité)

# ONWARD CHRISTIAN SOLDIERS RÉSUMÉ DE L'ATTRITION

## MOUVEMENT



**ATTRITION =**  
 cumul des points d'attrition du trajet  
 + **1 D6**  
 + 1ère décimale des ASP déplacés (22 = 2, 12 = 1...)  
 + points de chevaliers (Croisés)  
 +3 (tour d'hiver)  
 +2 (tour de pluie)  
 +2 (passage par *rivière*) .....  
 -14  
 -1 (Musulman)  
 - X (ressources de la **Cité** ou de la **porte de Cité** dans laquelle se **termine** le mouvement et qu'il est **possible** d'utiliser)



Si plus de 4 pertes, les chevaliers prennent une part des pertes (6.3.E)

## RETRAITE - REPLI AVANT COMBAT

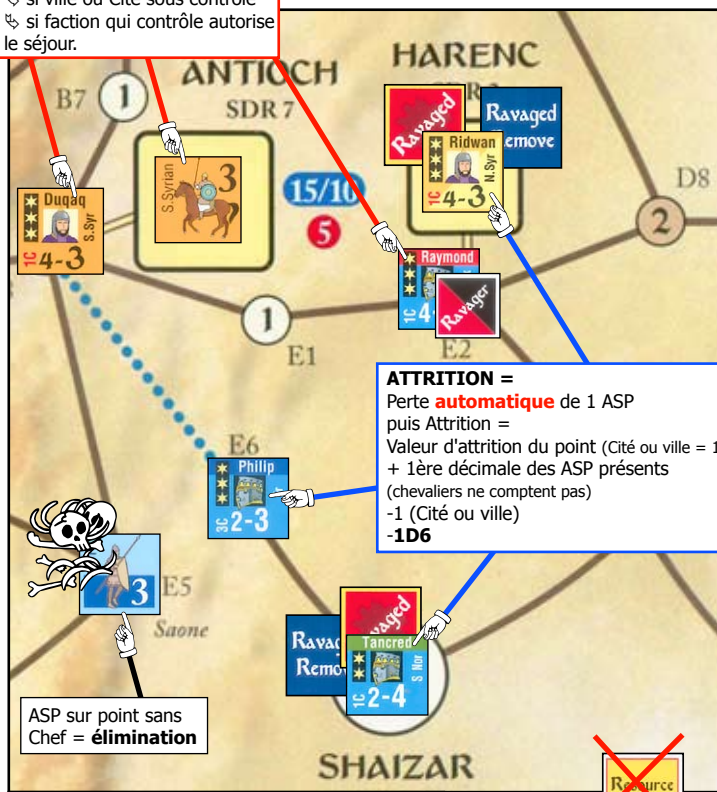


**ATTRITION =**  
 Valeur d'attrition du point de retraite/repli  
 - **1D6**

## PENDANT LA PHASE D'OPERATIONS

## PENDANT LA PHASE D'ATTRITION

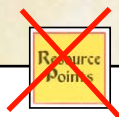
**ATTRITION = 0**  
 ☞ si ville ou Cité sous contrôle  
 ☞ si faction qui contrôle autorise le séjour.



**ATTRITION =**  
 Perte **automatique** de 1 ASP  
 puis Attrition =  
 Valeur d'attrition du point (Cité ou ville = 1)  
 + 1ère décimale des ASP présents (chevaliers ne comptent pas)  
 -1 (Cité ou ville)  
 -1D6

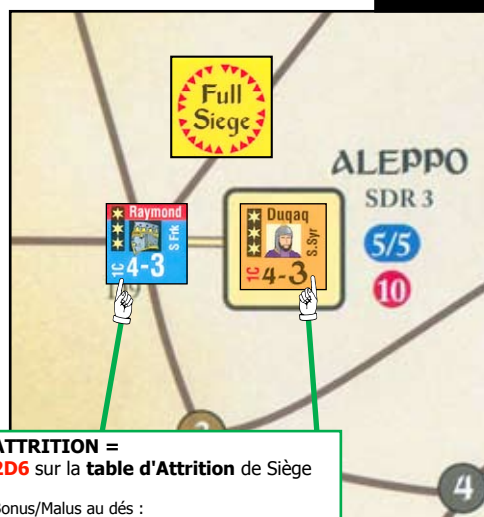
ASP sur point sans Chef = **élimination**

## POINT / ZONE RAVAGÉE



► L'attrition de Siège se résout en premier. Les unités concernées ne seront pas touchées ensuite par l'attrition de Point / Zone ravagée.

## SIÈGE



**ATTRITION =**  
**2D6** sur la **table d'Attrition** de Siège

Bonus/Malus au dés :  
 ☞ Défenseur +1 si Cité subit blocus naval  
 ☞ Défenseur -1 si pas de Blocus Naval et flotte amie présente dans la zone  
 ☞ + 1 pour assiégeant et assiégé si la Cité est Ravagée (pas de malus pour assiégeant avec marqueur Ravager)  
 ☞ -1 pour une faction musulmane assiégeante



### Assiégeant

☞ 1 ressource = 1/2 ASP  
 ☞ Limited LOC

### Assiégé

☞ ressources restantes dans Cité (même si ravagée)  
 ☞ 1 ressource = 1/2 ASP



Une Cité assiégée et ravagée dispose **toujours** de ses Ressources intrinsèques. Si elles sont utilisées (pour diminuer l'attrition de siège), elles ne pourront pas revenir à leur niveau normal avant que le siège ne soit levé.



Si une Cité est assiégée ou détruite, les marqueurs Ravaged/Ravager Remove restent en place **jusqu'à la fin du siège ou de la reconstruction** (8.3.G).