

# LE LION DE KHARTOUM

## LE DERNIER COMBAT DE GORDON

UN JEU DE JACQUES RABIER

### TABLE DES MATIERES

1.0 INTRODUCTION .....	1
2.0 MATERIEL DE JEU .....	1
3.0 MISE EN PLACE DU JEU .....	3
4.0 SEQUENCE DE JEU .....	4
5.0 PHASE D'EVENTEMENT .....	5
6.0 PHASE D'ACTION .....	5
7.0 PHASE D'ACTIVATION DES BANNIERES .....	10
8.0 PHASE DE REMISE EN ORDRE .....	11
9.0 CONDITIONS DE VICTOIRE .....	11
10.0 REGLES ALTERNATIVES/OPTIONNELLES .....	12
11.0 APPENDICE: DEFINITIONS DES TERMES DE JEU .....	12

### 1.0 INTRODUCTION

**Aperçu du jeu: LE LION DE KHARTOUM, le dernier combat de Gordon** est un jeu de stratégie et de gestion des ressources, en solitaire, piloté par cartes à propos du siège de Khartoum de Février 1884 à Janvier 1885. Vous assumez le rôle du Général Charles Gordon, surnommé 'Le chinois', Gouverneur et défenseur auto-proclamé de Khartoum, assiégée par les forces derviches rebelles du Mahdi. En tant que joueur/joueuse, vous devrez utiliser vos quelques unités militaires et maigres ressources avec compétence afin de résister assez longtemps pour que les forces de secours britanniques viennent à votre rescousse...ou vous mourrez glorieusement comme Gordon lui-même.

Le jeu n'est pas conçu comme une simulation entièrement fidèle du siège du Khartoum, mais a pour but de vous faire vivre une expérience de jeu narrative et interactive, dans laquelle vous devrez prendre des décisions cruciales pour

avoir la moindre chance de protéger la cité et ses habitants de la colère des derviches. Vous devrez améliorer les fortifications de la ville, construire des canonniers de fortune, préparer des sorties et des raids audacieux et positionner vos unités militaires et vos leaders pour empêcher l'Armée mahdiste de capturer des zones défensives clés et en dernier lieu le Palais du Gouverneur. Tout ceci en gardant au plus haut le moral de la cité, face à des événements défavorables et aux effets prolongés du siège.

Etes-vous prêt(e) à relever le défi, Gordon Pacha?

### 2.0 MATERIEL DE JEU

- Un livret de règles de 13 pages
- Une carte de jeu de 42,50 cm x 27,50 cm
- 20 cartes d'événements
- 12 cartes d'activation des bannières
- 64 pions et marqueurs
- Aides de jeu (cartes des Ressources, tableaux des résultats des actions, séquence de jeu simplifiée, feuillet de règles optionnelles)
- Un livret de jeu de 8 pages.

Vous devrez fournir deux dés à six faces (abrégiés en 2D6).

**2.1. Carte de jeu.** La carte 'point par point' représente la ville de Khartoum et ses environs. Quatre chemins séparés, constitués de zones circulaires ou carrées liées entre-elles convergent vers le Palais du Gouverneur de Khartoum. Chacun d'eux est le chemin d'une Bannière Mahdiste (une division de l'armée derviche) : Verte, Noire, Rouge ou Blanche. Les zones de chaque chemin sont numérotées de six à un; la zone 6 étant la zone de départ de chaque chemin et la zone 1 se terminant au Palais du Gouverneur. Ces zones sont utilisées pour gérer le positionnement des unités amies et le mouvement des Bannières ennemies. Les zones circulaires représentent du terrain dégagé; les zones carrées des terrains tels que les fleuves, les remparts ou des bâtiments (zones carrées entourée d'une seule ligne), et des Forts (pour les zones carrées entourées d'une double ligne).

### Zones de rives du Nil

Les zones marquées par un symbole bleu (un point bleu entouré de blanc) sont des zones de rives du Nil (voir schéma ci-dessous) et sont les seules zones qui soient accessibles aux canonnières.



Zone clé (Fort) et zone de rives du Nil dans la même zone.

### Zones clés

Les zones marquées d'une étoile (voir schéma ci-dessus) sont des zones clés (voir Appendice 11.9). Perdre le contrôle des telles zones fera baisser le niveau de moral de la cité (voir Appendice 11.6).

### Pistes de la carte de jeu

La carte de jeu possède plusieurs pistes sur lesquelles les marqueurs de jeu sont placés et déplacés.

- La piste des tours de jeu gère l'écoulement du temps (un tour représente environ un mois de temps réel).
- La piste des Points d'Action indique le nombre de Points d'Action disponibles (voir Appendice 11.2).
- La piste du Moral de la Cité, permet de suivre l'évolution du moral de Khartoum (voir 11.6).
- Les pistes de puissance des Bannières, en quatre couleurs (noir, vert, rouge et blanc) indiquent la puissance de chaque Bannière (division) de l'Armée du Mahdi.

2.2. **Cartes.** Le jeu est piloté par un paquet de 20 cartes d'évènement et de 12 cartes d'activation des Bannières.

### Cartes d'évènement

Les cartes d'évènement sont utilisées pour mettre en place des évènements aléatoires qui rajoutent un aspect historique au jeu et peuvent vous amener à prendre d'importantes décisions. Sur chaque carte sont imprimés le numéro d'identification de la carte, son titre, la description de l'évènement et comment l'appliquer, ainsi que le nombre de points d'action disponibles durant le tour.

### Cartes d'activation des Bannières

Les cartes d'activation des Bannières sont utilisées pour simuler les attaques des forces mahdistes contre Khartoum. Chaque carte porte un numéro d'identification et indique quelle(s) bannière(s) sera/seront active(s) durant le tour de

jeu (c'est à dire quelles forces ennemies vont tenter d'avancer vers Khartoum).

**2.3. Pions.** Les pions sont divisés en deux catégories: les marqueurs et les unités. Le nombre de pions fournis est une limite absolue. Par exemple vous ne pouvez pas avoir plus de marqueurs d'amélioration des fortifications qu'il y en a dans le jeu, ou construire plus de canonnières qu'il y a de pions disponibles. Notez que les pions portant un astérisque (\*) ne sont pas utilisés dans le jeu de base mais avec des règles optionnelles décrites dans le feuillet de règles optionnelles.

### Marqueurs

Les marqueurs sont des pions utilisés sur les diverses pistes de la carte et de la carte des ressources pour gérer le niveau actuel des ressources de la ville de Khartoum (voir Appendice 11.10), le niveau de moral de la cité, le nombre de Points d'Action disponibles, le positionnement et la puissance des Bannières ennemies (voir Appendice 11.4), ainsi que l'écoulement du temps (tours de jeu). Le marqueur d'arrivée de la Force de secours, placé sur la piste des tours de jeu est utilisé pour indiquer à la fin de quel tour de jeu la Force de secours britannique est sensée arriver pour sauver Gordon. Les marqueurs sont également utilisés pour indiquer l'amélioration des fortifications, tout comme la désorganisation de certaines Bannières ennemies (c'est-à-dire le fait qu'elles soient incapables d'attaquer).



Marqueurs : Points de Ressources (RP), Moral de la Cité (CM) et Points d'Action (AP).



Marqueurs: Positionnement de la Bannière, puissance de la Bannière.



Marqueurs: Tour de Jeu, Force de secours.



Marqueurs: Amélioration des Fortifications et Bannière désorganisée.

## Unités

Les Unités sont des pions qui représentent les quatre types de forces militaires utilisées pour la défense de Khartoum.

- *Les Troupes* représentent des unités d'infanterie régulières (i.e. professionnelles) et non professionnelles.
  - Troupes régulières
    - Infanterie égyptienne
    - Infanterie soudanaise
    - Bachi-bouzouks
  - Non-Professionnelles: Milices (Levies)
- *Les canons* sont divisés en canons lourds (Heavy Guns), représentant des canons Krupp de 20-Livres, et en canons légers (Light Guns), représentant différents canons de montagne de 7-Livres et d'autres canons plus légers et des mitrailleuses.



- *Les Leaders* sont des officiers important de Khartoum:
  - Lt. Col. J.D.H. Stewart (L'Aide de Camp de Gordon)
  - Muhamad Ali Pacha, "Le Pacha combattant"
  - Muhamad Nushi Pacha
  - Gordon Pacha



- *Les canonnières* sont des vapeurs civils convertis en navires de guerre de fortune.



Canonnière

Sur chaque pion sont imprimés le nom de l'unité et trois modificateurs de jet de dé (MJD ou DRM – die roll modifier – en anglais, voir Appendice 11.7) utilisés (de gauche à droite) pour les actions de Raid / Sortie / Défense.



Infanterie égyptienne

Les unités qui ont leurs facteurs remplacés par un 'X' ne peuvent pas participer à l'action spécifiée. *Exemple: Les Milices ne peuvent être utilisées qu'en Défense, mais pas pour des actions de Raid ou Sortie.*



Milice

Les silhouettes sur les pions sont utilisées pour rapidement identifier la force de l'unité: les unités ayant deux silhouettes sont des unités à deux pas, tandis que les unités ayant une silhouette sont des unités à un pas (voir Appendice 11.11 pour plus de détails à propos des pas).



Infanterie soudanaise

**2.4. Aides de jeu.** Les aides de jeu incluent la carte des ressources, les tableaux de résultats, le livret de jeu et le feuillet des règles optionnelles.

## 3.0 MISE EN PLACE DU JEU

### 3.1. Piles de cartes

Battez les cartes d'évènement et les cartes d'activation des Bannières séparément. Placez-les faces cachées pour créer deux piles: une pile de cartes d'évènement et une pile de cartes d'activation des Bannières.

### 3.2. Carte de jeu et carte de ressources

Mettez en place la carte de jeu et la carte des ressources comme suit:

1. Placez chaque marqueur de positionnement de Bannière dans sa zone de départ respective (zone 6) de chaque chemin de Bannière (voir Appendice 11.5).
2. Placez le marqueur de tour de jeu sur la case 1 de la piste des tours de jeu (marquée TURN).
3. Placez le marqueur de la Force de secours sur la case 12 la piste des tours de jeu.
4. Placez le marqueur de Points d'Action (AP) sur la case 3 de la piste des Points d'Action (marquée ACTION POINTS) de la carte de jeu.

5. Placez 2 pions d'infanterie égyptienne, 3 pions d'infanterie soudanaise et 3 pions de Bachibouzouks, tous à deux pas, dans la case des troupes disponibles (Available Troops Box) de la carte des ressources.
6. Placez 1 pion de canons lourds et 5 de canons légers dans la case des canons disponibles (Available Guns Box) de la carte des ressources.
7. Placez les Leaders Stewart, Ali et Nushi dans la case des Leaders disponibles (Available Leaders Box) de la carte des ressources.
8. Placez le marqueur de moral de la cité (CM) dans la case 12 (CM Start) de la piste du moral de la cité (City Morale) de la carte de jeu.
9. Placez le marqueur de Points de Ressources (RP) dans la case 32 (RP Start) de la piste des points de ressources de la carte des ressources.
10. Placez les marqueurs de puissance des Bannières sur les cases de départ (Start) de leurs pistes de puissance respectives.

- Augmenter le niveau de moral de la cité
- Augmenter les points de ressources.
- Construire et/ou réparer une ou plusieurs canonnières.
- Créer une ou deux unités de milices.
- Raid
- Sortie
- Mettre en place des positions défensives.

**IMPORTANT:** Les actions sélectionnées doivent être effectuées dans l'ordre mentionné ci-dessus. *Par exemple : S'il y a trois AP à dépenser, les actions Construire/réparer des canonnières, Sortie et Mettre en place des positions défensives doivent être conduites dans cet ordre, si ces trois actions ont été sélectionnées pour être effectuées.*

Notez que l'ordre dans lequel sont inscrits les Modificateurs de jets de dés (MJD) sur les pions d'unités est celui de l'ordre de jeu (Raid/Sortie/Défense).

## 4.0 SEQUENCE DE JEU

**4.1 Séquence de jeu.** Le jeu comporte 12 tours. L'ordre dans lequel les actions sont effectuées durant chaque tour est décrit dans la séquence de jeu suivante:

- Phase d'évènement (à l'exception du tour 1)
- Phase d'Actions
- Phase d'activation des Bannières
- Phase de remise en ordre.

### Phase d'évènement (à l'exception du tour 1)

Tirez la carte du haut de la pile des cartes d'évènement et appliquez les évènements décrits par la carte. Notez le nombre de Points d'Action attribués par la carte.

### Phase d'actions

Dépensez les points d'action disponibles pour effectuer des actions décrites ci-dessous. **Un point d'action est nécessaire pour effectuer une action.** Une fois démarrée, une action doit être terminée avant de passer à l'action suivante. Les points d'action ne peuvent être conservés d'un tour à l'autre; tout point non utilisé est perdu.

Notez que, lors du tour 1, les points d'action sont pré-attribués au moment de la mise en place et non tirés.

Une seule action du même type peut être effectuée dans le même tour de jeu. *Par exemple plusieurs raids ne peuvent être conduits durant le même tour.*

### Actions

- Améliorer le niveau des fortifications d'une ou plusieurs zones.

### Phase d'activation des Bannières

Tirez la carte du haut de la pile des cartes d'activation des Bannières et activez la ou les bannières mentionnées sur la carte. Les bannières sont activées dans l'ordre inscrit sur la carte de gauche à droite.

### Phase de remise en ordre

Si nécessaire, enlevez les marqueurs 'Désorganisée' des bannières ennemies. Remettez en place les unités d'infanterie et les canons utilisés dans leurs cases 'Disponibles' (Available) respectives. Remettez en place les Leaders blessés le tour précédent dans la case des Leaders disponibles (Available Leaders). Battez les cartes d'activation des Bannières. **IMPORTANT:** Bougez le marqueur des Points de Ressources pour réduire le nombre de point de ressource d'un point. *Note du concepteur: Ceci représente le coût d'entretien mensuel de la ville.* Avancez le Marqueur de Tour d'une case (mois) sur la piste des tours de jeu. Vérifiez les conditions de victoire.

**4.2 Conditions spéciales du tour 1.** Il n'y a pas de phase d'évènement, ni de phase d'activation des bannières pendant le tour 1. Durant la phase d'actions vous recevez 3 points d'action et 8 points de ressources gratuits, qui ne sont pas déduits du nombre total de points de ressources disponibles au début du jeu. Durant le tour 1, on ne peut pas dépenser plus de 8 points de ressources. Ces points de ressources ne peuvent pas être gardés en réserve, s'ils ne sont pas utilisés ils sont perdus. Pendant le tour 1, vous ne pouvez utiliser les points d'action et de ressources que pour accomplir les actions suivantes:

- Améliorer le niveau des fortifications.
- Augmenter le niveau de moral de la cite.
- Construire/réparer des canonnières.
- Créer des milices.

*Note du concepteur : Gordon arriva à Khartoum en février 1884 et commença à organiser la défense de la ville, tandis que le siège lui-même ne commença effectivement qu'à mi-mars.*

## 5.0 PHASE D'ÉVÈNEMENT

Les cartes d'évènement peuvent déclencher des évènements conditionnels, ou n'arrivant qu'une seule fois et fournissent des Points d'Action au joueur pour le tour.

**5.1 Évènements conditionnels.** Les évènements de certaines cartes ne sont déclenchés que si la carte est tirée durant certains tours de jeu spécifiques ou si l'évènement d'une carte a déjà été déclenché. *Par exemple, l'évènement de la carte N°2 'Les eaux du Nil se retirent (\*)' n'est déclenché que si la carte est tirée durant les tours 9 à 12.* Ceci est indiqué sur la carte, mais pour une identification plus simple les titres de ces cartes sont en italiques.

**5.2 Évènements déclenchés une seule fois.** Certains évènements déclenchés par des cartes d'évènement n'arrivent qu'une fois durant le jeu. Une fois que l'évènement a eu lieu, retirez la carte du jeu. *Par exemple, l'évènement de la carte N°2 'Les eaux du Nil se retirent (\*)', est également un évènement ne se déclenchant qu'une seule fois.* Ceci est mentionnée sur la carte, mais pour une identification plus simple les titres de ces cartes sont marqués par un symbole d'astérisque (\*).

**5.3 Points d'action disponible.** Chaque carte d'évènement indique combien de points d'action (AP) vous recevez pour mettre en place des actions durant le tour. Ces AP sont marqués en rouge dans le coin supérieur gauche de la carte et après la description de l'évènement en cas d'AP générés de manière aléatoire. Placez le marqueur des points d'action sur la case correspondante de la piste des points d'action de la carte de jeu.

## 6.0 PHASE D'ACTION

Durant la phase d'actions, vous pouvez dépenser les points d'action fournis durant la phase d'évènement afin de mettre en place les actions indiquées dans la section 4.1, comme vous le désirez.

*Note du concepteur: Les cartes d'évènement vont générer de 1 à 4 AP. Vous pourriez penser que cela ne représente pas beaucoup d'actions pour un tour de jeu d'un mois. Cependant, chaque AP représente une action décisive,*

*tandis qu'en même temps, des dizaines de tâches mineures, (telles que tamponner et signer des documents administratifs, arbitrer des disputes entre citoyens, etc...) trop triviales pour être représentées dans le jeu, sont supposées vous occuper. Rappelez-vous que vous êtes censé être le Gouverneur de Khartoum, après-tout.*

**6.1 Améliorer le niveau des fortifications.** Les zones de la carte peuvent être fortifiées. Pour améliorer les fortifications d'une zone, celle-ci doit se trouver sous votre contrôle (voir Appendices 11.3 et 11.8). Notez que le tableau de niveau des fortifications (Map Key) de la carte indique le niveau de départ (Start) et maximum des fortifications des différentes zones de la carte. Les zones carrées et les forts (zone carrées à double ligne) ont un niveau de fortifications intrinsèque (de départ) de 1 et 2 respectivement. Tandis que les zones de terrain clair (circulaires) ont un niveau de fortification de départ de zéro. Le niveau de fortification des zones ne peut être amélioré que d'un niveau au-dessus de celui de départ.

Il vous coûte **1 AP** pour améliorer des fortifications durant le tour de jeu. Il vous coûte **1 RP** pour améliorer le niveau de fortifications d'une zone. Un maximum de 4 RP peut être dépensé pour améliorer les niveaux de fortifications chaque tour. Ainsi 4 zones au maximum peuvent être améliorées par tour.

Pour montrer que le niveau de fortifications a été amélioré placez un marqueur d'amélioration de fortifications (+1) dans la zone où vous avez amélioré le niveau des fortifications.

*Exemple d'amélioration des fortifications: Nous sommes au tour 3. Gordon a 4 AP disponibles (oui, il a été chanceux) et 30 RP. La Bannière Noire est dans la zone 6, la Bannière Blanche dans la zone 5, la Bannière Rouge dans la zone 6, et la Bannière Verte dans la zone 6. Les forces mahdistes menacent Fort Omdurman et sont juste au pied des remparts sud. Ces deux zones sont des positions clés et Gordon ne veut pas courir le risque de les perdre si tôt. Il décide donc de renforcer les défenses ouest et sud. Il dépense 1 AP pour pouvoir procéder à des améliorations de fortifications. Ensuite, il dépense 1 RP pour améliorer les fortifications de Fort Omdurman (zone 5, sur le chemin de la Bannière Noire). Le niveau des fortifications de Fort Omdurman est maintenant de +3 (niveau maximal). Un autre RP est dépensé pour améliorer les fortifications des remparts sud qui augmentent de +1 à +2 (niveau maximal). Il place des marqueurs d'amélioration des fortifications dans les deux zones. Il lui reste maintenant 3 AP et 28 RP. En conséquence, les marqueurs AP et RP sont immédiatement déplacés sur les pistes appropriées.*

## 6.2 Augmenter le Moral de la Cité ou le niveau des points de ressources disponibles.

Le niveau de moral de la cité peut être augmenté en dépensant **1 AP**. Il vous en coûte **2 RP** pour améliorer le niveau de moral de la cité d'un point. Au maximum 4 points de ressources par tour peuvent être dépensés de cette façon pour augmenter le moral de la cité.

*Note du concepteur: Ceci représente Gordon ordonnant la distribution aux nécessiteux, de biscuits et de blé puisés dans la réserve de nourriture de la garnison, ou toute autre mesure destinée à soutenir le moral des citoyens de Khartoum. Ceci peut avoir son importance, souvenez-vous que si le moral de la cité tombe au-dessous de 1, vous perdez la partie.*

A l'inverse, la nourriture, l'eau et les munitions peuvent être rationnées en ne dépensant pas de RP pour améliorer le moral de la cité. Néanmoins les citoyens de Khartoum ne seront peut-être pas très contents. Deux points de moral peuvent être dépensés pour augmenter le niveau des points de ressources d'un point. Quatre points de moral de la cité, au maximum, peuvent être dépensés par tour de cette façon pour augmenter le niveau des points de ressources. Quoi qu'il en soit, un seul AP est nécessaire pour initier une augmentation du moral ou des ressources.

*Notez que soit le Moral de la Cité soit les Points de ressources peuvent être augmentés durant le tour, mais pas les deux en même temps.*

**6.3 Création de milices.** Créer une milice de citoyens durant un tour coûte **1 AP**. De plus, il vous en coûte **1 CM** pour créer une ou deux unités de milice. Réduisez le moral de la Cité afin de matérialiser la dépense de ce point. Le nombre maximum de milices disponibles à tout moment est de deux. Une fois créées, placez les unités de milices dans la case des unités disponibles sur la carte des ressources.

*Notez, qu'à l'inverse des autres unités de combat, les unités de milices peuvent être reconstruites en utilisant la même procédure et aux coûts indiqués ci-dessus.*

Exemple de création de milices: *Suivant notre exemple précédant nous sommes toujours au tour 3. Gordon a maintenant 3 AP disponibles et il lui reste 28 RP. Le moral de la cité est de 12. Il décide d'appeler des citoyens de Khartoum sous les drapeaux. Pour se faire il dépense 1 point d'action et un point de moral de la cité pour mobiliser les deux pions d'unités de milice disponibles. Ces derniers sont placés dans la case des unités disponibles de la carte des ressources. Il doit réduire d'un point le niveau de moral de la cité, car les citoyens ne sont pas très heureux de rejoindre les forces armées. Il lui reste*

*maintenant 2 AP et 28 RP, tandis que le niveau de CM est maintenant de 11. En conséquence, il déplace les marqueurs AP et CM sur leurs pistes respectives.*

**6.4 Construire/réparer des canonnières.** Construire et/ou réparer des canonnières coûte **1 AP**. L'une ou les deux actions peuvent être effectuées. Construire une unité de canonnières coûte **1 RP** par pion construit. Un maximum de 3 pions de canonnières peut être en jeu à tout moment. Placez les pions de canonnières construites dans la case 'Canonnières disponibles' (Available Gunboats) sur la carte des ressources.

Les canonnières peuvent être endommagées à la suite des combats ou à cause d'une carte d'événement et doivent être réparées pour être à nouveau placées dans la case 'Canonnières disponibles'. Réparer un pion de canonnières coûte **1 RP** par pion. Les canonnières peuvent également être détruites durant le jeu. Les canonnières détruites ne peuvent pas être reconstruites.

*Note du concepteur: Durant le siège, le General Gordon ordonna la conversion de plusieurs navires à vapeur civils de transport de passagers en canonnières de fortune, équipées de canons et de mitrailleuses et de blindages improvisés afin de fournir un soutien offensif et défensif et pour transporter des troupes. Chaque pion de canonnières représente de 2 à 3 de ces navires à vapeur transformés.*

**6.5 Raids.** Effectuer un Raid coûte **1 AP** mais **aucun RP**. Un raid représente l'envoi d'un petit nombre de soldats pour récupérer des provisions, piller, saboter, reconnaître et si possible désorganiser les opérations des derviches.

Pour organiser une opération de raid vous devez sélectionner une (et une seule) unité d'infanterie régulière (égyptiens, soudanais or Bachi-bouzouks) venant de la case des unités disponibles. Cette unité peut être accompagnée d'un Leader venant de la case des Leaders disponibles et d'une unité de canons légers venant de la case des canons disponibles. Les canonnières disponibles peuvent participer au raid, à condition que la bannière ennemie ciblée par le raid se trouve dans une zone de rives du Nil. N'importe quel nombre de canonnières disponibles peut participer au raid. Les autres types d'unités ne peuvent pas participer au raid.

Placez les unités engagées dans le raid, empilées, sur ou à côté de la carte pour vous souvenir que ces unités vont participer à l'attaque.

Jetez 2D6 et nommez le résultat 'Résultat Du Raid' (RDR). Suivez les étapes ci-dessous.

1. Au RDR ajoutez les modificateurs suivants:
  - Le facteur de Raid de l'unité d'infanterie;
  - Le facteur de Raid du Leader;
  - Le facteur de Raid de chacune des canonnières
  - Et enfin, le facteur de Raid de l'unité de canons légers.
  
2. Au RDR modifié, ajoutez ou soustrayez les Modificateurs de jets de dé des niveaux actuels de CM et RP qui peuvent être positifs ou négatifs.
  
3. Soustrayez ensuite le niveau de puissance de la Bannière ciblée divisé par 2 (arrondi à l'entier supérieur). *Par exemple si le niveau de puissance actuel de la bannière cible est 9, alors 5 sera soustrait du RDR.*
  
4. Reportez le RDR modifié sur la colonne 'résultat' ("outcome") du tableau AOT. 2. Tableau de résultat des raids (Raid outcome table) sur le tableau du résultat des actions (voir Appendice 11.1) et appliquez les conséquences du raid.
  
5. Placez les troupes et les canons survivants dans leurs cases 'Utilisés' (Used) respectives. Les troupes et les canons dans la case 'Utilisés' ne peuvent pas être engagés dans d'autres actions durant le tour. Ils seront à nouveau placés dans leurs cases 'Disponibles' (Available) respectives durant la phase de Remise en ordre. Placez les canonnières survivantes non endommagées dans leur case 'Disponibles'. Placez les canonnières endommagées dans leur case 'Endommagées' (Damaged). Placez les Leaders non blessés dans leur case 'Disponibles' et les Leaders blessés dans leur case 'Blessés' (Wounded).

*Exemple de Raid: Suite de l'exemple précédent. Gordon a 2 AP et 28 RP et le niveau de CM est de 11. Il décide de réduire la menace posée par la Bannière Blanche campant au pied des remparts sud, en effectuant un raid sur place. La Bannière Blanche est située dans la zone 5 du chemin de la Bannière Blanche et a une puissance de 6.*

*Il dépense 1 AP pour pouvoir effectuer le raid et sélectionne ensuite une unité soudanaise (ce sont les meilleurs pour ce type d'opération) tandis que le meilleur candidat pour commander le raid est Muhamad Ali Pacha, surnommé "le Pacha combattant". Une unité de canons légers fournira un appui feu au raid ainsi que deux pions*

*de canonnières (le fait que la zone 5 soit une zone de rives du Nil permet aux canonnières de participer au raid).*

*Les modificateurs au jet de dé (MDJ) sont +2 pour l'unité soudanaise, +2 pour M. Ali Pacha, +1 pour les canons légers, and  $2 \times +1$  pour les canonnières. Il n'y a pas de modificateurs pour les niveaux actuels de points de ressources et de moral de la cité. Le modificateur positif total en faveur de Gordon est +7.*

*Cependant, il doit soustraire de ce total la moitié de la puissance de la Bannière ( $6/2=3$ ). Ainsi, le modificateur de jet de dé (MJD) final est  $+7-3 = +4$ .*

*Il jette 2D6 et obtient un 4, puis vérifie le résultat sur le tableau AOT. 2 Tableau de résultat des raids (Raid Outcome Table). Sans le modificateur de jet de dé positif le raid aurait été un échec, mais maintenant il s'agit d'un succès mineur. Le raid réussi à ramener 1 RP à Khartoum. Gordon déplace le marqueur RP d'une case, sur la case 29, de la piste des ressources.*

*Cependant, cette petite aventure déclenche l'ire des derviches et les unités amies vont peut-être essuyer des pertes. Comme indiqué sur le tableau AOT.2 Tableau de résultat des raids (Raid Outcome Table), Gordon doit jeter les dés sur les tableaux des pertes des Leaders et des troupes (Leaders and Troops Casualties Tables) avec un MJD de +2 et sur le tableau des dommages des canonnières (Gunboats Damage Table) avec un MJD de +2. Il jette d'abord 1D6 sur la table de pertes des Leaders (Leaders casualties table). Il sort un 3, ce qui aurait pu provoquer une blessure (wounded) pour Muhamad Ali mais heureusement pour lui avec le MJD de +2 il s'en sort indemne.*

*Gordon vérifie sur le tableau de pertes des troupes (Troops casualties table). Il jette 1D6 et obtient un 2. Il est à nouveau modifié par le MJD de +2, ainsi le résultat final est 4. L'unité d'infanterie soudanaise perd un pas. Son pion à pleine puissance (2 silhouettes) est retiré du jeu et remplacé par un pion d'infanterie soudanaise à un pas (1 silhouette).*

*Enfin, Gordon jette sur la table de dommage des canonnières (Gunboats Damage Table) pour chacune des deux canonnières engagées dans le raid. Le résultat du premier jet de dé est un 3, ce qui au final donne un 5 ( $3 + 2$  à cause du MJD), soit aucun dommage. Le second jet de dé est un 1 ce qui fait qu'avec le MJD de +2 il obtient un 3 : l'unité de canonnières est endommagée (Damaged).*

Alors que l'expédition est de retour à Khartoum, M. Ali Pacha est placé dans la case des Leaders disponibles (Available Leaders Box), l'unité de soudanais réduite est placée dans la case des troupes utilisées (Used Troops Box), les canons légers sont placés dans la case des canons utilisés (Used Guns Box), un pion de canonnières est placé dans la case des canonnières disponibles (Available Gunboats Box) et l'autre dans la case des canonnières endommagées (Damaged Gunboats Box). Gordon devra faire réparer cette canonnière.

**6.6 Sorties.** Une sortie représente un effort majeur pour infliger des pertes et reprendre du terrain aux derviches dans une zone spécifique. Faire une sortie coûte **1 AP** et **1 RP**.

Pour faire une sortie, sélectionnez jusqu'à trois unités régulières (égyptiens, soudanais, Bachi-bouzouks) à deux pas et/ou unités égyptiennes ou soudanaise à un pas se trouvant dans la case des unités disponibles. Notez que ni les Bachi-bouzouks réduits, ni les milices ne peuvent faire de sortie. Au moins une unité d'infanterie régulière (égyptiens, soudanais, Bachi-bouzouks non réduits) doit participer à la sortie.

Sélectionnez un Leader au maximum. N'importe quel nombre de canonnières disponibles peut participer à la sortie, à condition que la Bannière ciblée se trouve dans une zone de rives du Nil. Autant d'unités de canons légers, venant de la case des canons disponibles, qu'il y a d'unités d'infanterie engagées peuvent participer à la sortie. Les canons lourds, si disponibles, peuvent également participer si la sortie est accompagnée par au moins une canonnière (les canons lourds sont censés être montés sur une canonnière de manière temporaire durant la sortie).

Les autres types d'unités ne peuvent pas participer à la sortie.

Tout comme pour un raid, placez les unités engagées dans la sortie dans une pile séparée, sur ou en dehors de la carte afin de vous rappeler quelles unités participent.

Jetez 2D6 pour obtenir un Résultat De Sortie (RDS) et appliquez les modificateurs mentionnés ci-dessous au RDS.

1. Ajoutez le facteur de Sortie de chaque unité (troupes, canons, Leader, canonnières) engagée dans la sortie;
2. Ajoutez ou soustrayez les modificateurs de jet de dé (MJD) des niveaux actuels de CM et RP.
3. Soustrayez la puissance de la Bannière ciblée.

Reportez le résultat final sur la colonne 'résultat' (outcome) du tableau AOT. 3. Tableau de résultat de Sortie (Sortie Outcome Table) sur la carte de résultat des actions et appliquez les résultats de la sortie.

Déplacez les troupes et canons survivants vers leurs cases 'Utilisés' respectives. Les troupes et les canons se trouvant dans la case 'Utilisés' ne pourront plus être engagés dans des actions durant ce tour. Ils retourneront dans leurs cases 'Disponibles' durant la phase de remise en ordre. Déplacez les canonnières non-endommagées dans la case des canonnières disponibles et déplacez les canonnières endommagées dans la case des canonnières endommagées (Damaged Gunboats). S'il a été blessé, déplacez le Leader dans la case 'Leaders blessés (Wounded Leaders), sinon déplacez le dans la case 'Leaders disponibles'.

*Exemple de sortie (inspiré d'évènements réels):* Nous sommes au tour 8 (Septembre). La Bannière Rouge, d'une puissance de 6, se trouve actuellement dans la zone 5. Après avoir dépensé 1 AP et 1 RP, Gordon Pacha décide d'envoyer Muhamad Ali Pacha au nord, le long du fleuve, en mission de sortie avec 1 unité égyptienne à pleine puissance et deux unités soudanaises réduites (à 1 pas), ainsi qu'une canonnière et deux unités de canons légers. Son but est d'attaquer la Bannière rouge se trouvant dans la zone 5. Il peut utiliser des canonnières car la zone 5 du chemin de la Bannière Rouge est une zone de rives du Nil. Le niveau actuel de RP est de 16 et le niveau de CM est de 10. Ainsi il sera soustrait 1 du résultat du jet de dés en raison du niveau de ressources plutôt bas. Cependant, il n'y aura pas de modificateur en raison du niveau de CM.

Les calculs des modificateurs de jet de dé sont effectués comme suit:

MJD positifs: +2 pour le facteur de sortie de Muhamad Ali Pacha, +1 pour le facteur de sortie des égyptiens, +2 (2 x +1) pour les unités soudanaises réduites, +1 pour la canonnière, +2 (2 x +1) pour les canons légers. Total = +8.

MDJ négatifs: -1 en raison du niveau actuel de RP. - 6 du fait de la puissance de la Bannière Rouge. Total = - 7. Le MJD final est +8-7= +1.

Muhamad Ali est peut-être trop confiant, mais il a déjà fait face à des défis supérieurs lors de sorties précédentes et a obtenus des victoires éclatantes face aux derviches.

Cependant, cette fois, la chance abandonne le Pacha combattant: Le résultat de sortie (RDS) est 3, qui devient un 4 grâce au MDJ de +1. Le RDS modifié est reporté sur

la AOT 3 Tableau de résultats de Sortie (Sortie Outcome Table) et le résultat n'est pas bon du tout:

Jetez le dé sur les tableaux de pertes des troupes, canons et Leader et sur le tableau de dommages des canonnières avec un modificateur de jet de dé de - 2.

*Mais ça aurait pu être pire sans le MJD de +1.*

*Jetant en premier sur la table de pertes des Leaders Gordon obtient un trois qui est modifié par le MJD de -2 pour un résultat final de 1. Malheureusement, Muhamad Ali ne rentrera pas à Khartoum cette fois ci; son pion est retiré du jeu.*

*Jetant un dé sur le tableau des pertes des troupes Gordon obtient un 3 qui devient un 1 en raison du MJD de -2. Les troupes perdent trois pas de pertes. Pour appliquer les pertes l'unité égyptienne à deux pas doit être réduite en premier en la remplaçant par une unité égyptienne à un pas. Pour le deuxième pas perdu, il faut choisir entre l'élimination de l'unité égyptienne nouvellement réduite ou l'élimination d'une unité soudanaise déjà réduite. Gordon décide d'éliminer l'unité égyptienne du jeu. Le troisième pas perdu est appliqué à l'une des unités soudanaises qui est éliminée à son tour. Seule une unité soudanaise survivra à l'expédition. Gordon Pacha jette maintenant le dé et consulte la table de pertes des canons et obtient un 4 qui devient un 2, en raison du MJD de -2. Normalement deux unités de canons devraient être détruites, mais comme il n'y en avait qu'une seule d'engagée dans la sortie seule celle-ci est détruite (et c'est bien assez!). Enfin, Gordon jette le dé et consulte la table de dommage des canonnières et sort un 5 qui est réduit à 3, en raison du MJD de -2. La canonnière est endommagée.*

*Les survivants de l'expédition ratée clopinent vers Khartoum. L'unité soudanaise est placée dans la case des troupes utilisées et la canonnière dans la case des canonnières endommagées.*

**6.7 Mise en place de positions défensives.** Cette action représente le déploiement de troupes pour empêcher les Bannière ennemies (divisions de l'armée mahdiste) d'avancer sur leurs chemins vers le Palais du Gouverneur. Pour ce faire placez des troupes (et d'autres unités) dans des zones sous votre contrôle. Mettre en place des positions défensives vous coute **1 AP**, mais pas de points de ressources.

Placez jusqu'à 4 unités d'infanterie (égyptiens, soudanais, Bachi-bouzouks ou milices) par zone, venant de la case des troupes disponibles. *Rappelez-vous que les troupes qui ont déjà été activées durant ce tour se trouvent dans la case des troupes utilisées, et qu'en conséquence elles ne peuvent*

*pas être sélectionnées pour mettre en place des positions défensives durant ce tour.*

- Placez un (et seulement un) Leader venant de la case des Leaders disponibles par zone.
- Placez n'importe quel nombre de canons venant de la case des canons disponible par zone.
- Placez n'importe quel nombre de canonnières disponibles par zone, à condition que la zone en question soit une zone de rives du Nil.

Nous y reviendrons plus en détails durant la phase d'activation des Bannières, mais sur le principe, les Bannières ennemies activées bougeront directement vers les prochaines zones non occupées par vos troupes (égyptiennes, soudanaises, Bachi-bouzouks ou milices) jusqu'à ce qu'elles soient arrêtées par vos troupes ou atteignent le Palais du Gouverneur.

*Note: Le terme 'troupes' est important. Rappelez-vous que les Leaders, les canons et les canonnières ne sont pas des troupes et que bien qu'ils puissent vous fournir des bonus très utiles ils ne peuvent pas être utilisés seuls pour empêcher des Bannières d'avancer.*

**IMPORTANT** Conseil de jeu: Gardez au moins un point d'action en réserve pour réaliser cette action de mise en place de positions défensives. Sinon, s'il n'y a pas de troupes pour empêcher l'avance des Bannières ennemies, elles atteindront directement le Palais du Gouverneur et vous aurez perdu la partie.

*Exemple d'action de mise en place de positions défensives:*  
*C'est le tour 3. Gordon Pacha a 1 AP et 28 RP en réserve et le niveau de moral de la cite est de 11. Il a des marqueurs d'améliorations de fortifications à Fort Omdurman et aux remparts sud (Southern Ramparts). La Bannière Noire est dans la zone 6, La Bannière Blanche dans la 5, la Rouge et la Verte dans la zone 6, toutes sur leurs chemins respectifs.*

*Gordon dépense 1 AP (son dernier) pour mettre en place des positions défensives. Du fait d'un raid déjà effectué durant le tour il a une unité d'infanterie soudanaise réduite dans la case des unités utilisées. Il a également une unité de canons légers dans la case des canons utilisés et une unité de canonnières dans la case des canonnières endommagées. Il ne pourra donc pas les utiliser pour établir des positions défensives durant ce tour. Les autres unités sont disponibles et à pleine puissance.*

*Les unités disponibles sont: 3 x Leaders, 2 x unités égyptiennes à pleine puissance, 2 x unités soudanaises à pleine puissance, 3 x Bachi-bouzouks à pleine puissance, 2*

*x milices (qu'il a levé durant ce tour), 4 x canons légers, 1 x unité de canons lourds, et 2 x canonnières.*

*Les Bannières les plus dangereuses sont les Bannières Noire et Blanche. Chacune d'elles a une puissance de 8 et elles menacent Fort Omdurman et les remparts sud. En conséquence, Gordon décide d'envoyer là-bas les égyptiens, ses meilleures troupes défensives, pour contenir les attaques ennemies. Une unité d'infanterie égyptienne est placée dans la zone 5 sur le chemin de la Bannière Noire et une deuxième dans la zone 4 du chemin de la Bannière Blanche. Ces deux zones sont chacune renforcées par une unité de Bachi-bouzouks (ils n'offrent pas de modificateurs de jet de dé défensif mais peuvent toujours être utilisés comme chair à canon si les unités subissent des pas de pertes durant l'action défensive). Gordon place aussi les canons lourds à Fort Omdurman et une unité de canon légers sur les remparts sud. Fort Omdurman sera commandé par M. Nushi et les remparts sud par M. Ali.*

*Néanmoins, Gordon ne peut pas sous-estimer la menace que représentent les Bannières Rouge et Verte. Même si elles sont toujours cantonnées dans leurs zones de départ elles pourraient avancer rapidement pour peu qu'elles soient activées et qu'on les laisse se déplacer sans entraves. Il doit donc disposer des troupes le long de leurs chemins afin de les stopper. Le problème est que les zones 4 et 5 du chemin de la Bannière Rouge et la zone 5 de la Bannière Verte n'offrent pas de bonus défensif aux jets de dés. Mais s'il choisit de déployer ses troupes dans de meilleures positions défensives, telles que dans le Fort du Nord (North Fort – zone 3 du chemin de la Bannière Rouge) ou sur les remparts Est (Eastern Ramparts – zone 4 du chemin de la Bannière Verte) toute Bannière activée avancera automatiquement dans les zones 5 et 4 du chemin de la Bannière Rouge et dans la zone 4 du chemin de la Bannière Verte. C'est une décision difficile à prendre.*

*Mais notre héros, Gordon Pacha est prêt à relever le défi. Il décide de ne pas prendre de risque face à la Bannière Verte: il positionne une unité d'infanterie soudanaise, deux milices et une unité de canons légers sur les remparts Est (zone 4 du chemin de la Bannière Verte) afin de bénéficier du modificateur de jets de dés de +1. De l'autre côté, il choisit d'établir des positions défensives en terrain clair face à la Bannière Rouge. Une unité soudanaise et une de Bachi-bouzouks appuyés par une unité de canons légers et commandés par le Lt.Col Stewart se mettent en carré dans la zone 4 du chemin de la Bannière Rouge. Du fait qu'il s'agit d'une zone de rives du Nil Gordon peut également placer les canonnières restantes dans cette zone, afin de fournir un appui feu aux forces de Stewart.*

## 7.0 PHASE D'ACTIVATION DES BANNIERES

**7.1 Phase d'activation des bannières.** Tirez la carte du haut de la pile des cartes d'activation des bannières. Si plusieurs bannières sont activées, activez les dans l'ordre indiqué (de gauche à droite). Si plus d'une bannière est activée terminez l'activation d'une bannière avant d'activer la suivante. Une bannière portant un marqueur 'Désorganisée' (souvent du fait de vos actions ou à cause d'une carte d'évènement) ne sera pas activée. Les Bannières désorganisées ne font tout simplement rien durant la phase d'activation des Bannières.

Déplacez une bannière activée le long de son chemin, de zone connectée en zone connectée, vers la zone connectée, non occupée par vos troupes, ayant un numéro inférieur à celui de la zone qu'elle occupe actuellement. *Exemple : Si une Bannière activée est positionnée dans la zone 4, elle essaiera de se déplacer dans la zone 3. Continuez à déplacer la Bannière active de cette manière de zone non occupée en zone non occupée dans le même mouvement jusqu'à ce qu'elle rencontre vos troupes (égyptiens, soudanais, Bachi-bouzouks ou milices) déployées dans la prochaine zone connectée ou qu'elle arrive dans la zone du Palais du Gouverneur (dans ce dernier cas la partie est perdu et le Mahdi gagne !). Si une Bannière rencontre vos troupes dans une zone adjacente elle arrêtera immédiatement son mouvement pour attaquer ces troupes sur son chemin. Exemple : La Bannière Rouge est activée dans la zone 6. Il n'y a pas de troupes dans les zones 5 et 4, mais une unité de milices et une unité soudanaise dans la zone 3. La Bannière Rouge se déplace dans la zone 5 puis 4, où elle interrompt provisoirement son mouvement pour attaquer les troupes défensives positionnées dans la zone 3.*

**7.2 Phase de résolution de l'action défensive.** Vos troupes (et n'importe qu'elles unités de soutien empilées avec elles) vont essayer d'empêcher la Bannière d'avancer dans la zone qu'elles occupent. Le processus ressemble beaucoup à celui utilisé pour la résolution des sorties.

Pour résoudre l'attaque, jetez 2D6 pour obtenir un Résultat De Défense (RDD). Ajoutez ou soustrayez les modificateurs de jet de dé suivants au RDD.

1. Ajoutez les facteurs de défense des troupes, du Leader, des canons légers et lourds et des canonnières déployés dans la zone attaquée.
2. Ajoutez le niveau de fortification, s'il y en a, de la zone occupée par vos troupes (en incluant le marqueur d'améliorations des fortifications s'il est présent). *Exemple: Une zone de Fort avec un marqueur d'amélioration de fortifications*

accordera un MJD de +3 (+2 pour le niveau de fortifications "au départ" et +1 pour le marqueur d'amélioration de fortifications).

3. **IMPORTANT:** Vous avez l'option de dépenser immédiatement un (et seulement un) point de ressources afin d'obtenir un MJD de +1. *Note du concepteur: Ceci simule l'envoi de renforts d'urgence, de munitions et de ravitaillements supplémentaires aux défenseurs.*
4. Ajoutez ou soustrayez les MJD pour les niveaux de moral de la cité et des points de ressources.
5. Déduisez la puissance de la Bannière attaquante.

Reportez le résultat final sur la colonne résultats du tableau AOT. 1. Tableau de résultat de la défense (Defense Outcome Table) sur le tableau de résultat des actions et appliquez les conséquences.

Si la Bannière réussie à avancer dans la zone défendue elle stoppe là son mouvement. Enlevez un éventuel marqueur d'amélioration de fortifications de la zone conquise.

Si la Bannière avance dans une zone clé, diminuez le moral de la cité d'un point.

Certains résultats des combats peuvent forcer une Bannière à reculer d'une zone. Si la Bannière est déjà dans la zone 6 elle ne recule pas, elle reste juste sur place.

## 8.0 PHASE DE REMISE EN ORDRE

Cette phase comprend les étapes suivantes:

1. Enlevez tout marqueur 'Désorganisée' des Bannières ennemies.
2. Remplacez les troupes et les canons dans leurs cases 'Disponibles'.
3. Remplacez les Leaders blessés durant le tour précédent dans leurs cases 'Disponibles'. *Ce sont les Leaders dont les pions ont été pivotés la tête en bas (voir ci-dessous).*
4. Faites pivoter, la tête en bas, les pions des Leaders qui ont été blessés durant le tour. Ils vont rester dans la case des Leaders blessés jusqu'à la fin du prochain tour.
5. Battez la pile des cartes d'activation des Bannières avec la carte d'activation utilisée durant le tour.

6. Diminuez le nombre de points de ressources d'un point. *Note: Cette règle est souvent oubliée, mais elle est importante.*
7. Vérifiez les conditions de victoire (voir section suivante) et avancez le marqueur de tour sur la case suivante (sur le mois suivant) de la piste des tours de jeu (bandeau blanc marqué 'TURN').

## 9.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

**9.1 Victoire.** Vous gagnez et devenez un héros de légende en Angleterre, si à la fin du tour 12 (Janvier 1885) ou lorsqu'arrive la Force de secours, le Palais du Gouverneur reste sous votre contrôle. Notez que certains événements peuvent faire arriver la Force de secours plus tôt que prévu.

*Note du concepteur: Historiquement un petit contingent britannique, à bord de deux navires à vapeur, arriva le 28 janvier, mais malheureusement la ville était tombée deux jours plus tôt et Gordon avait été tué par les mahdistes, ainsi que de nombreux citoyens de Khartoum.*

**9.2 Mort subite.** Vous perdez automatiquement la partie si l'une des conditions suivantes s'applique:

- Un marqueur de Bannière ennemie occupe la zone du Palais du Gouverneur
- Le niveau de RP descend au-dessous de 1;
- Le niveau de CM descend au-dessous de 1.

**9.3. Votre performance en tant que Commandant de Khartoum.** Si vous n'avez pas gagné le jeu en résistant jusqu'à la fin du tour 12 (janvier 1885) ou jusqu'à ce que la Force de secours arrive, vous pouvez néanmoins évaluer votre performance en consultant la table ci-dessous :

Palais du Gouverneur tenu jusqu'à...	Votre performance
Décembre 1884	Défaite avec honneur Sire! La Reine vous honore à titre posthume.
Novembre 1884	Un assez bon travail, mon vieux. Désolé que vous ne vous en soyez par sorti pour pouvoir prendre un thé avec le 1 <sup>er</sup> Ministre Gladstone.
Octobre 1884	Pas trop mal. Mais la Reine ne vous comparera

	pas à Gordon Pacha lors de vos funérailles.
Septembre 1884	Si par hasard vous vous en êtes sorti vivant, on peut douter que l'on vous offre autre chose qu'un travail de scribe, dans un bureau sombre et humide de Londres à votre retour.

## 10.0 REGLES ALTERNATIVES/OPTIONNELLES

### 10.1 Niveaux de difficulté alternatifs.

Niveau de difficulté : 'Le lionceau de Khartoum': Si le jeu vous semble trop difficile, lors de la mise en place, réglez le niveau de moral de la cité et les points de ressources à leur maximum, soit 15 et 36 respectivement.

Niveau de difficulté : 'Le roi lion de Khartoum': Si le jeu vous semble trop facile, lors de la mise en place, réglez les niveaux de puissance des Bannières comme suit: Noire et Blanche: 10, Rouge et Verte : 8, tout en gardant les niveaux par défaut pour le moral de la cité et les points de ressources.

**10.2 Pas de cartes d'évènement.** Si le jeu vous paraît un petit peu trop aléatoire jouez sans les cartes d'évènement. Ne jouez pas la Phase A. Vous recevez trois points d'action par tour.

## 11.0 APPENDICE: DEFINITIONS DES TERMES DE JEU

### 11.1. Tableaux de résultat des actions (Actions Outcome Tables - AOT)

Les tables de résultat des actions, se trouvant sur les aides de jeu, permettent de résoudre les actions tentées dans le jeu.

**11.2. Points d'action (Action Points - AP):** Les points d'action représentent les possibilités de réaliser certaines actions décisives durant le jeu. Les points d'action sont générés en tirant une carte d'évènement durant la phase d'évènement (à l'exception du tour 1). La carte d'évènement indique le nombre de points d'action utilisables durant la phase d'action. Le nombre de points d'action peut être suivi sur la piste des points d'action disponibles imprimée sur la carte de jeu (bandeau rouge marqué 'ACTION POINTS').

### 11.3. Contrôle d'une zone

Une zone sous votre contrôle est une zone non occupée par un marqueur de Bannière ennemie et qui porte un numéro inférieur à celui dans laquelle la Bannière est actuellement positionnée. *Exemple: Une Bannière est positionnée dans la zone 5 du chemin de la Bannière Verte. Vous contrôlez les zones 2, 3, 4 (et la zone 1, bien sûr) de ce chemin, mais pas les zones 5 et 6.* Toute zone qui n'est pas sous votre contrôle est considérée comme sous le contrôle de l'ennemi.

### 11.4. Bannières

Les Bannières représentent les forces ennemies essayant d'avancer vers Khartoum et le Palais du Gouverneur. La puissance de combat de chaque Bannière est suivie sur les pistes de puissance des Bannières sur la carte de jeu.

Les Bannières peuvent avoir deux états différents:

- Active
- Désorganisée

L'état 'Désorganisée' peut découler de vos actions ou être causé par d'une carte d'évènement. Une Bannière désorganisée reçoit un marqueur 'Désorganisée' et ne peut pas être activée durant la phase d'activation des Bannières.

Si jamais la puissance d'une Bannière tombe à zéro elle est considérée comme désorganisée jusqu'à ce que sa puissance revienne à au moins 1. La puissance d'une Bannière ne peut pas être réduite à moins de zéro.

*Note du concepteur: Historiquement, l'Armée mahdiste était organisée en trois divisions principales appelées Bannières (ou Drapeaux). Il s'agissait des Bannières Noire, Rouge et Verte. La Bannière Blanche, non historique, a été ajoutée pour le jeu.*

### 11.5. Chemins de Bannières.

Un chemin de Bannière est une suite de zones interconnectées qui permettent de gérer le mouvement des Bannières depuis leur zone de départ (zone 6) jusqu'au Palais du Gouverneur (zone 1). Chaque Bannière a un chemin spécifique de la même couleur que la Bannière elle-même. Chaque Bannière ne peut se déplacer que sur son propre chemin. Les unités de Khartoum ne bougent pas le long de ces chemins. Au lieu de cela vous pouvez les déployer directement dans les zones sous votre contrôle (voir 11.3) en défense, ou pour attaquer les Bannières ennemies durant la phase d'action.

*Note du concepteur: Chaque tour de jeu représente de 3 à 4 semaines, assez de temps pour déplacer les unités là où*

*vous en avez besoin, il n'y a donc pas lieu d'utiliser des facteurs de mouvement tels qu'on les trouve souvent dans les jeux de simulation.*

**11.6. Moral de la cite (City Morale Level - CM):** Le moral de la Cité représente la volonté des citoyens et de la garnison de Khartoum de continuer la lutte, et leur appréciation de vos capacités de commandement et de gestion. Le niveau de moral de la cité est suivi en plaçant le marqueur CM dans la case appropriée sur la piste de niveau du moral de la cite imprimée sur la carte de jeu. Le niveau de CM aura une influence sur le modificateur de jet de dé (MJD) pour certaines actions. Le MJD est indiqué dans le bandeau noir sous chaque case spécifique de la piste de niveau de moral de la cite. *Exemple: si le niveau de CM est 6, le MJD de moral de la cité est -2.*

Si jamais le niveau de CM descend au-dessous de 1, vous perdez la partie, car, démoralisés, les citoyens et la garnison de Khartoum, préfèrent se rendre et implorer la miséricorde du Mahdi.

**11.7. Modificateur de jet de dé (MJD):** Un MJD est un chiffre ajouté ou soustrait au résultat d'un jet de dé(s).

#### **11.8. Amis/Ennemis**

Le terme "amis" (ou "sous votre contrôle") fait référence à toutes les zones et unités qui sont sous votre contrôle. Le terme "ennemis" fait référence aux Bannières et zones sous le contrôle des mahdistes. Le terme mahdiste utilisé dans les règles et les cartes a aussi comme synonymes "Ansars" (fidèles) ou "derviches".

#### **11.9. Zones clés**

Les zones clés sont identifiées par un symbole d'étoile. *Exemple: Fort Omdurman est une zone clé.* Lorsqu'une zone clé est occupée (conquise) par une Bannière ennemie, le niveau de moral de la cité est réduit d'un point. Si la zone conquise par l'ennemi redevient sous votre contrôle au cours du jeu, le niveau de moral de la cité est augmenté d'un point en conséquence.

**11.10. Points de ressources (Resources Points - RP):** Les points de ressources représentent les réserves de nourriture, munitions, matériaux de construction et la force de travail disponibles pour soutenir le siège. Les points de ressources sont dépensés pour réaliser la plupart des actions durant le jeu. Le nombre de points de ressources disponibles est suivi en plaçant le marqueur RP dans la case appropriée de la piste des points de ressources imprimée sur les aides de jeu. Le niveau de RP aura une influence sur le modificateur de jet de dé (MJD) pour diverses actions. Le MJD pour chaque

niveau de RP est indiqué sous chaque case spécifique de la piste du niveau de points de ressources. *Exemple: Si le niveau de RP est de 31, le MJD des points de ressources est de +1.*

Si jamais le niveau de RP tombe au-dessous de 1, vous perdez immédiatement la partie, car cela veut dire que la garnison est à court de munitions et/ou de vivres et est forcée de se rendre.

**11.11. Pas de pertes.** Les 'Pas' sont la mesure de la puissance de combat de vos unités. Ils représentent la capacité de vos unités à subir des pertes avant d'être éliminées. Durant le jeu vos troupes seront amenées à subir des 'Pas de pertes' en conséquence de vos actions (Raid/Sorties) ou du fait des actions de l'ennemi (activations des Bannières). Lorsqu'un pas de perte est subit retirez du jeu une unité à deux pas et remplacez-la par une unité à un pas du même type. *Exemple: Si une unité égyptienne à deux pas perd un pas, elle sera remplacée par une unité égyptienne à un pas, et non par une unité soudanaise, des Bachi-bouzouks ou une milice.*

Vous pouvez librement distribuer les pas de pertes parmi les unités concernées, mais vous devez toujours distribuer en premier lieu les pas perdus aux unités qui en ont deux. Une fois qu'il ne reste plus d'unités concernées à deux pas vous pouvez attribuer les pertes aux unités à un pas. Une unité à un pas qui perd un pas est éliminée.

Rappelez-vous que seules les troupes (infanterie soudanaise et égyptienne, Bachi-bouzouks et milices) ont des pas. Les pertes concernant les canonnières, les Leaders et les canons sont gérées différemment.

#### **CREDITS**

Concepteur : Jacques Rabier

Développeur : Barry Kendall

Artiste : Mark Mahaffey

Producteur : Michael W. Kennedy



---

A venir dans la même série

# THE LOST VALLEY



A Board Game of

## Điện Biên Phủ

By Jacques Rabier