

CARTES "Im Zeichen des Kreuzes"

Piratennest : *Repaire de Pirates*

Vous vainquez un repaire de Pirates sans combattre et capturez 3 coffres de trésor.
A jouer durant votre phase 1 de tour sur n'importe quelle case côtière.

Stephan von Blois : *Stéphane de Blois*

Stephan vous rejoint avec 3 troupes.
A jouer durant votre phase 1 de tour.

Verrat : *Trahison*

Transfuge à Jérusalem! Pour le paiement de 2 coffres, vous pouvez échanger 3 troupes vertes contre 3 de votre couleur - si disponible.
A jouer avant un combat contre Jérusalem.

Pest : *Peste*

Tous les joueurs qui sont en Afrique/Asie/Europe perdent 2 troupes. Cela ne s'applique pas aux cases de mer.
A jouer immédiatement.

Eilmarsch : *Marche rapide*

Votre troupe accélère la marche. Vous pouvez doubler l'effet de vos cartes de mouvement pour un tour.
A jouer avant votre phase 1.

Déserteur :

Quelques troupes d'un joueur désertent. Ce joueur perd 2 troupes.
A jouer avant un combat sur un autre joueur.

Alexios I :

Vous recevez 3 troupes, mais vous ne pouvez pas piller Constantinople durant la partie. Placez cette carte face visible devant vous.
A jouer durant votre phase 1 si Constantinople n'a pas été pillée.

Friede mit Ostrom : *Paix avec Ostrom*

Alexios I s'allie avec vous et vous envoie 3 coffres de trésor
A jouer durant votre phase 1 si Constantinople n'a pas été pillée.

Heilige Lanze : *Lance Sacrée*

Vous avez découvert la Lance Sacrée et vous gagnez automatiquement un combat (pas contre Jérusalem).
A jouer avant un combat. A défausser du jeu après utilisation.

Heiliger Gral : *Saint Graal*

Vous entendez des rumeurs sur cette relique sacrée. La motivation de vos troupes monte à 10 points.
A jouer durant votre phase 1.

Streit mit Ostrom : *Conflit avec Ostrom*

Alexios I interdit à un joueur d'entrer à Constantinople. Laissez cette carte face visible jusqu'à la fin de la partie, avant que Constantinople soit pillée.
A jouer durant la phase 1 d'un autre joueur se déplaçant en Europe.

Ohr des hl Ambrosius : *Oreille St Ambroise*

Vous avez trouvé cette relique. La motivation de vos troupes augmente de 1 point.
A jouer durant votre phase 1.

Sarazenen offensive : *Offensive des Sarrasins*

Placez 3 troupes vertes sur 2 pays de votre choix en Asie (pas Jérusalem).
A jouer durant votre phase 1.

Die Hand Gottes : *la Main de Dieu*

La Main de Dieu vous protège contre les effets d'une carte d'événement.
A jouer immédiatement pour contrer une autre carte.

Wikinger : *Vikings*

Les attaques dans la patrie (case de départ) d'un joueur requièrent son soutien. Ce joueur doit se défausser de 2 coffres.
A jouer sur un adversaire durant votre phase 1.

Tankred :

Votre neveu vous envoie des renforts. Payez 2 coffres et recevez 4 troupes.
A jouer durant votre phase 1.

Adhemar, Bishop von Le Puy : *Adhemar, Évêque du Puy*

Le joueur avec l'armée la plus petite obtient 2 troupes de chacun des autres joueurs.
A jouer immédiatement.

Seerauber : *Pirates*

Dans un combat contre des pirates, un adversaire perd 2 troupes et 2 coffres.
A jouer sur le tour d'un joueur présent sur une case de mer durant sa phase 1.

Peter der einsiedler : *Peter le Colon*

Peter et ses croisés vous supportent. Vous recevez trois troupes.
A jouer durant votre phase 1.

Atabeg Kerbogha :

Un joueur rencontre ce leader Musulman. 3 troupes vertes se battent immédiatement.
A jouer sur le tour d'un joueur en Afrique ou en Asie pendant sa phase de mouvement.

Kilidsch Arslan 1. :

Le joueur actif rencontre le Sultan de Rum-Seldschuken; 3 troupes vertes se battent immédiatement.
A jouer sur le tour du joueur actif en Afrique ou en Asie pendant sa phase de mouvement.

Raub : *Vol*

Des chevaliers dévoyés volent 2 coffres à un adversaire.
A jouer durant votre phase 1 de carte sur un autre joueur.

El Cid : *Le Cid*

Ce héros espagnol vous supporte. Vous recevez 5 troupes.
A jouer durant votre phase 1 en Espagne.

Urbi et Orbi : *"Vous avez ma bénédiction."*

La motivation de tous les croisés monte de 2 points.
A jouer immédiatement.

Hinterhalt : *Embuscade*

2 troupes vertes attaquent immédiatement.
A jouer sur le joueur actif pendant sa phase 1

Balduin von Boulogne: *Balduin de Boulogne*

Pour financer sa campagne privée contre Edessa, il vole 3 coffres à un autre joueur.
A jouer sur un autre joueur durant votre phase 1.

Schlechtes Wetter : *Mauvais temps*

Vous pouvez déplacer un autre joueur jusqu'à 2 cases de terre (des plaines et la montagne).
A jouer durant votre phase 1.

Unwetter : *Tempête*

Les pluies et le mauvais temps empêchent un adversaire de se déplacer de plus d'une case ce tour-ci.
A jouer sur le joueur actif au début de sa phase 1.

Rauhe See : *Mer houleuse*

Vous pouvez déplacer un autre joueur en mer jusqu'à 3 cases de mer.
A jouer sur un autre joueur durant votre phase 1.

Tavern : *Taverne*

La motivation de vos troupes monte de 2 points.
A jouer durant votre phase 1.

Verstarkung in Jerusalem: *Renforts à Jérusalem*

Ajoutez 3 troupes vertes à Jérusalem.
A jouer immédiatement. A défausser après utilisation.

Prozession : *Cortège*

Passez votre tour, mais tirez une carte de votre choix de la pile de cartes défaussées.
A jouer durant votre phase 1.

Verstarkung in Jerusalem: *Renforts à Jérusalem*

Ajoutez 5 troupes vertes à Jérusalem.
A jouer immédiatement. A défausser après utilisation.

Hunger : *Famine*

La motivation des troupes d'un joueur tombe à 1.
A jouer sur un autre joueur durant votre phase 1.

Cagliari :

La cité de Cagliari vous attribue 4 troupes, en échange de ne pas la piller durant la partie.
Posez cette carte face visible devant vous.
A jouer à votre phase 1 en entrant dans Cagliari.

Lissabon : *Lisbonne*

La cité vous attribue 5 troupes.
A jouer à votre phase 1 en arrivant à Lisbonne.