

LE LION DE KHARTOUM

LE DERNIER COMBAT DE GORDON

UN JEU DE JACQUES RABIER

TRADUCTIONS DES CARTES DE JEU

CARTES D'ÉVÉNEMENT:

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
1	Pourparlers	3
Texte : Jetez 2d6 en appliquant les MJD de Moral de la Cité (CM) & de niveau de Ressources (RP). Si vous obtenez un résultat de 11 ou 12, une trêve est négociée : aucune bannière ne sera activée ce tour (placez un marqueur 'Désorganisée' sur les bannières en tant que rappel). Vous ne pouvez pas faire de raid ou de sortie durant ce tour. Si vous obtenez un résultat de 2 ou 3, les choses tournent à l'aigre et toutes les bannières seront activées ce tour (ne tirez pas une carte d'activation de bannières). Sinon les bannières seront activées selon les règles normales.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
2	<i>Les eaux du Nil se retirent *</i>	3
Texte : Si tours 2 à 8 : Pas d'évènement. Si tours 9 à 12 : <i>Les eaux du Nil se retirent, permettant à l'ennemi de traverser le fleuve plus facilement.</i> Enlevez tous les marqueurs d'améliorations des fortifications se trouvant dans des zones de rives du Nil. Si cet évènement est déclenché, retirez cette carte du jeu.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
3	<i>Entretien des canonniers</i>	3
Texte : Si vous avez construit au moins une canonnière, jetez 2d6 pour chaque pion de canonnière, en appliquant le MJD du niveau de Ressources (RP). Si le résultat est inférieur à 9, vous devez dépenser 1 RP : sinon le marqueur de canonniers est endommagé (placez le dans la case 'Canonniers endommagés'). Notez que les canonniers endommagés ne peuvent pas être utilisés tant qu'elles n'ont pas été réparées.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
4	Citoyens affamés	3
Texte : <i>La population de Khartoum demande plus de nourriture.</i> Si vous ne dépensez pas immédiatement 1 RP vous perdez 2 CM.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
5	Pas d'évènement	1, 2, 3 ou 4
Texte :		
<i>Rien n'arrive de spécial. Tout est calme autour de Khartoum.</i>		
Jetez 1d6 pour savoir combien d'AP vous obtiendrez durant ce tour.		
1-2 :	1 AP	
3-4 :	2 AP	
5 :	3 AP	
6 :	4 AP	
Remettez cette carte dans le paquet et mélangez la avec la pile des cartes défaussées pour former une nouvelle pile de tirage.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
6	Bombardement d'artillerie	2
Texte :		
<i>L'artillerie mahdiste bombarde vos positions</i>		
Jetez 1d6 :		
1 :	Le bombardement touche les entrepôts (vous perdez 1 RP)	
2 :	Le bombardement touche l'une de vos positions d'artillerie (choisissez un canon et éliminez-le)	
3 :	Le bombardement touche des maisons civiles (vous perdez 1 CM)	
4 à 6 :	Pas d'effet.	

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
7	Le Mahdi soulève les tribus locales	2
Texte :		
Augmentez la force des toutes les bannières de 1.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
8	Assaut général	1, 2 ou 3
Texte :		
Si tours 2 à 10 : Pas d'évènement.		
Si tours 11 à 12 : Ne tirez pas de carte d'activation des bannières durant la phase C. Au lieu de cela activez toutes les bannières.		
Points d'action (1d6) :		
1-2 :	1 AP	
3-4 :	2 AP	
5-6 :	3 AP	

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
9	Renforts des Ansars	3
Texte :		
Augmentez la force d'une bannière choisie au hasard de 2. Jetez 1d6 pour savoir quelle bannière reçoit des renforts.		
1-2 :	Bannière Noire	
3-4 :	Bannière blanche	
5 :	Bannière rouge	
6 :	Bannière verte.	
Si la bannière est déjà à pleine puissance, lancez le dé à nouveau pour trouver une autre bannière.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
10	Pas d'évènement	1, 2, 3 ou 4
Texte :		
<i>Rien n'arrive de spécial. Tout est calme autour de Khartoum.</i>		
Jetez 1d6 pour savoir combien d'AP vous obtiendrez durant ce tour.		
1-2 : 1 AP		
3-4 : 2 AP		
5 : 3 AP		
6 : 4 AP		
Remettez cette carte dans le paquet et mélangez la avec la pile des cartes défaussées pour former une nouvelle pile de tirage.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
11	<i>Des inondations endommagent les fortifications</i>	3
Texte :		
Si tours 2 à 5 ou 9 à 12 : Pas d'évènement.		
Si tours 6 à 8 :		
<i>Les inondations estivales du Nil endommagent les fortifications sud de Khartoum.</i>		
Enlevez tous les marqueurs d'améliorations des fortifications se trouvant dans des zones 4 et 5 du chemin de la bannière blanche.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
12	<i>La chute de Berber *</i>	3
Texte :		
Si tours 2 à 3 : Pas d'évènement.		
Si tours 4 à 12 : <i>On vous informe que la ville de Berber, d'une importance stratégique, (située à 4 jours de navigation au nord de Khartoum) est tombée aux mains des mahdistes. Berber était le dernier avant-poste ami aux alentours; vous êtes maintenant complètement encerclé par les mahdistes.</i>		
Diminuez le niveau de moral de la cité d'un point. Si cet évènement est déclenché, retirez cette carte du jeu.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
13	Infiltration d'un espion	2
Texte :		
<i>Vous avez infiltré un espion derrière les lignes ennemies.</i>		
Jetez 2d6 en appliquant les MJD du moral de la cité et du niveau de ressources.		
Si vous obtenez 9 ou plus, jetez un œil à la première carte de la pile des cartes d'activation de bannières pour voir quelle bannière sera activée ce tour. Puis remettez cette carte sur le haut de la pile.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
14	<i>Bonnes nouvelles</i>	2
Texte :		
Si tours 2 à 8 : Pas d'évènement.		
Si tours 9 à 12 : <i>Un coureur vous apporte enfin de bonnes nouvelles ! Une expédition de secours britannique est en route vers Khartoum.</i>		
Augmentez le niveau de moral de la cité de 1 point.		
Remettez cette carte dans le paquet et mélangez là avec la pile des cartes défaussées pour former un nouveau paquet de tirage.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
15	<i>Opportunité de percée des canonniers *</i>	2
Texte :		
Si tours 2 à 8 : Pas d'évènement		
Si tours 9 à 12 : Vous pouvez essayer d'envoyer un pion de canonniers pour rejoindre l'expédition de secours britannique et les exhorter à se presser. Si vous faites ce choix retirez un pion de canonniers du jeu de manière permanente. Vous pouvez aussi choisir d'envoyer Stewart pour augmenter les chances de percée (retirez également son pion du jeu).		
Jetez 2d6 en appliquant les MJD du moral de la cité et du niveau de ressources, et un +2 si Stewart est envoyé. Si vous obtenez 11 ou plus déplacez le marqueur d'arrivée de la force de secours d'une case sur la gauche sur la piste des tours de jeu.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
16	Bombardement d'artillerie	3
Texte :		
<i>L'artillerie mahdiste bombarde vos positions</i>		
Jetez 1d6 :		
1-2 : Le bombardement touche les entrepôts (vous perdez 1 RP)		
3-4 : Le bombardement touche des maisons civiles (vous perdez un CM)		
5-6 : Pas d'effet.		
(Si un fort est sous le contrôle de l'ennemi jetez sur cette table deux fois au lieu d'une)		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
17	Luttes intertribales	2
Texte :		
<i>Des luttes entre les tribus derviches créent du désordre et empêchent l'activation d'une bannière.</i>		
Jetez 1d6 pour savoir quelle bannière est affectée :		
1-2 : Bannière blanche		
3-4 : Bannière rouge		
5-6 : Bannière verte		
Si cette bannière est activée par une carte d'activation de bannières, considérez la comme désorganisée à la place.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
18	<i>Le Mahdi prend le commandement *</i>	3
Texte :		
Si tours 2 à 8 : Pas d'évènement.		
Si tours 9 à 12 : <i>Le Mahdi arrive à Khartoum avec des renforts pour prendre personnellement le commandement des assiégeants.</i>		
Augmentez la force de la bannière noire de 2. (Si elle est déjà à pleine puissance augmentez la force de la bannière blanche de 2.		
Si les deux sont déjà à pleine puissance : pas d'effet).		
Si cet évènement est déclenché, retirez cette carte du jeu.		

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
19	La 2^{ème} bataille d'El-Teb et de Tamai *	2 ou 3

Texte :

Des nouvelles vous parviennent, vous informant que des troupes britanniques commandées par le Général Graham ont battu deux fois les mahdistes près de Suakin (un port important le long de la Mer Rouge). Même si les forces de Graham sont trop éloignées pour vous rejoindre et vous aider, ces nouvelles renforcent la volonté de la garnison en montrant que les mahdistes ne sont pas invincibles.

Augmentez le moral de la cité de 1. Si cet évènement est déclenché, retirez cette carte du jeu.

Points d'action :

1-3 : 2 AP

4-6 : 3 AP

N° de carte	Titre	Points d'Action (AP)
20	Dame Chance vous sourit *	2, 3 ou 4

Texte :

Cette carte vous permet de rejeter n'importe quel jet de dé une fois (incluant le jet de points d'action ci-dessous). Vous devez accepter le résultat du nouveau jet de dé, même si celui-ci est pire que le précédent. Gardez cette carte jusqu'à ce que vous l'utilisiez, et ensuite retirez-la du jeu.

Points d'action :

1-2 : 2 AP

3-4 : 3 AP

5-6 : 4 AP

CARTES D'ACTIVATION DES BANNIÈRES:

N° de carte : 1

Texte :

Activez la bannière suivante : Bannière noire.

N° de carte : 2

Texte :

Activez la bannière suivante : Bannière blanche.

N° de carte : 3

Texte :

Activez la bannière suivante : Bannière rouge.

N° de carte : 4

Texte :

Activez la bannière suivante : Bannière verte.

N° de carte : 5

Texte :

Activez les bannières suivantes dans l'ordre spécifié : Bannière noire. Bannière blanche.

N° de carte : 6

Texte :

Activez les bannières suivantes dans l'ordre spécifié : Bannière rouge. Bannière verte.

N° de carte : 7

Texte :

Activez les bannières suivantes dans l'ordre spécifié : Bannière noire. Bannière rouge.

N° de carte : 8

Texte :

Activez les bannières suivantes dans l'ordre spécifié : Bannière blanche. Bannière verte

N° de carte : 9

Texte :

Jetez un dé pour l'activation des bannières :

- 1 : Bannière noire. Bannière verte.
- 2 : Bannière blanche. Bannière rouge.
- 3 : Bannière noire.
- 4 : Bannière blanche.
- 5 : Bannière rouge.
- 6 : Bannière verte.

N° de carte : 10

Texte :

Si tours 9 à 12 : Activez la bannière qui a la plus grande force et qui fait face à la zone qui a le niveau de fortifications le plus bas.

Si plusieurs bannières sont dans ce cas, choisissez parmi elles celle qui est la plus proche (en terme de zones) de la zone N°1 (Palais du Gouverneur).

Sinon : Activez les bannières suivantes dans l'ordre spécifié : Bannière verte. Bannière rouge.

N° de carte : 11

Texte :

Si tours 9 à 12 : Activez la bannière qui est la plus proche (en terme de zones) de la zone N°1 (Palais du Gouverneur).

Si plusieurs bannières sont à la même distance du Palais, choisissez la bannière qui fait face à une zone clé. S'il y a toujours égalité, choisissez la bannière qui fait face à la zone qui a le plus bas niveau de fortifications.

Sinon : Activez la bannière noire.

N° de carte : 12

Texte :

Si tours 9 à 12 : Activez la bannière qui fait face à la zone qui a le plus bas niveau de fortifications.

Si plusieurs bannières sont dans ce cas, choisissez parmi elles celle qui fait face à une zone clé. S'il y a toujours égalité, choisissez la bannière qui est la plus proche (en terme de zones) de la zone N°1 (Palais du Gouverneur).

Sinon : Activez la bannière blanche.