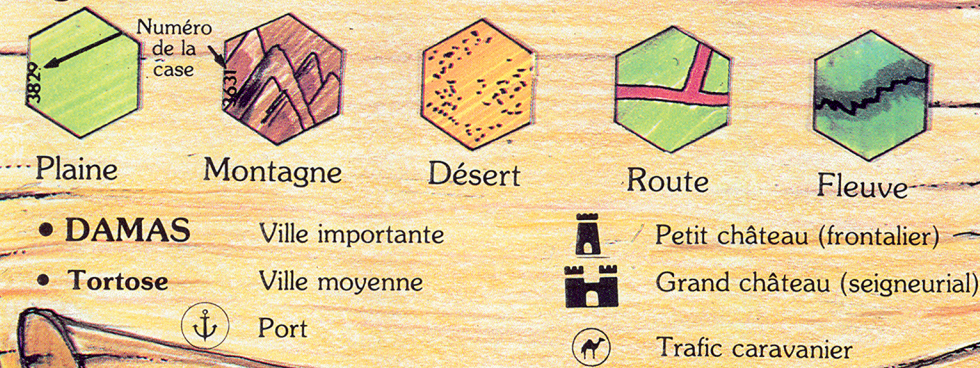


CROISADES

Légende:

• CARTE STRATEGIQUE •



Carte de Duccio Vitale dessinée par Paul Kirby

MOUVEMENTS TERRESTRES

Potentiels de mouvement	points de mouvement
Animaux de trait et chariots/Hommes à pied blessés	1
Hommes à pied en bonne forme/Cavaliers blessés	2
Cavalerie lourde et mules	3
Cavalerie légère	4

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

MOUVEMENTS MARITIMES

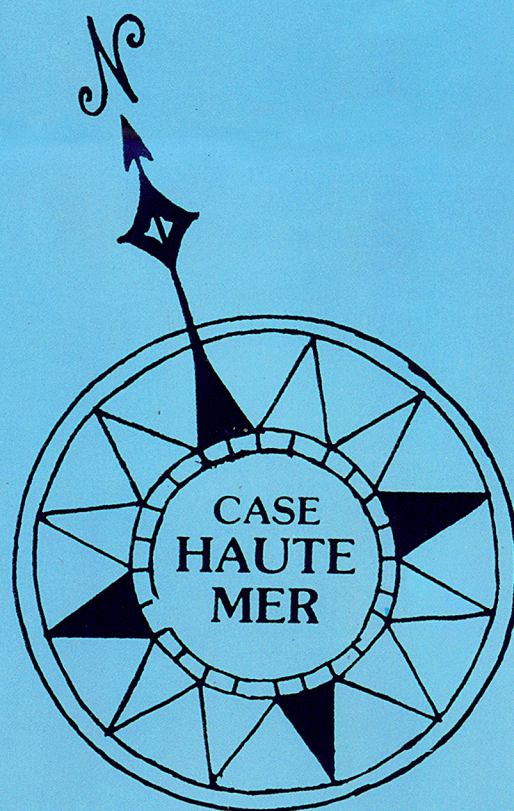
Deux ports reliés par des traits pointillés permettent à un navire de passer de l'un à l'autre en un mouvement. Si les deux ports ne sont pas reliés directement par des traits pointillés, le navire doit terminer son mouvement sur la case Haute Mer. Le tour suivant, le navire pourra rejoindre le port désigné.

COMPTEUR de TOURS

DIZAINES UNITÉS

0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	0

REVENUS



Mer Méditerranée

