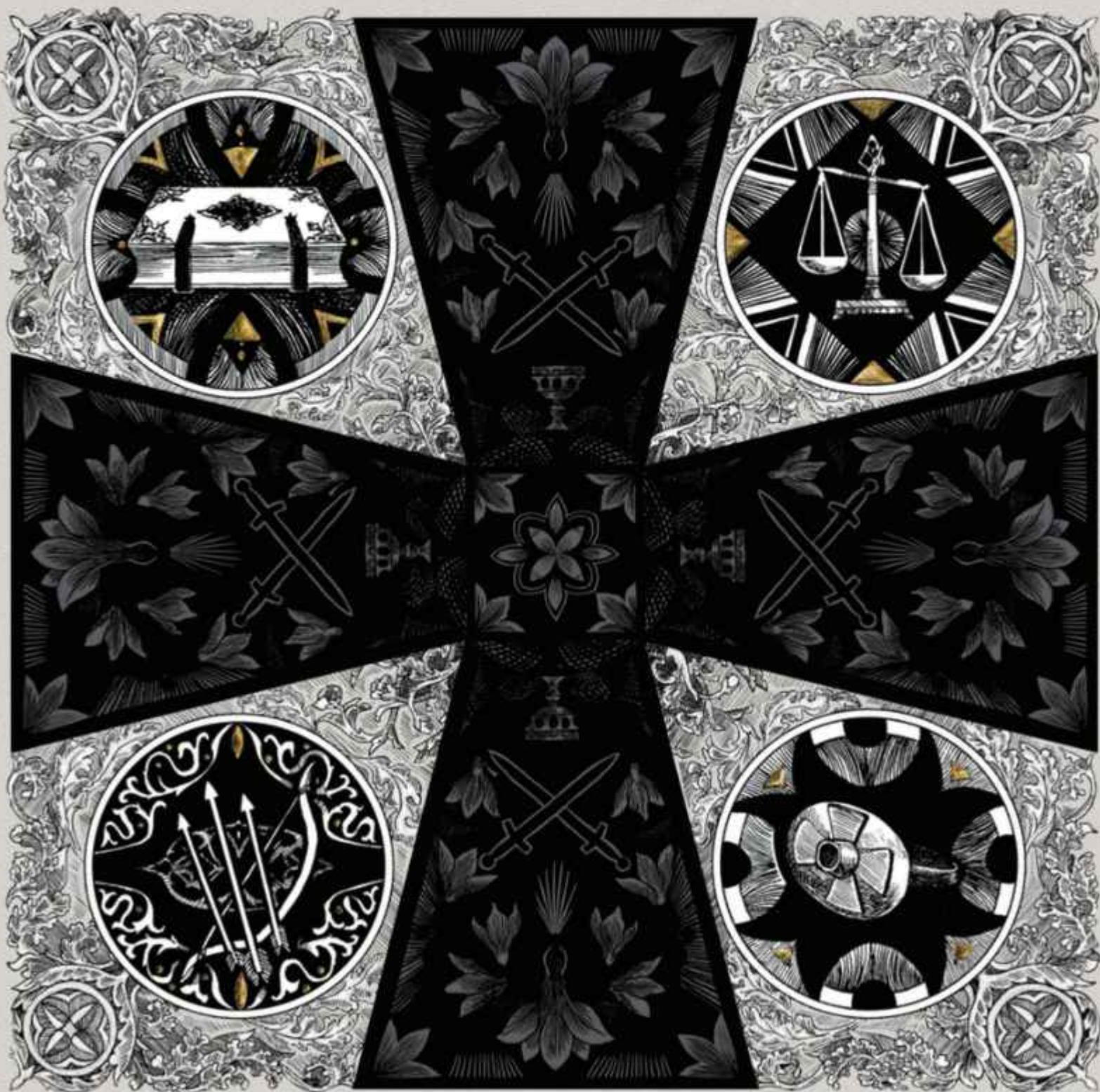
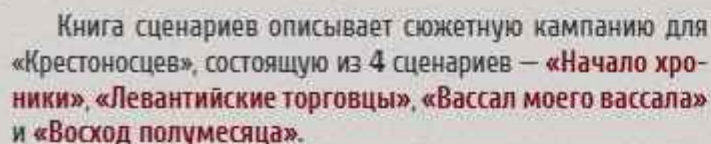




Книга сценариев

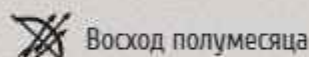
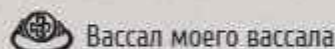
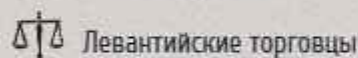
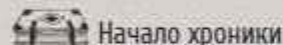




Каждый сценарий предлагает особый опыт, который позволит вам полнее прочувствовать, какой была жизнь правителей крестоносных государств. Вам предстоит окунуться в беспощадную экономику восточных рынков, осознавая тяжкую зависимость от поставок местных ресурсов; вы будете решать проблемы своих вассалов и сами преклонять колено перед сюзереном, втайне мечтая стать единоличным правителем латинского Леванта; и наконец, настанет время выступить против новой угрозы со стороны сарацин, готовых на любые жертвы, дабы изгнать крестоносцев со своих земель.

Мы рекомендуем проходить кампанию в прямом порядке сценариев и в составе из 4 игроков. Тем не менее кампанию можно пройти вдвоём, троём или даже с изменяющимся числом игроков, а также, при желании, каждый сценарий можно сыграть отдельно, вне кампании.

У каждого сценария есть свой символ: он изображён на конверте сценария и на лицевой стороне карт, чтобы их можно было отсортировать. Открывайте конверты и доставляйте компоненты только тогда, когда это упоминается в правилах в этом буклете.



✦ Содержание ✦

Сценарий 0: Начало хроники	3
Сценарий I: Левантийские торговцы	6
Сценарий II: Вассал моего вассала	9
Сценарий III: Восход полумесяца	12
Эпилог	15
Исходы булл	16
Лист достижений	19
Историческая справка о наместниках	20



✦ Дополнительные правила кампании ✦

Летопись кампании

[illegible]

Все значимые сведения о ходе кампании заносятся в специальную таблицу — летопись. Она помогает отслеживать как личный прогресс игроков, так и то, к каким изменениям в Леванте привели действия крестоносцев.

На старте кампании запишите имена игроков, которые приступают к сценарию **«Начало хроники»**, в узорчатые рамки летописи. В дальнейшем в летописи будут отмечаться государства, выбранные игроками, полученные ими очки влияния , прозвища, очки качеств и достигнутые исходы булл. По завершении «Начала хроники» вы подробнее ознакомитесь с тем, как заполнять летопись.

Изменение состава игроков

Кампанию «Крестоносцев» необязательно проходить одним и тем же составом игроков. Между сценариями кампании проходит около десяти лет, и за этот срок престол того или иного государства вполне может перейти новому наследнику. Новые игроки могут включаться в середину кампании, равно как и игроки, сыгравшие один сценарий, могут пропустить следующий и вернуться впоследствии. Кроме того, игроки по общему согласию могут менять государства, за которые они играют в последующих сценариях. Все изменения состава игроков отмечайте в летописи.

Записав в летопись имена игроков и государства, за которые они будут играть, можно переходить к стартовому сценарию кампании — **«Начало хроники»**.



Режим повышенной сложности

Отдельные партии и каждый из сценариев кампании можно проходить в особом режиме с использованием модуля местностей. Этот модуль придаёт ещё больше асимметрии городам Леванта и вместе с тем ощутимо влияет на сражения, особенно в начале партии. Перед началом каждого сценария договоритесь со всеми игроками, будете ли вы использовать модуль местностей.

Каждый город на карте обладает 1 или 2 символами местностей, которые приносят следующие эффекты:

Местность	Города	Эффект
 Гавань	Акра Антиохия Тортоса Триполи	Раз за бой, в бою в  : $1 \blacksquare \rightarrow 1 \heartsuit$ в бой из своего  с  . (Этот эффект можно разыграть до или после розыгрыша своей карты  . Каждый из участников боя может разыграть этот эффект не более 1 раза за бой. Игрок за сарацин не может использовать этот эффект.)
 Горы	Дамаск Иерусалим Хомс	Когда  становятся целью  : снижьте базовое количество  на 1. (Так, базовый  в  приносит 3  , усиленный  в  — 5  . Количество  всё ещё можно увеличивать за счёт  по обычным правилам.)
 Леса	Триполи Турбессель Хомс Эдесса	Раз за бой, в атаке на  : $1 \heartsuit \rightarrow 1 \clubsuit$. (Этот эффект можно разыграть до или после розыгрыша своей карты  .)
 Пустыни	Алеппо Баальбек Тадмор	Когда любое количество  должно отступить из  , сбросьте 1 из отступающих  . (Эффект работает как при розыгрыше  , так и при отступлении проигравшего в конце боя, также работает на сарацин.)
 Реки	Антиохия Апамея Иерусалим Эдесса	В конце боя в  разыграйте 1  против атакующей стороны. (Эффект работает, как если бы на одной из карт  оборонявшегося было указано «  : 1  ». Этот эффект суммируется со способностями  оборонявшегося по обычным правилам.)

Сценарий 0: + Начало хроники +

XII век. Прошло 12 лет с тех пор, как Готфрид Бульонский захватил Иерусалим, завершив тем самым Первый крестовый поход. На территории Леванта образовались четыре крестоносных государства: королевство Иерусалим, княжество Антиохия, графство Триполи и графство Эдесса.

Однако завершение крестового похода не принесло мир и процветание на эти земли. Опасность нападения сарацин, не смирившихся с присутствием неверных на своих землях, нависла над молодыми государствами.

И хотя в целом крестоносные государства условились выступать единым фронтом в борьбе с сарацинами, внутренних противоречий и конфликтов хватало с избытком. Признавая главенство короля Иерусалима, каждое государство тем не менее проводило самостоятельную военную и религиозную политику.

Вы — лидеры этих государств, и вам суждено вписать своё имя на страницы истории. Благочестие и алчность, верность и предательство, расширение влияния на соседние земли и сражения под палящими лучами палестинского солнца — выберите свой путь к бессмертной славе вашего государства! Настало время вновь надеть кольчугу, балахон с вышитым крестом, взять в руки свой меч — и вперёд! *Deus vult!*

Подготовка

Проведите подготовку к игре по обычным правилам со следующими отличиями:

1. Выбор буллы. Каждый игрок получает 2 случайные буллы из доступных (в начале кампании доступны все), оставляет 1 из них себе, а другую возвращает в запас кампании, например в отдельный зиплок (невыбранные буллы будут доступны в последующих сценариях).

2. Выбор стартового наместника. Каждый игрок получает 2 случайные карты наместников , вставляет 1 из них в сборный жетон своей столицы  рубашкой вверх, другую — кладёт под низ колоды наместников. Когда все игроки будут готовы, переверните выбранные карты  лицевой стороной вверх. Действуя таким образом, игроки смогут выбирать стартовых наместников независимо друг от друга, не основываясь на информации об условиях наместников других игроков (особенно важно для наместников с условиями лидерства ).

На стр. 20–23 этого буклета вы можете прочитать историческую справку о реальных личностях с некоторыми картами наместников.





«Начало хроники» играется по правилам отдельной (независимой) партии, так что игроки могут начинать кампанию, даже если впервые знакомятся с «Крестоносцами». Однако финал «Начала хроники» будет отличаться от партий вне кампании.

Если же все игроки уже хорошо знакомы с основными правилами, мы рекомендуем сыграть «Начало хроники» в режиме повышенной сложности с модулем местностей.

Завершение сценария

Не читайте, пока не завершите подсчёт очков.

Мы не могли иначе. Мы просто не умели по-другому. Мы принесли с собой из Европы наши традиции и принципы... в том числе и междоусобицу. Те, кто был прозорливее, постоянно напоминали нам о нашей общей великой цели, но только их голос стихал, как наши желания, обиды, претензии вновь брали верх над нами.

Левант щедро осыпал рыцарей титулами и звонкими прозвищами, за которыми скрывались сильные и слабые стороны каждого. Если кто-то получал прозвище «Кровавый» рядом со своим именем, то все понимали, что это не блажь или чья-то случайная шутка.

А между тем жизнь правителя крестоносного государства сушила не столько праздность, сколько постоянные вызовы — и эти вызовы ещё предстояло преодолеть.

1. Результат сценария. Вскройте конверт «Начало хроники» и достаньте из него летопись кампании. Запишите в летопись полученные игроками  в любую свободную ячейку справа от имени. Не забудьте вписать там же названия государств (см. пример заполнения на стр. 5).

2. Новые прозвища. Достаньте из конверта сценария карты прозвищ. Победитель сценария берёт все доступные **золотые** прозвища и оставляет себе 1 из них на выбор. Все остальные игроки берут по 2 случайных **серебряных** прозвища из доступных и оставляют себе по 1 из них. Запишите полученные прозвища в летопись. Отметьте очки качеств, указанные на выбранных прозвищах (см. Очки качеств на стр. 5). Все эти прозвища будут недоступны для выбора в последующих сценариях.

3. Исходы булл. Запишите в нижней части летописи, напротив соответствующих государств, номера исходов булл, которые были достигнуты игроками, и количество  полученное за эти буллы (см. Буллы на стр. 5). Отметьте очки качеств, указанные на достигнутых исходах. Удалите эти буллы из запаса кампании (они недоступны для выбора в последующих сценариях).

Прозвища

История крестовых походов знает много рыцарей с одинаковыми именами. Без титула или прозвища и не понять, о ком речь. Одни рыцари получили их по земле, которую наследовали. Другие — за поступки, особенности характера. Так мы знаем Готфрида Бульонского, Бозмунда Тарентского, Роберта Дьявола, Ричарда Львиное Сердце. Так и ваши прозвища останутся в летописях хронистов, и возможно, именно благодаря им вы войдёте в историю крестовых походов.

По завершении каждого сценария, кроме финального, игроки получают карты прозвищ. Они наделяют игроков особыми способностями, переходящими из сценария в сценарий. За всю кампанию каждый игрок может получить до 3 прозвищ.



Золотое прозвище



Серебряное прозвище

Определив, какие прозвища получили игроки, запишите их названия в летопись, в любую свободную ячейку справа от имени игрока в колонке текущего сценария. Полученные прозвища являются личными достижениями игроков и не могут быть переданы или как-либо иначе получены другими игроками в ходе этой кампании (таким образом, они остаются недоступны для выбора по завершении будущих сценариев).

Во время подготовки к последующим сценариям каждый игрок выкладывает в открытую все свои прозвища рядом с планшетом своего государства. Эффекты **серебряных** прозвищ являются пассивными и работают на протяжении всей партии, тогда как мощные эффекты **золотых** прозвищ можно использовать единожды за сценарий (использовав такой эффект, переверните карту прозвища рубашкой вверх, чтобы отметить её применение).

Если в течение кампании состав игроков меняется, работают следующие правила:

1. Если игрок начинает кампанию не с «Начала хроники», во время подготовки к своему первому сценарию он получает 2 случайных **серебряных** прозвища из доступных и оставляет себе 1 из них.

2. Если игрок уже начал кампанию, а затем пропустил один или несколько сценариев, он не получает прозвища за пропущенные сценарии.

3. Если игрок меняет государство в ходе кампании, все полученные игроком прозвища остаются с ним.



Буллы



Бурные события в Леванте постоянно влияют на новые годы правления. И предыдущие успехи вашего государства, и его неудачи создают наследие, вместе с которым вы в качестве правителя начинаете новую борьбу за влияние.

1. По завершении каждого сценария, кроме финального, запишите в летопись, напротив соответствующих государств, номера исходов булл, которые были достигнуты игроками. Рядом с номером буллы укажите, сколько  за неё получил игрок.

2. Достигнутым исходом считается одна из целей буллы, которую игрок выбрал для получения  и которая принесла ему хотя бы 1 . Во время подготовки к следующему сценарию текст сценария попросит вас перейти к разделу «Исходы булл» на стр. 16–18 и выполнить эффект каждого исхода. От этого эффекта нельзя отказаться.

3. Эффекты исходов влияют только на следующий сценарий кампании и не накапливаются по её ходу (в отличие от прозвищ).

4. Если обе цели буллы приносят игроку одинаковое количество , он может выбрать любой из исходов этой буллы, но только один.

5. Если обе цели буллы не приносят игроку ни одного , он не достигает никакого исхода (поставьте прочерк в соответствующей ячейке летописи). В таком случае это государство начнёт следующий сценарий без особых условий.

Исходы булл считаются бонусами государства и не закрепляются за конкретными игроками.



Очки качеств

Не только крестоносные правители влияют на Левант, но и Левант влияет на крестоносных правителей. Триумфальные достижения и неувядающая слава формируют образ — вдохновляющий ли потомков или ужасающий их, но неизменно отражающий самые главные черты великой личности.

Каждое прозвище и достигнутый исход буллы связаны с одним из 5 качеств:

- ♦ Расчётливость 
- ♦ Набожность 
- ♦ Лидерство 
- ♦ Воинственность 
- ♦ Умеренность 

Когда игрок получает новое прозвище или достигает исхода буллы, закройте в летописи, под его именем, по 1 очку соответствующего качества. Очки качеств накапливаются в ходе кампании, и их соотношение влияет на личную концовку в Эпilogue.



Екатерина		Иерусалим	
	○○○○		○○○○
	○○○○		○○○○
	○○○○		○○○○
Королевство Иерусалим		1а 8 	

Пример заполнения летописи. Екатерина завершает сценарий «Начало хроники» на первом месте и выбирает себе **золотое** прозвище Богатей. Указанный на прозвище символ приносит ей 1 очко Расчётливости . Кроме того, в этом сценарии Екатерина достигла исхода буллы 1а, что приносит ей 1 очко Воинственности .

Получив прозвища и записав в летопись исходы булл и очки качеств, игроки готовы перейти к следующему сценарию — «Левантийские торговцы».



Сценарий I: ✦ Левантийские торговцы ✦

Мне довелось самому слышать речь папы римского Урбана II в Клермоне. Воодушевлённый его словами, как и любой другой добропорядочный христианин, я не мог не отправиться в крестовый поход. Тогда я полагал, что всё, что мы делаем, будет ради христиан и паломников, идущих поклониться Гробу Господню. Теперь же я понимаю, кто действительно извлёк выгоду из нашего дела, — торговцы.

Мы нуждались в еде — они продавали её нам; нам нужно было оружие — они обменивали наше серебро на сталь; нам требовались кони и повозки для обоза — они предлагали лучшее. Их презирали, но без них не было бы ни Иерусалима, ни Антиохии. Многие из них, жадных до золота, сгинули в пламени крестового похода по своей глупости, алчности или неосторожности. Но были и те, кто уцелел...

Теперь левантийские торговцы поднимают голову, и будь я проклят, если это не так! С ними приходится считаться даже королю Иерусалима, ведь без их товаров нам вряд ли удастся долго протянуть в недружественном и подчас жестоком Леванте.

Подготовка

Вскройте конверт «Левантийские торговцы» и проведите подготовку, как указано далее (все компоненты этого сценария отмечены символом ):



1. Планшет торговли. Расположите планшет торговли рядом с картой Леванта. Выставьте 4 жетона  соответствующих цветов из запаса на значения «1» в каждом столбце планшета.

2. Колода событий. Перемешайте все карты событий из конверта и не глядя возьмите из них 6 случайных карт.

Положите эти карты рубашкой вверх в область карт событий. Уберите невыбранные карты событий в конверт (события из основной игры не используются в этом сценарии).

3. Новые постройки. Разделите новые  из конверта на ^I и ^{III} (по рубашке). Перемешайте новые ^I вместе со всеми ^{I-II} из основной игры — это колода ^{I-II} на эту партию. Перемешайте новые ^{III} вместе с 2 случайными ^{IV} из основной игры — это колода ^{III-IV} на эту партию (невыбранные 4 ^{IV} из основной игры не глядя уберите в коробку).

4. Новые тактики. Разделите новые  из конверта на ^I и ^{III}. Перемешайте новые ^I вместе со всеми ^{I-II} из основной игры — это колода ^{I-II} на эту партию. Перемешайте новые ^{III} вместе с 2 случайными ^{IV} из основной игры — это колода ^{III-IV} на эту партию (невыбранные 4 ^{III-IV} из основной игры не глядя уберите в коробку).

5. Подготовьте все прочие компоненты, кроме булл и наместников, согласно правилам основной игры.

6. Изменения в Леванте. По очереди разыграйте записанные в летописи исходы булл предыдущего сценария от наименьшего номера буллы к наибольшему. (См. Исходы булл на стр. 16-18.)

7. Выбор буллы. Каждый игрок получает 2 случайные буллы из доступных, оставляет 1 из них себе, другую — возвращает в запас кампании (невыбранные буллы будут доступны в последующих сценариях).

8. Выбор стартового наместника. Каждый игрок получает 2 случайные карты наместников , вставляет 1 из них в сборный жетон своей столицы рубашкой вверх, другую — кладёт под низ колоды наместников. Когда все игроки будут готовы, переверните выбранные карты  лицевой стороной вверх.

9. Прозвища. Игроки зачитывают вслух и выкладывают все свои записанные в летописи прозвища в открытую рядом с планшетом государства. (Подробнее о прозвищах на стр. 4.)

10. Местности. Выберите режим, в котором вы будете проходить сценарий: обычный или повышенной сложности (с модулем местностей).



Игра вне кампании. Если вы хотите пройти сценарий «Левантийские торговцы» вне кампании, выполните подготовку со следующими отличиями:

6. Изменения в Леванте. Каждый игрок независимо от других выбирает букву «а» или «в», получает случайную буллу и записывает в летописи номер этой буллы вместе с выбранной буквой. Очки качеств отмечать не надо. Затем разыграйте получившиеся исходы булл от наименьшего номера буллы к наибольшему. Считайте, что каждая такая булла принесла максимум . Уберите в коробку буллы, использованные для определения исходов (игроки не могут получить их на этапе 7).

9. Прозвища. Каждый игрок получает 2 случайных серебряных прозвища и оставляет себе 1 из них, второе убирая в коробку. Выбрав прозвище, каждый игрок зачитывает его вслух и выкладывает в открытую рядом с планшетом государства.



Планшет торговли

Ключевой механикой этого сценария является планшет торговли — новый компонент, отображающий спрос и предложение на различные товары в Леванте. Крестоносцам требуется много ресурсов для развития и расширения своих государств, товаров часто не хватает, и тут на выручку готовы прийти левантийские торговцы... за определённую плату.

1. Если игроку необходимо потратить а его на складе нет или игрок не хочет его тратить (в т. ч. не хочет сбрасывать рескрипты в качестве), игрок обязан купить этот товар на планшете торговли. Для этого игрок платит цену этого товара в монетах согласно курсу на планшете торговли (курс указан на фоне ячейки, где лежит жетон товара, и может быть равен 1, 2 или 3; курс также будет меняться по ходу партии), перемещая потраченные в область планшета торговли, соответствующую купленному .

Обратите внимание: планшет торговли отменяет правило из основной игры, позволяющее платить вместо недостающих только по курсу 1:1.

- ♦ Некоторые события также могут влиять на курс товаров.
- ♦ Курс не может быть ниже «1» или выше «3».



Пример. Игрок за Эдессу хочет купить Выжженная земля ценой в 2 , однако таких товаров у него на складе нет. Текущий курс на планшете торговли — «3», это означает, что игроку необходимо потратить по 3 за каждую недостающую единицу , которую он покупает у торговцев. Игрок решает пойти на сделку (хотя это далеко не самая выгодная покупка) и платит 6 , перемещая их в область на планшете торговли.

2. В начале фазы дохода (до розыгрыша этапа Налоги) проверьте количество на планшете торговли и установите новый курс для каждого из по таблице в правой стороне планшета — каждому курсу соответствует определённый диапазон (см. пример ниже). Затем переместите все с планшета торговли в общий запас.



Пример. К началу фазы дохода на планшете торговли лежат: 5 на , 2 на , ни одной на и 9 на . Игроки устанавливают новый курс на все согласно указаниям на планшете торговли: «2» для , «1» для и , а также «3» для . Затем все с планшета торговли перемещаются в общий запас.

В партии на 2–3 игроков перемещайте по 2

из общего запаса на планшет торговли каждый раз, когда жетон автоматы возвращается с внутренней ячейки креста в запас. Эти перемещаются на область планшета торговли, соответствующей символу с убранного жетона (■ для ■, ▲ для ▲ и т. д.).

Тратой товара считается использование 2 для оплаты следующих эффектов:

- ♦ покупка построек и тактик;
- ♦ бонусные эффекты базовых приказов (оплата при ■, дополнительные при ■, дополнительные при ■, дополнительные при ■);
- ♦ способности новых и (добавляются в этом сценарии);
- ♦ принудительная трата 2 в картах событий (добавляются в этом сценарии);
- ♦ эффекты местностей и так далее.

Новые постройки и тактики



Новые из этого сценария позволяют раз в раунд потратить 1 определённого цвета в качестве 1 любого другого цвета. Этот эффект также можно активировать с помощью покупки 1 на планшете торговцев (купив на планшете 1 цвета, указанного перед «», но потратив его в качестве 1 другого цвета).



Новые позволяют перевернуть ваш жетон приказа, уже лежащий в кресте, усиленной стороной вверх (игрок не получает за это). Это действие требует траты 2 любых и его можно выполнить в любой момент своего хода (например, усилить лежащий в кресте приказ непосредственно перед его активацией).



Новые I и III из этого сценария получили способности, которые могут быть активированы в бою (в ходе манёвра или в конце боя, в зависимости от способности), если потратить указанные. Игрок, контролирующий такие, может отказаться от траты и не использовать способность. Игрок также может покупать на планшете торговли для оплаты этих эффектов.

Завершение сценария

Не читайте, пока не завершите подсчёт очков.

Годфри, у левантийских торговцев есть чему поучиться! Порою я сомневался, кто истинный правитель города — я или они. Как искусно ведут они дела, словно хороший рыцарь ведёт бой. От них много шума, но без них... город едва ли можно назвать живым.

Здесь, среди бесплодных песков и в знойную засуху, всякий торговый караван, словно полноводная река, наполняет земли Леванта жизнью. Пусть редко какой товар достанется задарма, пусть снабжение войска стоит дороже Марбургского замка, но даже у этой монеты две стороны! Контролируй торговые пути, обложи города податями и поддержи ремесленников — и пока другие сводят концы с концами, ты будешь купаться в золоте! Покупай, пока дёшево, и с наслаждением смотри, как за подорожавшие товары твой сосед платит сполна!

Знаешь, торговцы преподали мне хороший урок, но усвоил ли я его? А ты, Годфри? Говори как есть! Если ты не почувствовал силу товара, то тебе просто необходимо пройти этот путь вновь!

1. Результат сценария. Запишите в летопись полученные игроками.

2. Новые прозвища. Победитель сценария берёт все доступные золотые прозвища и оставляет себе 1 из них на выбор. Все остальные игроки берут по 2 случайных серебряных прозвища из доступных и оставляют себе по 1 из них. Запишите полученные прозвища в летопись. Отметьте очки качеств, указанные на выбранных прозвищах.

3. Исходы булл. Запишите в летопись, напротив соответствующих государств, номера исходов булл, которые были достигнуты игроками, и количество, полученное за эти буллы. Отметьте очки качеств, указанные на достигнутых исходах. Удалите эти буллы из запаса кампании.

4. Уберите в конверт «Левантийские торговцы» все компоненты с символом. Они не понадобятся для будущих сценариев.

Теперь игроки готовы перейти к следующему сценарию — «Вассал моего вассала».





Сценарий II: * Вассал моего вассала *

«Кто наш враг?» — я спрашиваю себя всё время. Сарацины, которые постоянно набегают на границы нашего государства? Или местные, что улыбаются тебе в лицо, вежливо протягивают кувшин с водой, но стоит тебе покинуть пределы их дома, как улыбка превращается в оскал, а рука, протягивавшая кувшин, сжимает рукоять кинжала? Ответ пришёл во время штурма Антиохии. Наш самый главный и коварный враг — это человек с крестом на плаще. На моих глазах вассалы нарушали свои клятвы, а споры перерастали в поединки. Человек слаб и завистлив. И тот, с кем ты ещё вчера сидел за одним столом, сегодня может прийти и потребовать твои земли.

Я дам тебе два совета, Годфри, и не потребую за это ни одного дирхэма: не доверяй никому и знай своего врага.

Подготовка

Вскройте конверт «Вассал моего вассала» и проведите подготовку как указано далее (все компоненты этого сценария отмечены символом ):

1. Карты клятв. Каждый игрок получает 1 стартовую клятву с гербом своего государства, затем раздайте взакрытую по 3 случайные не стартовые карты клятв каждому игроку. Свои клятвы держите перед собой лицом вниз. Таким образом, на начало сценария у каждого игрока должно быть 4 клятвы в запасе. Верните неиспользованные клятвы в конверт.

В партии на 2 игроков не используйте карты клятв с пометкой «3+».

2. Колода событий. Перемешайте все карты событий из конверта и не глядя возьмите из них 6 случайных карт. Положите эти карты рубашкой вверх в область карт событий. Уберите невыбранные карты событий в конверт (события из основной игры не используются в этом сценарии).

3. Новые рескрипты. Разделите новые рескрипты  из конверта на ¹ и ^{II} (по рубашке). Перемешайте новые ¹ вместе с ¹ из основной игры — это колода ¹ на эту партию. Вместо ^{II} из основной игры перемешайте и используйте только ^{II} из конверта — это колода ^{II} на эту партию (уберите все ^{II} из основной игры в коробку).

4. Новые шпионы. Перемешайте новых шпионов  (мятежников) из конверта вместе с  из основной игры — это колода  на эту партию.

5. Подготовьте все прочие компоненты, кроме булл и наместников, согласно правилам основной игры.

6. Изменения в Леванте. По очереди разыграйте записанные в летописи исходы булл предыдущего сценария от наименьшего номера буллы к наибольшему. (См. Исходы булл на стр. 16-18.)

7. Выбор буллы. Каждый игрок получает 2 случайные буллы из доступных, оставляет 1 из них себе, другую — возвращает в запас кампании (невыбранные буллы будут доступны в последующих сценариях).

8. Выбор стартового наместника. Каждый игрок получает 2 случайные карты наместников , выкладывает 1 из них в сборный жетон своей столицы рубашкой вверх, другую — кладёт под низ колоды наместников. Когда все игроки будут готовы, переверните выбранные карты  лицевой стороной вверх.

9. Прозвища. Игроки зачитывают вслух и выкладывают все свои записанные в летописи прозвища в открытую рядом с планшетом государства. (Подробнее о прозвищах на стр. 4.)

10. Местности. Выберите режим, в котором вы будете проходить сценарий: обычный или повышенной сложности (с модулем местностей).

Игра вне кампании. Если вы хотите пройти сценарий «Вассал моего вассала» вне кампании, выполните подготовку со следующими отличиями:

6. Изменения в Леванте. Каждый игрок независимо друг от друга выбирает букву «a» или «b», получает случайную буллу и записывает номер этой буллы вместе с выбранной буквой. Очки качеств отмечать не надо. Затем разыграйте получившиеся исходы булл от наименьшего номера буллы к наибольшему. Считайте, что каждая такая булла принесла максимум . Уберите в коробку буллы, использованные для определения исходов (игроки не могут получить их на этапе 7).

9. Прозвища. Каждый игрок получает 2 случайных серебряных прозвища и оставляет себе 1 из них, затем получает ещё 2 других случайных серебряных прозвища и также оставляет себе 1 из них. Выбрав оба прозвища, каждый игрок зачитывает их вслух и выкладывает в открытую рядом с планшетом государства.



Вассалитет и клятвы

Этот сценарий затрагивает важный исторический принцип — отношения вассалов и сюзеренов между знатью, рыцарями и правителями крестоносных государств.

Сюзерены и вассалы

Сюзерен — в средневековой Западной Европе — крупный феодал, верховный сеньор территории (король, герцог, князь), являвшийся государем по отношению к зависимым от него вассалам.

Вассал — землевладелец-феодал, зависящий по своим земельным владениям от сюзерена, приносящий ему присягу и имеющий перед ним ряд обязательств и повинностей, включая воинскую и денежную.

1. Раз в раунд, во время розыгрыша карты событий, игроки столкнутся с формулировкой «Разыграйте вассальные клятвы». С этого момента и до конца раунда для каждой пары игроков, чьи фишки святости находятся по соседству (без учёта пустых ячеек), устанавливаются отношения «сюзерен — вассал»: сюзереном считается игрок, находящийся правее ближайшего к нему игрока, а вассалом — ближайший игрок, находящийся левее своего сюзерена. При этом, если вы играете вдвоём или вчетвером, один и тот же игрок может одновременно являться вассалом другого игрока и сюзереном третьего. У каждого сюзерена может быть только один вассал (ближайший к сюзерену игрок слева).



Пример. Например, если фишки святости расположены справа налево в порядке Иерусалим — Триполи — Эдесса — Антиохия, Иерусалим считается сюзереном Триполи (а Триполи, соответственно, вассалом Иерусалима), Триполи — сюзереном Эдессы, Эдесса — сюзерен Антиохии, а Антиохия не является ничьим сюзереном.

2. Определив сюзеренов и их вассалов, каждый сюзерен обязан разыграть карту клятвы. Для этого игрок выбирает одну из клятв в своём запасе, которую он хочет разыграть.

Когда все сюзерены будут готовы, каждый из них одновременно передаёт выбранную клятву вместе с жетоном герба своего государства своему вассалу.

3. Получив клятву, каждый вассал в порядке хода зачитывает её вслух, а затем кладёт её в открытую слева от планшета государства и кладёт на карту жетон герба сюзерена.



♦ Если была разыграна стартовая клятва, сюзерен ничего не требует от своего вассала в этом раунде. В конце раунда верните эту клятву в запас сюзерена вместе с его жетоном герба.

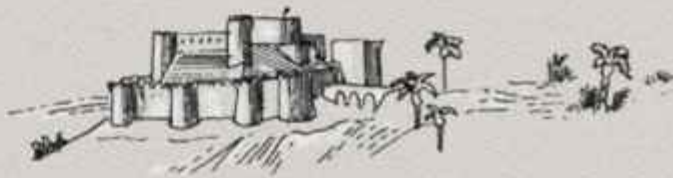


♦ Если была разыграна другая клятва, вассал получает задание на этот раунд. Как только вассал выполнит условие клятвы (обычно клятва требует выполнить действие в интересах сюзерена или поделиться с ним ресурсами), вассал немедленно получает 3♦, а его сюзерен — 1♦. С момента выполнения клятвы и до конца раунда ни сюзерен, ни вассал не могут выбрать города друг друга целью своих походов (но всё ещё могут приводить в друга своих епископов). В конце раунда сбросьте выполненную клятву.

♦ При наступлении условия клятвы вассал может отказаться от её выполнения. Если нестартовая клятва не была выполнена до конца раунда, вассал сохраняет эту карту рядом с своим запасом жетонов (невыполненная клятва не идёт в запас клятв вассала). В конце игры каждая карта невыполненной клятвы отнимает 2♦ из финального результата игрока.

4. Отношения «сюзерен — вассал» устанавливаются до конца текущего раунда. Даже если фишки святости изменят своё положение на треке, игроки остаются связаны своими клятвами.

В партии на 2-3 игроков для определения сюзеренов и их вассалов игнорируйте фишки святости отсутствующих государств. Для всех эффектов вассалитета и клятв автоматы не считаются игроками.



Мятежники



Сценарий также добавляет новый тип карт шпионов — мятежники. Эти карты можно разыгрывать против других игроков, значительно ослабляя или замедляя их действия. Для мятежников действуют следующие правила:

1. Сразу при получении или в свой ход игрок может разыграть карту мятежника в ячейку на планшете другого игрока. Мятежник выкладывается в ячейку вместе с жетоном герба государства, разыгравшего мятежника, если в этой ячейке ещё нет мятежника. Если на этом планшете есть другой активный, отмеченный гербом государства мятежника, то мятежник выкладывается поверх этой карты, блокируя её способности до тех пор, пока мятежник не будет сброшен (карта под мятежником временно находится вне игры и не учитывается ни для каких эффектов). Мятежник переходит под контроль игрока, рядом с чьим планшетом он выложен.

2. Игрок, разыгравший мятежника, считается его нанимателем.

3. Мятежник не считается активным шпионом (ни для нанимателя, ни для владельца).

4. В ячейку, занятую мятежником, нельзя разыграть другую карту (в том числе другого мятежника).

5. Карту мятежника нельзя сбросить, кроме как по нижнему эффекту самого мятежника и только в ход игрока, на чьем планшете находится мятежник, или по эффекту, напрямую предписывающему сбросить карту (например, по эффекту рескрипта или события).

Завершение сценария

Не читайте, пока не завершите подсчёт очков.

Доказывая друг другу, кто лучше и родолюбивее, мы впустую растрачиваем наши силы. Мы забываем, Годфри, зачем мы здесь. Для чего святая Мария сохранила наши жизни тогда, под стенами Иерусалима и Антиохии! Мы забываем... забываем! А этого делать нельзя!

Вассал моего вассала не мой вассал — этот принцип известен всем. Мы не знаем лишь одного: насколько каждый из вассалов верен своему сюзерену. Ты же верен мне, Годфри?

Эх, если бы все эти усилия, что потрачены на борьбу между крестоносцами, мы смогли бы направить на борьбу с сарацинами, то от этого бы выиграли все! Мне остаётся молить Господа нашего о том, чтобы он вразумил наших братьев по вере и не допустил поругания христианской церкви здесь, на Святой земле.

1. Результат сценария. Запишите в летопись полученные игроками. Не забудьте учесть, что каждая невыполненная игроком клятва отнимает у него 2.

2. Новые титулы. Победитель сценария берёт все доступные золотые прозвища и оставляет себе 1 из них на выбор. Все остальные игроки берут по 2 случайных серебряных прозвища из доступных и оставляют себе по 1 из них. Запишите полученные прозвища в летопись. Отметьте очки качеств, указанные на выбранных прозвищах.

3. Исходы булл. Запишите в летопись, напротив соответствующих государств, номера исходов булл, которые были достигнуты игроками, и количество, полученное за эти буллы. Отметьте очки качеств, указанные на достигнутых исходах. Удалите эти буллы из запаса кампании.

4. Уберите в конверт «Вассал моего вассала» все компоненты с символом. Они не понадобятся для следующих сценариев.

Теперь игроки готовы перейти к финальному сценарию — «Восход полумесяца».



Сценарий III: + Восход полумесяца +

Тревожные вести приходят из Хомса, Дамаска, Алеппо и Баальбека. На улицах шепчутся о новом объединённом войске сарацин, возглавляемом атабёком Имад ад-Дин Зангй. Одни утверждают, что если все его всадники одновременно выступят в бой, то копыта их поднимут бурю, способную закрыть солнце! Другие шепчутся о невообразимой жестокости и подлом коварстве этого полководца.

Так или иначе, сарацины пришли за тем, что мы отговали у них десятилетия назад. Мы не должны позволить им отобрать то, что стало нашим! Пришло время отбросить былые обиды и разногласия и выступить против сарацин единой силой! За Святую землю! Deus vult!

Подготовка

Вскройте конверт «Восход полумесяца» и проведите подготовку как указано далее (все компоненты этого сценария отмечены символом ✕):

1. Колода событий. Перемешайте все карты событий из конверта и не глядя возьмите из них 6 случайных карт. Положите эти карты рубашкой вверх в область карт событий. Уберите невыбранные карты событий в конверт (события из основной игры не используются в этом сценарии).

2. Новые тактики. Разделите новые 1 из конверта на 1-I-II и 1-III. Перемешайте новые 1-I-II вместе со всеми 1-I-II из основной игры — это колода 1-I-II на эту партию. Перемешайте новые 1-III вместе с 2 случайными 1-IV из основной игры — это колода 1-III-IV на эту партию (невыбранные 4-1-III из основной игры не глядя уберите в коробку).

3. Новые тактики сарацин. Перемешайте новые карты сарацин из конверта вместе с картами сарацин из основной игры — это колода сарацин на эту партию.

4. Карты полководца. Перемешайте карты полководца и выложите их колодой рубашкой вверх рядом с колодой сарацин — это колода полководца.

5. Подготовьте все прочие компоненты, кроме булл и наместников, согласно правилам основной игры.

6. Изменения в Леванте. По очереди разыграйте записанные в летописи исходы булл предыдущего сценария от наименьшего номера буллы к наибольшему. (См. Исходы булл на стр. 16-18.)

7. Фишка полководца. Вставьте фишку полководца сарацин ✕ в подставку и поставьте её в Хомс. Если Хомс под контролем крестоносцев (исход буллы 1a), поставьте фишку ✕ в город сарацин, соседний с Хомсом (на выбор игрока, контролирующего Хомс).

8. Финальные буллы. Каждый игрок получает 1 случайную буллу из доступных.

9. Выбор стартового наместника. Каждый игрок получает 2 случайные карты наместников 1, выкладывает 1 из них в сборный жетон своей столицы рубашкой вверх, другую — кладёт под низ колоды наместников. Когда все игроки будут готовы, переверните выбранные карты 1 лицевой стороной вверх.

10. Прозвища. Игроки зачитывают вслух и выкладывают все свои записанные в летописи прозвища в открытую рядом с планшетом государства. (Подробнее о прозвищах на стр. 4.)

11. Местности. Выберите режим, в котором вы будете проходить сценарий: обычный или повышенной сложности (с модулем местностей).

Игра вне кампании. Если вы хотите пройти сценарий «Восход полумесяца» вне кампании, выполните подготовку со следующими отличиями:

6. Изменения в Леванте. Каждый игрок независимо друг от друга выбирает букву «a» или «b», получает случайную буллу и записывает номер этой буллы вместе с выбранной буквой. Очки качеств отмечать не надо. Затем разыграйте получившиеся исходы булл от наименьшего номера буллы к наибольшему. Считайте, что каждая такая булла принесла максимум 4. Уберите в коробку буллы, использованные для определения исходов (игроки не могут получить их на этапе 8).

8. Выбор буллы. Каждый игрок получает 2 случайные буллы, оставляет 1 из них себе, другую — возвращает в коробку.

10. Прозвища. Каждый игрок получает 2 случайных серебряных прозвища и оставляет себе 1 из них, затем ещё дважды повторяет это действие. Выбрав все три прозвища, каждый игрок зачитывает их вслух и выкладывает в открытую рядом с планшетом государства.

Особые условия окончания игры

В этом сценарии игрокам предстоит действовать сообща, чтобы устранить угрозу со стороны атабека Занги и подготовить латинские государства ко Второму крестовому походу. Для этого игрокам нужно выполнить хотя бы одну из целей (или обе, если игроки хотят наилучшего финала):

1. Разгром сарацин. Игроки должны разгромить полководца. Это происходит, если сарацины проигрывают бой, обороняясь в городе с фишкой полководца, и им некуда отступить.

2. Объединение Утремёра. Суммарно игроки должны набрать как можно больше (В этом сценарии игроки держат жетоны в открытую.)

Условия Гегемонии и Праведности по-прежнему работают. Таким образом, сценарий может завершиться в одном из трёх случаев:

1. Если любой из игроков теряет свой последний город (условие Поражение крестоносцев).

2. Если хотя бы 1 игрок достигает любого из условий Гегемонии (4 города), Праведности (5 святых земель) или Разгрома сарацин (уничтожение).

3. Если заканчивается шестой раунд.

При выполнении любого из условий доиграйте раунд до конца и переходите к Завершению сценария на стр. 14.

Полководец сарацин



Фишка полководца олицетворяет атабека Имад ад-Дин Занги — сельджукского военачальника, объединившего мусульманские силы в борьбе против крестоносцев. Он не считается отрядом сарацин.

1. Движение полководца. Обычно движется по эффектам карт событий. Когда в тексте события встретится эффект «перемещается в ближайший цвета X», выполните следующие действия:

1А. Переместите в ближайший к нему город сарацин указанного цвета. Если ближайший этого цвета не является соседним, переместите в него, игнорируя прочие города (таким образом, может молниеносно перемещаться по всему Леванту и даже выходить из окружения).

1Б. Если два этого цвета находятся на равном расстоянии от, всегда перемещайте в тот, что расположен ближе к Хомсу.

1В. Если под контролем сарацин нет этого цвета, переместите в Хомс. Если при этом и Хомс не под контролем сарацин, не перемещается.



2. Набеги с полководцем. Если целью набега становится, соседний с, фишка присоединяется к набегу и перемещается в цель набега. В таком случае перед определением результатов набега вскройте верхнюю карту колоды полководца и немедленно разыграйте её эффект в верхней части карты. Этот эффект считается дополнительным эффектом набега (обычно он увеличивает силу набега или отнимает у игрока). Сбросьте разыгранную карту полководца. После набега, если сарацины не взяли, возвращается в, откуда он совершил набег.

Важно! участвует в набегах, даже если в его находится только 1 отряд сарацин.

3. Бои с полководцем. Если целью похода становится с, фишка присоединяется к бою. В таком случае сразу после розыгрыша первой карты тактик сарацин вскройте верхнюю карту колоды полководца и немедленно разыграйте её эффект в нижней части карты (эффекты аналогичны тактикам сарацин). Затем сбросьте разыгранную карту полководца.

Важно! Если игроку необходимо взять карты полководца из колоды, а карт в ней не осталось, замешайте все карты полководца из сброса, сформируйте из них новую колоду и продолжите набирать карты.

Кроме того, обладает особыми игровыми свойствами:

- ♦ если последний в с должен отступить, отступает вместе с ним (если это невозможно, разгромлен);
- ♦ если уничтожен последний в с, тогда немедленно отступает в соседний (если это невозможно, разгромлен);
- ♦ если разгромлен, уберите его фишку из игры; затем каждый игрок немедленно получает по 5, а текущий раунд становится последним.

Автома сарацин

В сценарии «Восход полумесяца» игроки вместе сражаются против сарацин, а значит, не могут вести бои за сарацин — за них будет играть сама игра.

Теперь, каждый раз, когда целью похода становится город сарацин, ни один из игроков не берёт в руки тактики сарацин. Вместо этого разыгрывайте эффекты согласно правилам автомы сарацин:



1. Когда сарадины должны разыграть тактику, вскройте верхнюю карту колоды тактик сарацин и выложите её в бой.

2. Когда игрок выбрал, какую из частей тактики сарацин он хочет закрыть, он закрывает её случайной картой $\dagger$ со своей руки.



3. Новые карты тактик сарацин обладают эффектом « $\dagger$, иначе 2». Этот эффект не закрывается другой картой и разыгрывается после розыгрыша основного эффекта тактики (вне зависимости от того, какую часть тактики закрывает игрок).

3А. Если в текущем бою нет $\dagger$, переместите $\dagger$ в текущий бой (где бы он ни находился). Сразу после этого разыграйте верхнюю карту колоды полководца по нижнему эффекту, после чего сбросьте разыгранную карту полководца.

3Б. Если в текущем бою уже есть $\dagger$, вместо предыдущего эффекта добавьте 2 в бой из запаса, изменив значение силы на треке по обычным правилам. (Не имеет значения, был ли $\dagger$ в бою изначально или был призван предыдущей тактикой.)

4. Когда сарадины должны закрыть одну из частей тактики $\dagger$ игрока, вскройте верхнюю карту колоды полководца, но не разыгрывайте её. Вместо этого найдите часть («верх» или «низ»), отмеченную на ленте символом X — именно эту часть разыгранной $\dagger$ игрока закрывают сарадины. Для закрытия используйте верхнюю карту колоды сарацин (не вскрывайте эту карту). В конце этого манёвра сбросьте вытянутую карту полководца.

Если сарадины должны выбрать, куда отступать своими $\dagger$ (например, по эффекту $\dagger$ или в конце боя), игрок, сражающийся с сарацинами, делает этот выбор за них.

Если эффект тактики сарацин должен лишить игрока ресурсов, отыгрывайте этот эффект максимально вредным для игрока образом (если это нельзя определить однозначно, отыгрывайте случайным образом).



Новые тактики



Подкрепления получили не только сарадины: в этом сценарии игрокам доступны также новые карты тактик $\dagger$. Так, новые $\dagger$ I-II имеют серую рамку и считаются бесцветными. Их покупку нельзя оплачивать товарами $\dagger$ — только монетами $\dagger$. Эти $\dagger$ особенно эффективны в бою против сарацин.



Новые $\dagger$ III, напротив, считаются трёхцветными (отражено цветом лент и символами товаров) и объединяют в себе сильные стороны разных государств. Эти карты дают значительное экономическое преимущество на старте и ощутимый боевой перевес ближе к концу игры.

Завершение сценария

Не читайте, пока не завершите подсчёт очков.

1. Результат сценария. Запишите в летопись полученные игроками $\dagger$. Подсчитайте сумму $\dagger$, полученных всеми игроками. Не забудьте отметить очки качеств, указанные на исходах булл, достигнутых игроками.

2. Финал истории. Проверьте, сколько из целей выполнили игроки:

2А. Разгром сарацин. Фишки $\dagger$ не осталось на карте Леванта.

2Б. Объединение Утремера. Игроки совместно набрали указанное количество $\dagger$ (в зависимости от количества игроков и раунда, в котором завершилась игра):

	Раунд III	Раунд IV	Раунд V	Раунд VI
2 игрока	60	80	100	120
3 игрока	90	120	150	180
4 игрока	120	160	200	240

Если игроки выполнили обе цели, перейдите к Финалу 1. Если игроки выполнили одну любую цель, перейдите к Финалу 2. Если игроки не выполнили ни одной цели либо завершили сценарий Поражением крестоносцев, перейдите к Финалу 3.

Финал 1

Годфри, победа! Сарацины разбиты на голову! Мы смогли на время забыть распри и собрать в кулак всю мощь и доблесть нашего рыцарства. И хотя многие не увидели нашей победы, мы запомним каждого, кто приблизил нас к ней! И если спросят меня, готов ли я повторить этот путь, вновь испытать тяготы лишений и радость побед, я отвечу: «С радостью!»

Крестоносцы одержали великую победу в кампании!

Уберите в конверт «Восход полумесяца» все компоненты с символом $\dagger$. Перейдите к Эпилогу.





Сегодня мы обеспечили ещё несколько лет относительного мира в Леванте, пока сарацины будут залечивать раны и собирать новые силы для реванша. А до тех пор мы будем возносить хвалу Господу, чтобы это случилось как можно позже.

Да, Годфри, нам удалось выиграть небольшую предыдущую, и надеюсь, латинские правители смогут обернуть это время на пользу и подготовиться к грядущим испытаниям. Молю лишь, чтобы не стала эта победа поводом для ссор внутри нашего воинства, как это было много раз ранее и при Алеппо, и при Иерусалиме. Ведь если так, история может повториться, и в следующий раз сарацинам будет куда проще нас одолеть...

Крестоносцы одержали малую победу в кампании!

Уберите в конверт «Восход полумесяца» все компоненты с символом ✕. Перейдите к Эпилогу.

Финал 3

Повязка на голове, коричневая от запёкшейся крови и пыли, мешает мне увидеть, что осталось от нашей армии после этой битвы. Но я слышу стоны раненых и тихие разговоры, которых не бывает после победы.

Атабек Имад ад-Дин Занги, которого мы именовали просто Занги, оказался прозорливее нас. Видит Бог, ни расставленные нами ловушки, ни постоянные атаки армий объединённых латинских государств не могли бросить его знамя под копыта наших коней. Он один смог сделать то, что не удавалось многим до него...

Годфри, где ты? Найди короля Иерусалима и скажи ему, что, как только рана затянется, я соберу новое войско и мы сможем взять реванш у Занги, чего бы нам это ни стоило.

Крестоносцы потерпели поражение от сарацин! И хотя история не терпит сослагательного наклонения, вы можете переиграть этот сценарий и попробовать ещё раз!

В противном случае уберите в конверт «Восход полумесяца» все компоненты с символом ✕. Перейдите к Эпилогу.



Все наши усилия и результаты лишь доказывают, что целеустремлённые люди способны на большее. Смелость, отвага, холодный расчёт... как и коварство, предательство и грабежи привели нас к процветанию здесь, но это же всё и помешало нам противостоять сарацинам дольше. В год 1144 от Рождества Христова эмир Мосула Имад ад-Дин Занги захватит Эдессу. Никто тогда и не смог предположить, что эта утрата станет началом конца эпохи крестоносцев на Ближнем Востоке. Второй крестовый поход, который должен был помочь отвоевать Эдессу, закончится поражением христиан. А ещё через 43 года Салах ад-Дин захватит Иерусалим.

Но всё это в будущем, а пока вы находитесь в золотом веке крестоносных государств. Жизнь коротка, слава бессмертна! И вы уже вписали свои имена в летопись, которую позже будут изучать хронисты. Deus vult!

Подсчитайте набранные очки качеств каждого игрока. Зачитайте личные эпилоги для каждого из игроков, не забыв перечислить все полученные прозвища:

♦ Игрок(и) с наибольшим количеством очков Расчётливости ✎:

Вы восстанавливали города, в которых все народности мирно сосуществовали под вашим протекторатом, а рынки не уступали по своему разнообразию и богатству рынкам Багдада и Дамаска.

♦ Игрок(и) с наибольшим количеством очков Набожности ✎:

Вы преданно служили святому престолу, объединяя левантийские общины, распространяя латинское образование и неся веру на кончиках своих копий.

♦ Игрок(и) с наибольшим количеством очков Лидерства ✎:

Вы имели самую многочисленную армию, собрав вокруг себя цвет европейского рыцарства. Став одним из самых могущественных сюзеренов, вы влияли на военную политику всех латинских государств.

♦ Игрок(и) с наибольшим количеством очков Воинственности ✎:

Вы отважно сражались, захватив несколько ключевых городов Леванта, а затем правили ими жёсткой рукой, не позволяя никому усомниться в вашем владычестве.

♦ Игрок(и) с наибольшим количеством очков Умеренности ✎:

Подобно византийским базилевсам, вы умело находили баланс во всех сферах ваших интересов: торговля, шпионы, развитие городов и армии, а также, конечно, дипломатические отношения с соседями всех вероисповеданий.



+ Исходы булл +

Если исход булл предписывает вам получить случайный компонент с определённой характеристикой (например, случайная )¹, перемешайте все компоненты этого типа и вскрывайте их по 1, пока не вскрыете необходимое количество компонентов с соответствующей характеристикой. Игнорируйте все вскрытые компоненты, не подходящие по условию исхода буллы. Завершив получение компонентов, вновь перемешайте все компоненты этого типа.

1a

Оплот сарацин у ваших ног. Главное, чтобы он не стал вашим склепом. Менестрели уже складывают об этой победе песни. Но услышите ли вы их?

Государство уменьшает на 2 свой стартовый запас  и начинает игру с дополнительным  Хомс со следующими изменениями:

- ♦ Этот  начинает игру с уровнем .
- ♦ В нём 2 дополнительных  и случайный .
- ♦ Этот  не считается ни стартовым, ни .
- ♦ Добавьте по 1  в каждый , соседний с этим .

Особое правило: в этой партии вы не можете использовать карту Хомса, позволяющую раз в раунд выложить приказ во внутреннюю ячейку креста усиленной стороной вверх. Положите жетон  на карту Хомса поверх текста с этим свойством в качестве напоминания. Это свойство станет доступно лишь после того, как Хомс будет улучшен до III уровня или будет захвачен сарацинами или соперниками.

1b

Спокойная жизнь сменяет даже самые кровавые штурмы. За войной следует мир, за пожарами — новое строительство! Такое закон жизни.

4+: Государство начинает игру с 1 случайной ^{I-II}.
8+: Государство начинает игру с 1 случайной ^{III-IV} и уменьшает на 2 свой стартовый запас .

2a

Запасы серебра не подарят вам город, но вот город всегда сможет подарить такие запасы. Главное — удержать это всё в своих руках.

Государство уменьшает на 2 свой стартовый запас  и начинает игру с дополнительным , соседним со стартовым и Хомсом, со следующими изменениями:

- ♦ Этот  начинает игру с уровнем .
- ♦ В нём 1 дополнительный  и случайный .
- ♦ Этот  не считается ни стартовым, ни .
- ♦ Добавьте по 1  в каждый , соседний с этим .

2b

Под вашими знамёнами собрались лучшие из тех, кто способен держать меч и сидеть в седле. Теперь вам лишь нужно правильно использовать это преимущество!

4+: Государство начинает игру с 2 случайными ^{I-II}.
8+: Государство начинает игру с 1 случайной ^{III-IV}.

3a

Порой необходимо отступить, чтобы достичь большего! Оба города не удержать. Лучшие сохранить то, что ближе к столице.

Государство уменьшает на 2 свой стартовый запас  и начинает игру с дополнительным , соседним со стартовым, но не с Хомсом, со следующими изменениями:

- ♦ Этот  начинает игру с уровнем .
- ♦ В нём 1 дополнительный  и случайный .
- ♦ Этот  не считается ни стартовым, ни .
- ♦ Добавьте по 1  в каждый , соседний с вашими .

3b

Пришло время возрождать ваши города. Начните с простого — рыночного квартала. Если прежде вы набирали опыт, то теперь обратите внимание на вашу столицу. Прекрасный момент заняться её расширением!

4+: Государство начинает игру с 1 ⁰.
8+: Государство начинает игру с 1 ⁰.  этого государства начинает игру с уровнем .

4a

Договорившись о безопасном присутствии вашего епископа в Хомсе, вы сделали для христианской веры больше, чем если бы захватили десяток городов в Палестине.

Государство начинает игру с дополнительным ¹ в Хомсе и уменьшает на 1 свой стартовый запас .

4b

Взгляните на соседние города. Это нельзя назвать городами. Во многих из них гарнизон сарацин только и может, что держать ворота. Да и чтобы разбить эти ворота, даже таран не нужен.

3+: Все , соседние со  вашего государства, но не соседние с Хомсом, начинают игру с уровнем .

6+: Все , соседние со  вашего государства, начинают игру с уровнем  и только с 1  (даже если другие исходы булл добавляют туда дополнительные .

5a

Всё, что не потрачено, вернётся к тебе в нужный момент.

Государство увеличивает на 4 свой стартовый запас .

5b

Слово сильнее меча. И лишь тот, кто использует нужные слова в нужное время, достигает могущества, неподвластного прочим.

4♦: Государство начинает игру с 1 случайным .

8♦: Государство начинает игру с 1 случайным .

6a

Вера — это вопрос убеждений, а не выбора. Ваше религиозное влияние в Леванте не осталось без внимания Ватикана. Папский легат передаёт вам лучшее, что может представить святой престол — епископов.

Государство начинает игру с 2 дополнительными  в  и уменьшает на 1 свой стартовый запас .

6b

Нет смысла иметь сильное войско, если не знаешь планы своих противников. Лучшие один надёжный человек внутри города, чем сотня перед его стенами.

2-4♦: Государство начинает игру с 1 случайным  в запасе.

6♦: Государство начинает игру с 2 случайными  в запасе.

7a

Забитые товарами склады неминуемо принесут излишки товара. Пряности всегда были и будут бесценным товаром, даже сейчас, когда силы пришли к равновесию.

Государство начинает игру с 1 дополнительным .

7b

Сильный правитель достигает успеха, если неуклонно следует избранному пути. А твёрдость взглядов непременно привлечёт последователей, готовых продолжать дело правителя.

Выберите цвет (   .

3♦: Государство начинает игру с 1 случайной  I-II этого цвета или 2 случайными  I-II этого цвета.

6♦: Государство начинает игру с 1 случайной  I-II этого цвета, 2 случайными  I-II этого цвета и уменьшает на 1 свой стартовый запас .

8a

Вы хорошо усвоили, что большая армия даже при больших потерях останется сильнее. Нельзя контролировать города, если там нет твоих солдат.

Государство начинает игру с 4 дополнительными .

8b

Епископ Климент замолвил за вас слово перед папой римским. Последний в благодарность прислал... новых епископов.

3♦: Государство уменьшает на 1 свой стартовый за-

пас  и начинает игру с 1 дополнительным  в одном из  соседних со , но не соседних с Хомсом.

6♦: Государство уменьшает на 1 свой стартовый запас  и начинает игру с 1 дополнительным  в  соседнем со  и соседнем с Хомсом.

9a

Любая хорошая стратегия начинается с верной тактики. Если правильно избрать тактику в начале, то сможешь исполнить все стратегические замыслы.

Государство начинает игру с 2 любыми  I-II с рынка (на выбор игрока). Затем заполните этот рынок.

9b

Ваше влияние на торговлю в окрестных землях столь высоко, что кажется, соседи прислушиваются к вашим советам!

Выберите цвет (   .

4♦: Добавьте в  соседний со  вашего государства и с Хомсом, 1 дополнительный  выбранного цвета. (Таким образом, этот город производит 2 , его основной цвет при этом не меняется.)

8♦: Государство начинает игру с 1 дополнительным  выбранного цвета. Добавьте в  соседний со  вашего государства и с Хомсом, 1 дополнительный  выбранного цвета. (Таким образом, этот город производит 2 , его основной цвет при этом не меняется.)

10a

Мечом и крестом. Нужно одинаково влиять как силой ваших мечей, так и словом Божьим. Но только вы вправе решить, как вам поступить: мечом, крестом или...

Государство начинает игру с 2 дополнительными  и с 1 дополнительным .

10b

Вам удастся отлично соседствовать с сарацинами. Кажется, вы можете договариваться с ними, направлять их...

1-5♦: Государство увеличивает на 1 свой стартовый запас . В начале игры посмотрите 3 первых жетона набегов. Можете поменять их порядок, не показывая остальным.

6♦: Государство увеличивает на 2 свой стартовый запас . В начале игры посмотрите все жетоны набегов. Можете поменять их порядок, не показывая остальным.

11a

Баланс и равновесие нужны не только хорошему оружию, но и торговой стороне вашего государства. Одни считают, что количество товаров лучше, чем новые кварталы, другие — что мудрый правитель должен отдавать предпочтение постройкам! Вы же вольны выбрать и то и другое!

Государство начинает игру с 1 случайной  I и 1 дополнительным  цвета .

11b

Искусство торговли не в том, чтобы иметь всё, а в том, чтобы иметь значительно больше ценного, чем у других. Сосредоточившись на том, что у вас уже есть, вы преумножите свои богатства!

4+ : Государство начинает игру с 1 дополнительным цветом.

8+ : Государство начинает игру с 2 дополнительными цветами и уменьшает на 2 свой стартовый запас.

12a

Арабские учёные считали, что 3 квартала могут прокормить 10 отрядов и 5 епископов. Но это у них, в Персии! В Леванте всё гораздо скромнее!

Государство начинает игру с 1 дополнительным в и 1 дополнительным.

12b

Пусть другие раздумывают, чего они там хотят. Вы же должны знать, чего вы хотите, ещё до начала войны. И останется только приказать! А первый отдавший приказ всегда будет иметь инициативу.

4+ : Государство начинает игру с жетоном приказа во внутренней ячейке креста.

8+ : Государство начинает игру с жетоном приказа во внутренней ячейке креста. Жетон выкладывается усиленной стороной вверх. (Игрок не получает за это.)

13a

Мудро искать баланс между военной силой и торговлей, но, взглянув на карту и на противника у наших границ, невольно приходишь к пониманию, что рано или поздно придётся сделать выбор в пользу чего-то одного.

Выберите одно:

♦ Государство начинает игру с 2 случайными разных цветов.

♦ Государство начинает игру с 2 случайными разных цветов.

13b

Церковь всегда поддерживала власть сеньора! Как и сеньор всегда заботился обо всех церковных нуждах на его землях!

3+ : Государство получает 1 (получая бонусы трека).

6+ : Государство получает 3 (получая бонусы трека).

14a

Через слабые и неразвитые города не идут караваны. В них не идёт торговля, и люди не стремятся туда. Есть мнение, что лучше иметь в государстве меньше городов, но развитых, чем множество, которые и городами-то назвать трудно.

Государство начинает игру с 1 дополнительным товаром, или (отличным от цвета) и увеличивает на 2 свой стартовый запас.

14b

Если не можем взять эти города силой стали, то нужно хотя бы попробовать одолеть их силой веры Христовой. Начните с молитвы, если вы не готовы на большее, но если решились — отдайте приказ раньше противника!

1-5+ : Государство начинает игру с жетоном приказа во внутренней ячейке креста.

8+ : Государство начинает игру с жетоном приказа во внутренней ячейке креста. Жетон выкладывается усиленной стороной вверх. (Игрок не получает за это.)

15a

Рыцарями становятся не на турнирах, рыцарями становятся в тяжёлых битвах.

Государство начинает игру с 4 случайными.

15b

В новом городе нужны не только стены, но и жилые кварталы. Ведь вы же не цитадель здесь собрались строить!

2-4+ : Государство начинает игру с 1 случайной.

6+ : Государство начинает игру с 2 случайными.

16a

Богатые кварталы — показатель богатства города. А богатые города — показатель нашего могущества. От трущоб мало пользы!

Государство начинает игру с 1 с рынка (на выбор игрока). Затем заполните этот рынок.

16b

Чем дальше простираются границы вашего государства, тем тщательнее стоит подходить к выбору управителей на местах. Порой правильный наместник принесёт вам больше пользы, чем сильное войско или даже поддержка церкви.

3+ : Государство увеличивает на 1 свой стартовый запас. На этапе выбора стартовых возьмите по 1 случайному за каждого игрока, включая вас (другие игроки не берут). Выставьте 1 из них в сборный жетон своей, из оставшихся раздайте по 1 другим игрокам. Затем каждый другой игрок получает ещё по 1 случайному, на свой выбор выставляет одного из полученных в свою и кладёт другого под низ колоды.

6+ : Государство увеличивает на 2 свой стартовый запас. На этапе выбора стартовых возьмите по 1 случайному за каждого игрока, включая вас (другие игроки не берут). Выставьте 1 из них в сборный жетон своей, остальных — выставьте в других игроков.

✦ Лист достижений ✦

Разнообразьте игру — попробуйте выполнить несколько или все из перечисленных достижений. Отмечайте свой прогресс рядом с названиями достижений и станьте экспертным игроком!

Общие достижения

◆ Абсолютная власть

Завершить игру, одновременно выполнив условия Гегемонии и Праведности.

◆ Император Леванта

Завершить игру, имея под контролем 5 .

◆ Папа мною гордится!

Завершить игру, имея под контролем 6 .

◆ Один в поле воин

Захватить  с помощью , отправив в бой только 1 .

◆ И ты, брат!

С помощью рескрипта или эффекта события заставить другого игрока потерять  во время набега сарацин.

◆ Deus vult!

Получить за буллу не менее 12 .

◆ Крестный ход

В течение одного раунда пройти полный круг по треку святости и вернуться на клетку, на которой фишка святости стояла в начале раунда.

◆ С верой... в себя

Выиграть в партии, в которой под вашим контролем не осталось ни одной .

◆ Богаче базилевса

Достичь дохода от налогов в 10  или более.

◆ Битва века

Победить в бою, в котором были разыграны 4  III-IV.

◆ Разбит, но не сломлен

Выиграть в партии, в которой вы потеряли не менее 2 .

◆ Тяжкий крест

Разыграть только 1 приказ в фазу планирования, из-за того что закончились .

◆ Между небом и землёй

Выиграть в партии, в которой под вашим контролем не осталось ни одного .

◆ На все руки мастер

В течение одного раунда активировать приказы всех 4 типов.

Достижения кампании

◆ Конские цены

Победить в сценарии «Левантийские торговцы», в одном из раундов которого курс на все  был равен 3.

◆ Левантийское изобилие

Завершить сценарий «Левантийские торговцы», имея на складе  всех 5 типов.

◆ ...а 30 сребреников — это 30 сребреников!

Победить в сценарии «Вассал моего вассала», не выполнив ни одной клятвы сюзерена.

◆ Пусть всё горит!

Завершить сценарий «Вассал моего вассала», являясь единственным игроком без мятежников на планшете.

◆ Твой дом — моя крепость

В сценарии «Восход полумесяца» захватить , защищённый  и не менее чем 6 .

◆ Закат полумесяца

Победить в сценарии «Восход полумесяца», в котором под контролем сарацин не осталось ни одного .

◆ Легенда Леванта

Одержать великую победу в сценарии «Восход полумесяца», имея 3 золотых прозвища.

◆ Соль земли

Набрать 4 очка в одном и том же качестве.

✦ Историческая справка о наместниках ✦



Бозмунд Тарэнтский

Один из лидеров Первого крестового похода. Угрожая увести свои войска, вынудил остальных признать своё право на Антиохию. Раймунд Тулузский был настолько ярким противником этой выходки, что дело чуть не дошло до междоусобицы. Укрепляя оборону Антиохии, Бозмунд пропустил взятие крестоносцами Иерусалима, но вскоре прибыл туда с войском и «настоял» на переизбрании патриархом близкого ему Даимберта Пизанского.

Несколько крупных побед сменились пленом. Оплаченный выкуп опустошил казну, а следующая крупная кампания закончилась разгромом крестоносцев под городом Харан. Пока взятые в плен Балдуин, Бодуэн де Бур и Жослен де Куртене ждали освобождения, Бозмунд распространил своё влияние на Эдессу и Турбессель. Византия в то же время усилила давление на Антиохию, забрав ряд крупных городов и крепостей, принадлежавших княжеству. Бозмунд спешно покинул Антиохию и отправился во Францию, чтобы восполнить армию, а заодно посвататься к дочери французского короля Филиппа I. Через пару лет Бозмунд напал на небольшие византийские города и провинции, но это не дало значимого преимущества, и в 1108 году Бозмунд повторно признал себя вассалом Византии, заключив Девольский договор и вскоре покинув Левант навсегда.



Ричард Салёрнский

Сторонник Бозмунда Тарентского, первого князя Антиохии. После освобождения из сарацинского плена в 1104 г., в котором он был вместе с Бозмундом, Ричард был назначен регентом Эдессы, где правил 4 года.

Агрессивная налоговая политика вызвала гнев знати, из-за чего Ричард должен был покинуть Эдессу, тем более что Бодуэн де Бур был решительно настроен вернуть Эдессу под своё управление. Спустя несколько лет Ричард вернулся во Францию, чтобы сватать Бозмунда I к принцессе Констанции. После того как его сын Рожер стал регентом Антиохии, Ричард получил в управление крепость Мараш на юге современной Турции, где погиб во время землетрясения в 1114 г.



Танкрэд

Племянник Бозмунда Тарентского и пожизненный регент Антиохии. Участвовал в вооружённом конфликте с Балдуином за крепость Тарс и проявил свою доблесть при штурме Иерусалима. Танкред основал собственное княжество в Галилее, но после пленения дяди направился в Антиохию и стал её регентом. Вторгся в Киликию и отвоевал Латакию, открыв Антиохии доступ к морю. После пленения Бодуэна де Бура в 1104 году захватил Эдессу, год спустя присоединил Апамею. После смерти Раймунда Тулузского Танкред поддержал в борьбе за наследство Триполи не Бертрана, бастарда Раймунда, а его противника — Гийома Иордана. Однако это не помешало после смерти Бертрана в апреле 1112 года опекать его сына Понса Сен-Жильского и решать все территориальные претензии между Антиохией и Триполи.

Умирая в декабре 1112 года, Танкред завещал Антиохию своему племяннику Рожеру де Принчипато, пока сын Бозмунда не достигнет совершеннолетия, а жену Сесилию — дочь короля Франции Филиппа I — отдал под венец Понсу Сен-Жильскому.





Рожер де Принчипато

он же Рожер Салёрнский



После смерти Танкреда в конце 1112 г. Рожер стал регентом Антиохии. Не без помощи Балдуина II и Понса, графа Триполи, Рожер отбил несколько крупных нападений сарацин на княжество. В последующие годы, умело используя разногласия мусульманских правителей, Рожер захватывает Апамею и заставляет присягнуть себе на верность эмира Алеппо. С этого момента войска Алеппо должны были сражаться с крестоносцами против других сарацин. Это унижение арабы не смогли простить Рожеру, и вскоре объединённая армия сарацин нанесла сокрушительное поражение Антиохии в 1119 г., вошедшее в летописи как «битва на Кровавом поле», в которой и погиб Рожер.



Бертран Тулузский



Внебрачный сын Раймунда IV Тулузского. После смерти отца Бертран был вынужден уступить Тулузу законному наследнику Альфонсу Иордану и позже, в 1108 году, направиться в Левант. Душеприказчик Раймунда, Гийом Иордан, отказался передать Бертрану территории будущего триполийского королевства, так как и здесь наследником был назначен Альфонс. В попытке решить спор Гийом призвал на помощь Танкреда, а Бертран в свою очередь обратился к Балдуину, королю Иерусалима. Не желая конфликта, стороны договорились разделить территории. По договору, если один из правителей умирал, то территории получал бы оставшийся в живых, а не прямой наследник. Вскоре случайная стрела оборвала жизнь Гийома, и графство Триполи перешло Бертрану, при котором государство значительно укрепилось и расширилось. В 1112 году Бертран в возрасте 47 лет умирает от болезни. Триполийский престол унаследовал его сын Понс.



Понс де Сен-Жиль



Сын Бертрана Тулузского. В 14 лет стал графом Триполи, обрёл в лице Танкреда наставника и даже прожил несколько месяцев в Антиохии. Танкред произвёл Понса в рыцари, а спорные территории передал ему как феодал. После смерти Танкреда Понс женился на его вдове Сесилии, дочери короля Франции. Проведя несколько успешных военных походов, Понс расширил территорию графства Триполи, в том числе захватив Тир. Но затем графа настиг ряд крупных неудач: поход на Дамаск в 1129 году, поддержка опальной Алисы Антиохийской и ссора с Фульком Анжуйским, кронпринцем Иерусалимского королевства.

Череда нападений сарацин поставила Понса в тяжёлое положение, и если бы не примирительное письмо Фульку от Сесилии, приходившейся адресату сводной сестрой, то, возможно, Триполи бы стало первым государством христиан, которое захватил атабек Занги. Примирение Фулька и Понса подкрепили свадьбой: сын Понса Раймунд женился на Одьерне (Годиерне), сестре жены Фулька, королевы Мелисенды. В 1137 году эмир Дамаска пленил Понса, а затем убил его.



Балдуин I Иерусалимский



Младший брат Готфрида Бульонского. Направился в крестовый поход, чтобы завладеть землями для себя, так как на родине во Франции родовые земли переходили к старшему брату Эсташу (Евстахию).

При первой возможности Балдуин со своими отрядами отделился от основной армии крестоносцев и направился на восток к Тарсу, но там уже находились войска Танкреда Тарентского. Потеря Тарса Танкредом заложила основу длительного конфликта между будущим королём Иерусалима и «вечным» регентом Антиохии.

Позже правитель Эдессы Торос призвал Балдуина и его отряды для защиты от сарацин. Балдуин принял

приглашение и вскоре стал соправителем, а позже после переворота — единоличным правителем Эдессы, образовав первое латинское государство в Леванте. После смерти своего брата Готфрида в 1100 г. стал первым королём Иерусалима, несмотря на сопротивление патриарха Даимберта Пизанского и других влиятельных крестоносцев, отмечавших, что Балдуин, оставшись в Эдессе, никак не участвовал в освобождении святого города.

Балдуин I проводил активную военную политику захватив ряд крупных прибрежных городов. Укрепляя светскую власть и закладывая основу вассальных отношений в Леванте, он поддержал претензии бастарда Раймунда Тулузского Бертрана на триполийский престол. Любопытно, что противника Бертрана поддерживал Танкред. В 1118 году Балдуин I умирает, не оставив наследников, несмотря на несколько браков.



Участвовал в крестовом походе с войском Роберта Нормандского. Возглавил клириков, которые усомнились в подлинности найденного в Антиохии копья Лонгина, из-за чего поссорился с Раймундом Тулузским. 1 августа 1099 года при поддержке Готфрида Бульонского и Роберта Нормандского был избран патриархом Иерусалима, однако в декабре его сместил Даимберт Пизанский, человек Боэмунда Тарентского.

Весной 1112 года Арнульф вновь был избран патриархом, после чего истово поддерживал королевскую власть, порой нарушая церковные нормы. Так, например, Арнульф разрешил новый брак Балдуину I, хотя тот ещё был женат. Король в свою очередь закрывал глаза на хозяйственную деятельность церкви под началом патриарха. Известно, что город Иерихон стал приданным племяннице Арнульфа Эмме при замужестве за Евстахией I де Гренье. В 1115 году Арнульфа низложили за симонию, но папа римский Пасхалий II оправдал его, вернув де Роолу патриарший престол Иерусалима, на котором тот был до смерти в 1118 году.



Приближённый Готфрида Бульонского, одного из предводителей Первого крестового похода. После смерти своего господина нашёл место при дворе его брата Балдуина I. Участник крупных сражений, поверенный короля в наследственном споре за престол Триполи, Евстахий приложил руку к написанию первого сборника законов Латинского Востока в Наблусе. В 1123 г. принял регентство над Иерусалимским королевством на время пленения короля. Последней значимой победой Евстахия стало отражение крупного нападения фатимидов около города Явна. Умер летом 1123 года.



Состоял на службе у Боэмунда Тарентского, князя Антиохии. Когда последний попал в плен к сельджукам, стал регентом и правил Антиохией совместно с Танкредом, племянником Боэмунда. После смерти Готфрида Бульонского Балдуин, кузен Бодуэна, пригласил того править Эдессой. С 1104 по 1108 год пробыл в плену, потерял Эдессу, но, вернувшись, отвоевал её у Танкреда, объединившись на время с некоторыми мусульманскими правителями.

После смерти Балдуина I в 1118 году Бодуэн де Бур стал королём Иерусалима, попутно сменив имя на Балдуин II. Несколько крупных военных кампаний прославили нового иерусалимского владыку, увенчавшись захватом Антиохии и династическим браком его дочери Алисы с Боэмундом II. Ещё одним достижением в правлении Балдуина II стал свод законов государства. Под конец правления тень на славу короля бросили двухлетнее пленение и неудачная попытка штурма Дамаска в 1129 году. В этот же год он объявил дочь Мелисенду наследницей и нашёл ей мужа — Фулька Анжуйского. В 1131 году Балдуин II умер в возрасте 56 лет.



Жослен I de Куртене



После того как Балдуин I стал королём Иерусалима, он оставил Эдессу своему кузену Бодуэну де Буре. Тот в свою очередь поручил уже своему кузену Жослену оборону Турбесселя — важной стратегической крепости графства. В 1104 г. в битве при Харане и Жослен, и его сюзерен Бодуэн де Бур были пленены. Получивший регентство над Эдессой, Танкред был не слишком заинтересован в спасении Бодуэна, и потому понадобилось 4 года, чтобы Жослен, сперва сам спасшийся из заточения, смог договориться о выкупе своего двоюродного брата за 60 000 динар (250 кг серебра).

В 1118 году Жослен активно поддержал коронацию Бодуэна де Буре, хотя законным наследником должен был стать старший брат Балдуина I Эсташ III, в тот момент находившийся во Франции. После того как Бодуэн де Бур стал королем Иерусалима Балдуином II, Жослен получил титул графа Эдесского. Он правил Эдессой в период её наивысшего расцвета, а после участвовал вместе с Фульком Анжуйским в подавлении сепаратных действий своей племянницы Алисы Антиохийской, заслужив право регентствовать ещё и в Антиохии вплоть до своей смерти в 1131 году.



Алиса Антиохийская



Одна из четырёх дочерей Балдуина II, короля Иерусалима. Отдана замуж за Боэмунда II в 1126 году, чтобы сохранить влияние Иерусалима на Антиохию. Спустя 5 лет Боэмунд II погибает в бою. Алиса, желая оставить Антиохию за своим единоличным правлением, вступает в переговоры с сарацинским атабеком Занги. Раскрыв предательство, отец Алисы силой взял Антиохию, назначив регентом своего кузена Жослена, графа Эдессы. Но в этот же год Балдуин II умер, а затем погиб и Жослен, и на престол взошла старшая дочь Балдуина II — Мелисенда. Тогда Алиса решила воспользоваться моментом и предприняла неудачную попытку

реставрации своей власти. Через 4 года непреклонная заговорщица попробовала вновь заручиться поддержкой извне, на этот раз — при помощи Византии. В итоге зная Антиохии женила её дочь Констанцию на Раймунде де Пуатье, чтобы раз и навсегда пресечь попытки реставрации своенравной Алисы.



Мелисенда Иерусалимская



В 1129 году Балдуин II объявляет свою старшую дочь наследницей Иерусалимского королевства. Для укрепления её позиций он выдал Мелисенду замуж за амбициозного Фулька Анжуйского. Однако после смерти Балдуина II Фульк узурпировал власть. Желая полностью захватить трон, он вскоре обвинил жену в измене, что привело к открытому конфликту. Мелисенда, поддерживаемая знатью, отстранила мужа от дел и фактически стала единоличной правительницей Иерусалима.

Когда сын Мелисенды Балдуин III достиг совершеннолетия, она целых 6 лет отклоняла его требования передать трон. Лишь в 1152 году они делят королевство, но уже через месяц сын осадил Иерусалим, вынудив мать сдаться. Позже они помирились, и Мелисенда в период походов сына принимала бразды правления в свои руки.



