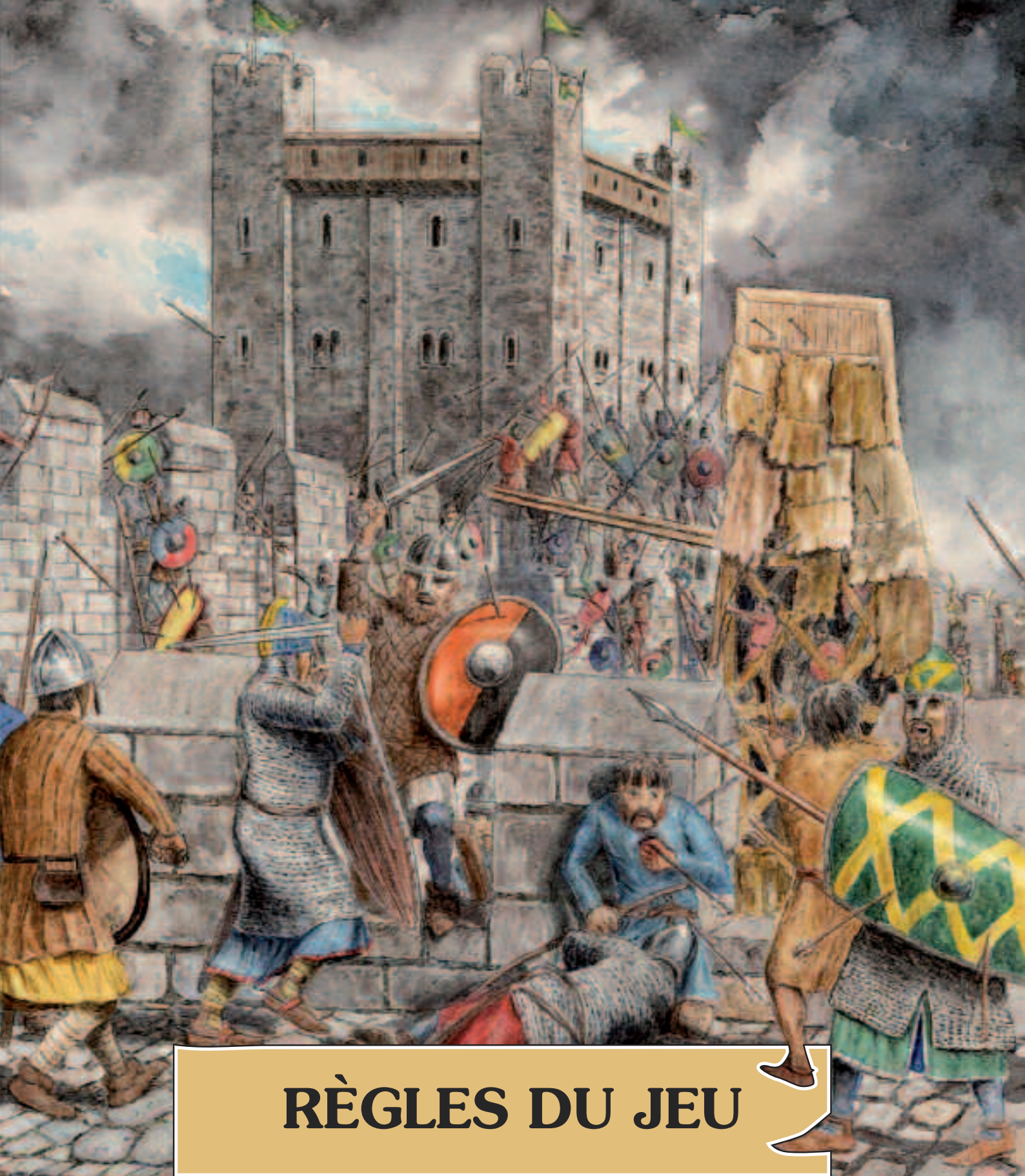


The Anarchy



RÈGLES DU JEU

The Anarchy

La guerre civile anglaise – 1139/1153

Les historiens anglais ont donné le nom de « The Anarchy » à la période de guerre civile qui a déchiré l'Angleterre au milieu du XII^e siècle. Le conflit a consisté principalement en une guerre de siège, à tel point que Jim Bradbury a nommé cette période « la guerre des châteaux ».

Après *Guiscard* et *Diex Aie*, il était donc normal que ce troisième volet de la série « L'Epopée Normande » traite de cette époque où s'affrontèrent les petits-enfants de Guillaume le Conquérant. C'est aussi l'occasion de remettre à jour les règles de siège qui n'ont été qu'effleurées dans les deux premiers jeux. Ces règles introduisent aussi de nouveaux concepts comme l'utilisation des hourds, la réalisation d'une sape ou la manipulation d'engins de siège de taille plus réaliste que ceux qui étaient proposés il y a 30 ans dans le jeu SIÈGE de la série CRY HAVOC.

The Anarchy est une extension et pas un jeu complet. Vous n'y trouverez donc pas les règles détaillées de combat et de tir. Il vous suffit donc de vous référer à celles de *Guiscard* ou *Diex Aie* disponibles en téléchargement gratuit sur www.cryhavocfan.org si vous ne les avez pas. Ce choix a été dicté par la taille déjà conséquente des règles de siège. Tout proposer dans un seul manuel de règles aurait été trop lourd à gérer (ainsi qu'à expédier...) et nous préférons vous proposer plus de nouveau matériel. Notez que nous fournissons quand même les fiches de jeu tactiques complètes.

The Anarchy propose aussi un jeu de campagne dont les règles sont similaires à celles proposées dans *Diex Aie*, bien qu'adaptées à la période. Chaque noble peut désormais être amené à changer de faction au gré des événements. Au-delà des 5 scénarios proposés, ces règles créent un écosystème complet vous permettant d'inventer beaucoup d'autres scénarios à partir d'une trame préétablie.

Remerciements :

Encore une année bien occupée à créer ce jeu. Mais je suis particulièrement satisfait du travail effectué par le groupe de bêta-testeurs et correcteurs qui ont apporté une autre dimension en phase finale pour proposer un produit de grande qualité ludique. Qu'ils soient ici remerciés :

Dan Buman, Giorgio Colonna, Philippe Gaillard, Jean-Paul Kirkbride, Martin Krauel, Lutz Pietschker, Paul Summers Young. Je remercie aussi l'ensemble de la communauté CRY HAVOC pour leurs encouragements et suggestions.

Buxeria

SOMMAIRE








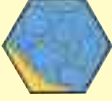
1 - COMBATS EN TERRAINS À DÉCOUVERT	7
1.1 - Types de terrain	7
1.2 - Le fustibale	7
1.3 - Les bœufs	7
1.4 - Capturer un personnage	7
1.5 - Tables de combat	8
2 - LE PRIEURÉ	8
2.1 - Types de terrain	8
2.2 - Les échafaudages	9
2.2.1 - Facteurs tactiques	
2.2.2 - Restrictions de tir et de mouvement	
2.3 - Les portes de l'église	9
2.3.1 - Ouvrir ou fermer une porte	
2.3.2 - Enfoncer une porte	
2.3.3 - Mettre le feu à une porte	
3 - LE CHÂTEAU NORMAND	10
3.1 - Types de terrain	10
3.2 - Défenses d'entrée	10
3.2.1 - Facteurs tactiques	
3.2.2 - Ouvrir/fermer la porte	
3.2.3 - Le pont-dormant	
3.2.4 - Incendier les défenses d'entrée en bois	
3.2.5 - Pilonnage des éléments de défense en bois	
3.3 - Les hourds	11
3.3.1 - Description et mise en place	
3.3.2 - Facteurs tactiques	
3.3.3 - Mouvements	
3.3.4 - Couverture	
3.3.5 - Tirs	
3.3.5.1 - Tir au travers des archères	
3.3.5.2 - Lancer au travers des assommoirs	
3.3.5.3 - Tirs et niveaux	
3.3.5.4 - Balistes de défense	
3.3.6 - Protection contre les machines de siège	
3.3.7 - Protection contre les béliers	
3.3.8 - Protection contre le feu	
3.3.9 - Combats	
3.4 - Les fossés	13
3.4.1 - Tir depuis une case de fossé	
3.4.2 - Tir contre des personnages situés dans le fossé du château	
3.4.3 - Couverture	
3.4.4 - Échelles et fossé	
3.5 - Le mantelet	13
3.5.1 - Déplacement de l'engin	
3.5.2 - Orientation du mantelet et couverture	
3.5.3 - Restrictions de tir et de mouvement	
3.5.4 - Restrictions de combat	
3.6 - Divers	13
3.6.1 - Les portes	
3.6.2 - Les échelles	
3.6.3 - Retraite	
4 - À L'ASSAUT DU CHÂTEAU	14
4.1 - Type d'équipements de siège	14
4.2 - Le beffroi	14
4.2.1 - Description	
4.2.1.1 - Les différents éléments	
4.2.1.2 - Les échelles	
4.2.1.3 - Pions sur ou hors la carte	
4.2.2 - Hauteur du beffroi	
4.2.3 - Couverture	
4.2.4 - Déplacer le beffroi	
4.2.5 - Mouvement à l'intérieur du beffroi	
4.2.6 - Restrictions de tir	
4.2.7 - Tirer depuis un beffroi	
4.2.8 - Mouvement et combat depuis un beffroi	
4.2.9 - Mettre le feu au beffroi	

4.3 - Bassines d'huile bouillante	16
4.3.1 - Fonctionnement	
4.3.2 - Déplacement	
4.3.3 - Résolution de l'attaque	
4.4 - La baliste	16
4.4.1 - Fonctionnement	
4.4.2 - Déplacement	
4.4.3 - Résolution des tirs	
4.4.3.1 - Tirer sur une cible	
4.4.3.2 - Détermination de la case d'impact	
4.4.4 - Restrictions de tir	
4.4.5 - Restrictions de mouvement	
4.5 - Les jets de pierre	17
4.5.1 - Mise en place	
4.5.2 - Déplacement du tas de pierres	
4.5.3 - Fréquence de tir	
4.5.4 - Résolution du tir	
5 - LES ENGIN DE SIÈGE	17
5.1 - Le mangonneau	17
5.1.1 - Fonctionnement	
5.1.2 - Utilisation tactique	
5.1.2.1 - Restrictions de tir et de mouvement	
5.1.2.2 - Résolution du tir	
5.1.3 - Réparation des mangonneaux endommagés	
5.2 - Le bélier	18
5.2.1 - Déplacement de l'engin	
5.2.2 - Mouvement à l'intérieur du bélier	
5.2.3 - Fonctionnement	
5.2.4 - Restrictions de tir et couverture	
5.2.5 - Murs avec hourds	
5.2.6 - Bélier et combat au corps-à-corps	
5.2.7 - Mettre le feu au bélier	
5.3 - La galerie mobile	18
5.3.1 - Couverture	
5.3.2 - Déplacer la galerie	
5.3.3 - Mouvement à l'intérieur de la galerie	
5.3.4 - Restrictions de tir	
5.3.5 - Mettre le feu à la galerie	
6 - DÉTRUIRE LES FORTIFICATIONS	19
6.1 - Type de terrain	19
6.2 - Les moyens dont disposent les assiégeants	19
6.3 - Les sapes	19
6.3.1 - Construire la galerie roulante	
6.3.2 - Les travaux	
6.3.3 - Progression de la sape	
6.3.4 - Écroulement du mur	
6.3.5 - Accélération des travaux	
6.3.6 - Contre-sapes	
6.3.7 - Détruire la galerie roulante	
6.3.8 - Jeu tactique et jours de siège	
6.4 - Muraille démolie	20
6.4.1 - Disposition des pions	
6.4.2 - Tir et Couverture	
6.4.3 - Mouvement	
7 - DÉROULEMENT D'UN SIÈGE	21
7.1 - Séquence de jeu	21
7.1.1 - État du ravitaillement	
7.1.2 - Évènements aléatoires	
7.1.3 - Initiative	
7.1.4 - Efficacité du blocus	
7.1.5 - Gestion des blessés	
7.2 - La Fiche de Siège	22
7.3 - Le pilonnage	22
7.3.1 - Les différents degrés de démolition	
7.3.2 - Mode opératoire	
7.3.3 - La table de pilonnage	
7.3.4 - Conséquence de la démolition	
7.4 - Construction des équipements de siège	23
7.5 - Mettre le feu à des structures en bois pendant un siège	23

7.5.1 - Incendier des structures en bois	
7.5.2 - Conséquence de l'incendie	
7.6 - Actions quotidiennes	23
7.7 - Actions	23
7.7.1 - Action 1 : À l'assaut !	
7.7.2 - Action 2 : Sortie contre le campement ennemi	
7.7.3 - Action 3 : Sortie pour ravitaillement	
7.7.4 - Action 4 : Sapes et contre-sapes	
7.7.5 - Action 5 : Sortie générale	
7.8 - Reddition du château ou d'un bâtiment	25
7.8.1 - Table de reddition	
7.9 - Table d'évènements	27
RÈGLES DE CAMPAGNE	28
1 - Le but du jeu	28
2 - La carte	28
2.1 - Le terrain	
3 - Les fiches de jeu	28
4 - Les pions	28
5 - Les constructions	28
5.1 - Les villages	
5.2 - Les établissements monastiques	
5.3 - Les châteaux	
6 - Le tour de jeu	29
7 - Loyauté	29
8 - Groupes de combat	30
8.1 - Gestion des groupes de combat	
8.2 - Effectifs des groupes de combat	
8.3 - Mouvements	
8.4 - Ravitaillement des groupes de combat	
9 - Les nobles	30
10 - Les engins de siège & les ingénieurs	30
11 - Les mercenaires	31
11.1 - Déplacement	
11.2 - Recrutement	
11.3 - Coût d'un mercenaire	
11.4 - Promesse de butin à venir	
11.5 - Débauchage d'un groupe de mercenaires	
11.6 - Partage du butin résultant d'un pillage	
12 - Convois de ravitaillement	31
13 - Les finances	31
13.1 - Recrutement de troupes	
13.2 - Pillage	
14 - Rencontres	31
14.1 - Rencontre entre deux groupes de la même faction	
14.2 - Rencontre entre deux groupes de factions différentes	
14.3 - Rencontre avec un groupe de mercenaires	
14.4 - Rencontre avec un convoi de ravitaillement	
14.5 - Entrée dans un village	
14.6 - Attaque d'un village ou d'un établissement monastique	
15 - Combat	32
15.1 - Correspondance entre la carte de campagne et les cartes tactiques	
15.2 - Mise en place des cartes tactiques	
15.3 - Nombre de groupes prenant part à la bataille	
15.4 - Déploiement	
15.5 - Refus du combat	
15.6 - Fin de la bataille	
15.7 - Personnages blessés lors des combats	
15.8 - Les prisonniers	
16 - Les sièges	33
17 - Positionnement sur la carte de campagne	34
18 - Optionnel : L'environnement	34
18.1 - La météo	
18.2 - Les saisons	

1 - COMBATS EN TERRAINS À DÉCOUVERT

1.1 - Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Broussailles	2 à pied 4 à cheval	Légère	-
	Arbre	2 à pied impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Talus	2 à pied 4 à cheval	Moyenne si tir traverse haut du talus	-
	Plage	1	Aucune	0
	Hauts fonds	2	Légère	-
	Rivière	4 à pied impassable pour les personnages montés ou en armure	Légère, sauf si tireur au bord de l'eau	-
	Gué	2	Aucune	0

1.2 - Le fustibale

Ce lanceur de pierres ou engins incendiaires peut tirer au-dessus d'obstacles hauts comme des arbres ou des murs. On utilise la cible d'impact des engins de siège pour déterminer la case atteinte par le projectile. Compte tenu de son tir balistique, le fustibale ne peut pas atteindre des cibles situées à moins de 3 cases.



1.3 - Les bœufs

Les engins de siège comme la galerie, le bélier ou la tour de siège peuvent être tirés par un attelage de bœufs. Deux bœufs sont nécessaires pour avancer d'un maximum de 4 cases par tour. S'il n'y a qu'un seul bœuf, l'attelage doit s'immobiliser. Un personnage doit être adjacent aux deux bœufs pour diriger la manœuvre. S'il n'est plus présent, l'attelage doit s'immobiliser.

Pour attacher ou décrocher un bœuf de l'attelage, un personnage doit rester adjacent à l'animal pendant un tour complet sans faire aucune autre action.

Note : Les engins de siège peuvent aussi être poussés par des personnages (voir § 5).



1.4 - Capturer un personnage

Si, au cours d'un combat, plusieurs personnages obtiennent un différentiel de combat de 60 (ou plus) contre un chevalier ou un noble qui n'est adjacent à aucun personnage de son camp, ce dernier peut être capturé. Pour savoir si le personnage encerclé demande à se rendre, on lance un dé :

- > de 1 à 4, le personnage se rend ;
- > de 5 à 10, le personnage continue courageusement le combat !

Quand le personnage se rend, on utilise la face "Blessé" de son pion. Il doit alors être escorté jusqu'à l'un des bords du tapis de jeu par deux hommes d'armes. L'escorte doit rester dans des cases adjacentes à celle du prisonnier tout le long du parcours (le prisonnier bouge avec ses gardiens).

Le prisonnier peut tenter de s'échapper pendant sa phase de mouvement dans les circonstances suivantes :

- > Si un membre de son escorte n'est plus dans une case adjacente à la sienne (par négligence ou encore parce qu'il a été tué ou obligé de reculer à la suite d'un tir ou d'un combat).
- > Si un membre de son escorte est attaqué par un personnage ami. Dans ce cas, au lieu de s'enfuir, le prisonnier peut se joindre à l'attaque comme dans un combat normal à plusieurs.
- > Si son escorte de 2 hommes est réduite à un seul à la suite d'un tir ou d'un combat, il peut essayer de s'échapper même si l'escorte restante est dans un hexagone adjacent.

Si le personnage capturé n'était pas blessé avant d'être fait prisonnier, il peut retrouver son plein potentiel ; s'il reste un tour complet à côté d'un personnage mort, il peut lui prendre son arme.











1.5 - Tables de combat

Elles ont été rendues plus létales pour les différentiels importants, en raccourcissant l'amplitude des sections, et en modifiant des résultats trop en défaveur de l'attaquant dans les colonnes 9-12 et 13-20.

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez jouer les Scénarios 1 à 4.


2 - LE PRIEURÉ

2.1 - Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Intérieur de bâtiment	1 à pied, impassable pour les personnages montés (sauf pas de porte)	Aucune	+
	Mur	Impassable	Totale	0
	Fenêtre dans mur	4 à pied pour traverser, impassable pour les personnages montés	Moyenne	Att. - Déf. +
	Porte dans mur	1	Moyenne	Déf. +
	Escalier	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Coin extérieur	1	Moyenne	0
	Fenêtre église	Impassable sauf échelle et/ou échafaudage	Légère	Déf. +
	Fenêtre chapelle	1 à pied, impassable de l'extérieur	Forte	Déf. + (Combat impossible à travers)
	Mobilier	2 à pied	Légère	-
	Muret	3 à pied, impassable pour les personnages montés	Moyenne	Déf. +

2.2 - Les échafaudages

2.2.1 - Facteurs tactiques

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Echafaudages	1 à pied (+2 pour franchir un créneau), impassable pour les personnages montés	Légère	-

2.2.2 - Restrictions de tir et de mouvement

Les échafaudages sont représentés par des pions de 1, 2 ou 3 cases de longueur. On ne peut monter à un échafaudage depuis le sol que par des échelles (pion échelle dressée).

Le niveau d'élévation d'un échafaudage est identique à celui du mur sur lequel il s'appuie. Un personnage peut se déplacer librement sous une case échafaudage (qui est considéré comme situé à 3 ou 4 mètres de hauteur. Il n'est pas possible de tirer sur un personnage situé en dessous depuis la même case d'échafaudage, et la simple balustrade en bois n'apporte pas de protection à un personnage sur l'échafaudage.

Les échafaudages peuvent brûler comme les autres superstructures en bois.



2.3 - Les portes de l'église

La grande porte de l'église du prieuré peut être incendiée ou enfoncée.

2.3.1 - Ouvrir ou fermer la porte

Un personnage doit terminer son mouvement dans la case porte, et ne plus bouger ou combattre (y compris tirer) pendant un tour complet. À la fin du tour, la porte peut être manipulée. Si elle est ouverte, retournez le marqueur Porte dans la case contenant le personnage actionnant la porte.

Il n'est pas possible de tirer dans ou à travers une case contenant une porte quand elle est fermée.

La porte ne peut être ouverte que depuis l'intérieur de l'église.



2.3.2 - Enfoncer la porte

Une porte peut être enfoncée par deux assaillants placés sur des cases adjacentes à la porte (et du même côté). Ils ne doivent pas faire d'autre action pendant 2 tours pour venir à bout de la porte. Une fois enfoncée, la porte reste ouverte jusqu'à la fin de la partie.










2.3.3 - Mettre le feu à la porte

Utilisez les règles d'incendie des paragraphes § 10.2 de *Guiscard* ou *Diex Aie*.

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez jouer les Scénarios 5 et 6.




3 - LE CHÂTEAU NORMAND

3.1 - Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Mur du château	Impassable	Totale	Impossible
	Remparts	1 à pied, 4 d'une échelle	Forte	Déf. +
	Porte de tour	1 à pied, impassable pour les personnages montés	Moyenne	Déf. +
	Archère	1 à pied, impassable de l'extérieur	Forte	Déf. + (combat impossible à travers)
	Fenêtre	1 à pied, Impassable de l'extérieur	Moyenne	Déf. +
	Fenêtre géminée	1 à pied, Impassable de l'extérieur	Moyenne	Déf. +
	Plateforme	1 à pied, impassable au-dessus de la rambarde	Légère	0
	Fossé	4 (1 si d'une case fossé adjacente), impassable pour les chevaux	Aucune	-
	Fossé comblé	2 à pied, impassable pour les chevaux	Aucune	0

3.2 - Défenses d'entrée

3.2.1 - Facteurs tactiques

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Porte	Impassable quand la porte est fermée	Totale (si le tir passe au travers)	0
	Pont Dormant	1, impassable depuis le fossé	Aucune	0
	Pont-Dormant Détruit	Impassable quand le pont est détruit	Aucune	-

3.2.2 - Ouvrir/fermer la porte

La porte du château s'ouvre et se ferme comme celle du prieuré (voir § 2.2).

3.2.3 - Le pont-dormant

Ce pont de bois permet de franchir le fossé. Les défenseurs peuvent volontairement les détruire pour retarder l'avance des assaillants. Dans le jeu tactique, deux personnages doivent rester 2 tours dans des cases adjacentes à un pont-dormant pour le détruire.

Dans le jeu stratégique, il faut une journée pour détruire les ponts-dormants.

Lorsqu'un pont-dormant est détruit, on place le marqueur approprié (Burnt Bridge) sur la case du pont. La case devient impassable. 2 personnages adjacents à cette case et qui ne font aucune autre action pendant 2 tours peuvent mettre en place une passerelle pour remplacer le pont détruit.



3.2.4 - Incendier les défenses d'entrée en bois

Il est possible de mettre le feu à la porte ou au pont-dormant avec des flèches ou de l'huile (voir 4.3). Ces éléments de défense en bois sont considérés comme une tour de siège pour les résultats.

3.2.5 - Pilonnage des éléments de défense en bois

Les engins de siège peuvent pilonner une case mantelet, palissade, plateforme, hourd, échafaudage ou pont-dormant. Comme pour les murs, un seul hexagone de défense en bois peut être bombardé par jour. Il suffit par contre d'un résultat D pour détruire une case de défense en bois.

3.3 - Les hourds

3.3.1 - Description et mise en place


3 types de hourds sont proposés, couvrant respectivement 1, 2 ou 3 cases pour envisager toutes les configurations. Seul le plancher du hourd est représenté, avec ses orifices entre les planches pour le tir vertical. Il est indispensable de découper ces trous au cutter pour pouvoir « voir » un pion ennemi situé au pied du mur.

Les hourds peuvent être installés contre l'enceinte extérieure d'un château ou ses tours.

Le niveau d'élévation d'un hourd est identique à celui du mur contre lequel il est construit. Il n'est donc pas possible de passer d'un hourd à un autre s'ils ne sont pas au même niveau.

Chaque scénario précise si des hourds doivent être mis en place et où.

3.3.2 - Facteurs tactiques

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Hourds	1 à pied (+2 pour franchir le créneau), impassable pour les personnages montés	Forte (si tir au travers des archères) Moyenne (si tir au travers des assommoirs)	-

3.3.3 - Mouvements

Les mouvements d'un hexagone hourd à un autre coûtent 1 PM. Il est possible de passer d'une case mur crénelé à une case hourd en enjambant le créneau au prix de 2PM (ce coût est inférieur à celui pour franchir un créneau depuis une échelle, car le déplacement est beaucoup plus facile).

Une échelle ne peut pas être dressée contre une case hourd. Une tour de siège ne peut pas attaquer une case hourd non plus, car sa palissade de bois empêche l'abaissement du pont-levis.

Compte tenu des différences de niveau, il est possible d'avoir jusqu'à 4 pions sur la même case :

- > un pion Fascine ;
- > un pion attaquant situé au pied du mur ;
- > le pion hourd ;
- > un pion défenseur situé dans le hourd.

Exemple : Le château est attaqué et les douves ont été comblées jusqu'au pied des murs sous les hourds. Les mercenaires flamands Rupert et Sibert sont au pied du mur (on se demande bien pourquoi !) et Lovell le maçon s'apprête à franchir les créneaux (au prix de 2PM +1PM) pour se positionner à la verticale de Rupert pour lui lancer quelques pierres. Par contre depuis sa position, Wigo peut tirer sur Rupert, mais pas sur Sibert qui est à sa verticale (voir § 3.3.5.2).



3.3.4 - Couverture

Tout personnage dans un hourd bénéficie d'une couverture forte si le tir vient de l'extérieur, à travers les archères de bois. Si par contre le tir provient d'un attaquant situé contre le mur en contrebas et tirant au travers des assommoirs en ligne directe à une distance maximale d'une case de la cible, la couverture n'est que moyenne. La protection n'est que moyenne aussi si le tir provient d'un hexagone de créneau adjacent.

Les personnages dans des cases créneaux situées à l'arrière de cases hourds bénéficient d'une couverture infinie.

La couverture extérieure des hourds contre les tirs s'applique à tous les missiles, qu'ils soient tirés depuis le sol, l'intérieur d'une tour de siège ou depuis son dernier niveau qui domine toujours les créneaux et le hourd. De la même façon, la couverture infinie fournie par les créneaux situés derrière un hourd s'applique à toutes ces situations. Ces règles reflètent la protection offerte par le toit des hourds.

3.3.5 - Tirs

3.3.5.1 - Tir au travers des archères

Le tir peut se faire par l'arc frontal de chaque hexagone de hourd si le tireur a un arc ou une arbalète.

Le tir au travers de cases hourds depuis des hexagones de créneaux n'est pas possible.

3.3.5.2 - Lancer au travers des assommoirs

Il est possible de lancer des projectiles comme des pierres (voir § 4.6) ou des javelots au travers des assommoirs sur les assaillants situés dans le même hexagone au pied du mur.

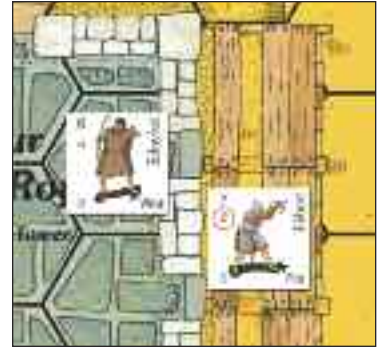
Le tir de flèches n'est pas autorisé, car le tir vertical avec des arcs ou des arbalètes semble impossible dans la réalité.

Un attaquant au sol ne peut tirer sur les défenseurs dans les hourds au travers des assommoirs qu'avec un arc ou une arbalète. Il ne peut pas être situé à plus d'un hexagone du hourd.

3.3.5.3 - Tirs et niveaux

Un tireur situé à un niveau supérieur au hourd peut tirer au-dessus de celui-ci en appliquant les règles de **Guiscard**, mais en prenant comme point de référence l'hexagone de hourd et non pas l'hexagone de créneau situé devant lui en contrebas.

Exemple : Ekbert l'arbalétrier peut tirer sur n'importe quelle case au-delà des hourds. L'archer Ednyfed ne peut pas tirer, car les hourds construits à l'avant bloquent sa ligne de tir.



3.3.5.4 - Balistes de défense

Les défenseurs peuvent installer des balistes sur les murs crénelés, mais celles-ci ne peuvent pas être installées dans des hourds. Le tir au travers d'un hexagone de hourd non détruit est impossible.

3.3.6 - Protection contre les machines de siège

Un hourd n'a pas la même résistance qu'un mur de pierre contre des projectiles tirés par une catapulte ou une perrière.

Il protège par contre les murs de pierre adjacents des tirs directs de ces armes de jet. De ce fait, il n'est pas possible de bombarder une case de mur crénelé si la trajectoire traverse un hexagone de hourd (en imaginant une ligne directe depuis une arme de jet située hors carte, mais dans l'axe).

Comme pour les murs, un seul hexagone de hourd peut être bombardé par jour. Utilisez la table ci-dessous pour déterminer les dommages subits. Il suffit par contre d'un résultat D pour détruire une case hourd.

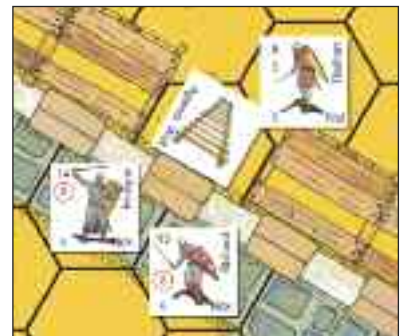
Jet de dé	Nombre de points de bombardement				
	1	3	6	9	12 +
1	1C	1C	2C	3C	D/4C
2			1C	2C	D/3C
3				D/1C	D/2C
4				D	D/1C
5			D	D	D
6			D	D	D
7		D	D	D	D
8	D	D	D	D	D
9	D	D	D	D	D
10	D	D	D	D	D

Légende :

D : Le hourd est détruit

C : Nombre de points de bombardement détruit à cause des dommages aux machines de siège. Quand une case hourd est détruite, on retire simplement le pion hourd du jeu (ou on remplace un pion 3 cases par un pion 2 cases, ou un pion 2 cases par un pion 1 case). Les cases créneaux qui étaient situées immédiatement derrière retrouvent leurs caractéristiques normales.

Exemple : La case avec l'échelle contenait des hourds qui ont été bombardés. Herbert (et ses amis) peut approcher de l'échelle pour escalader le mur à découvert. Au tour suivant, les cases créneaux dans lesquelles se trouvent Foulque et Richard pourront être pilonnées.



3.3.7 - Protection contre les béliers

Un bélier peut attaquer la base d'un mur qu'il soit équipé de hourd ou pas. Ceci signifie qu'il est possible d'avoir jusqu'à 6 pions sur la même case hourds: un marqueur douve comblée, le bélier et l'attaquant à l'intérieur au niveau du sol: le marqueur hourd, le défenseur et un tonneau d'huile au niveau supérieur.

3.3.8 - Protection contre le feu

Le hourd risque de prendre feu, malgré l'effet retardant des peaux fraîchement coupées. Sur la table des incendies, le hourd est traité comme les autres structures en bois. Le feu peut se propager aux cases hourd adjacentes. Il n'est pas possible d'entrer dans une case hourd en flammes.

3.3.9 - Combats

Du fait des assommoirs au sol, tout combattant situé sur un hexagone de hourd subit un désavantage, car il doit faire attention où il met ses pieds. Un personnage dans une case hourd ne peut combattre que des ennemis situés sur une case hourd ou sur une case créneaux adjacente. Il ne peut pas combattre un personnage sur le pont-levis du beffroi.

Exemple : le beffroi a dû attendre que les trois cases de hourds en rouge soient détruites avant de pouvoir abaisser son pont-levis. Seul Ivo peut combattre le chevalier. Bernhard ne peut pas l'en empêcher.

3.4 - Les fossés

3.4.1 - Tir depuis une case de fossé

Du moment qu'un tir est possible de haut en bas, il est également possible du bas vers le haut, mais les personnages situés dans le fossé du château ne peuvent pas tirer contre les remparts ou les ouvertures.

3.4.2 - Tir contre des personnages situés dans le fossé du château

Les personnages postés derrière les ouvertures des tours et sur les remparts peuvent tirer dans le fossé du moment que la muraille ne bloque pas leur ligne de tir. À partir des fenêtres du donjon, les possibilités de tir sont peu nombreuses, car les personnages dans le fossé sont généralement trop près du mur.

Les personnages situés à l'extérieur du château et désirant tirer dans le fossé doivent se trouver soit dans le fossé lui-même, soit sur une case adjacente à son bord. Le fossé étant assez profond, un tireur situé sur une case adjacente à son bord peut tirer par-dessus des personnages se trouvant également dans le fossé.

3.4.3 - Couverture

Les personnages sur des cases fossé ne bénéficient d'aucune couverture.

3.4.4 - Échelles et fossé

Une échelle ne peut être dressée contre un mur depuis une case de fossé que si celui-ci a été comblé au préalable.

3.5 - Le mantelet

3.5.1 - Déplacement de l'engin

Un personnage peut déplacer un mantelet du moment qu'il se trouve sur le même case, mais son potentiel de mouvement est réduit de 2 points. Tous les terrains impassables pour les chevaux le sont également pour les mantelets à l'exception des cases "fossé comblé".



3.5.2 - Orientation du mantelet et couverture

Dès qu'il est amené sur la carte, un mantelet doit être orienté de façon précise: le sommet de l'écran doit être juxtaposé à l'un des côtés de l'hexagone.

Du moment que la ligne de tir passe par le côté retenu pour l'alignement ou l'un des deux côtés qui lui sont adjacents (cases orangées dans l'exemple ci-contre), tout personnage situé sur la case mantelet bénéficie d'une forte couverture, quel que soit l'endroit où est placé le tireur. Dans le cas contraire, l'écran n'offre aucune couverture, car le tireur se trouve, de fait, du même côté du mantelet que le personnage.



3.5.3 - Restrictions de tir et de mouvement

La case qu'occupe un mantelet bloque la ligne de tir des personnages situés sur le même niveau d'élévation.

Un personnage sur une case mantelet peut tirer dans toutes les directions.

Les cases mantelet sont impassables pour les chevaux.

3.5.4 - Restrictions de combat

Tout combat est impossible à travers le côté de l'hexagone retenu pour l'alignement du mantelet. Il est également impossible de reculer par ce côté.

3.6 - Divers

3.6.1 - Les portes

Les portes d'Oxford et la porte du donjon suivent les règles du § 2.3.

3.6.2 - Les échelles

Le combat avec des personnages sur les murs n'est possible qu'au travers du côté supérieur du pion échelle.





3.6.3 - Retraite

Si le dernier noble ou chevalier du groupe d'attaquants est tué, les survivants doivent retraiter.

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez jouer les Scénarios 7 et 8.

4 - À L'ASSAUT DU CHÂTEAU

4.1 - Type d'équipements de siège

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Beffroi Niveau du sol	2 à pied, impassable pour les chevaux	Totale (sauf de l'arrière : aucune)	-
	Beffroi Étages	1 à pied, impassable pour les chevaux	Totale (sauf dernier rang : légère)	0
	Beffroi Niveau 2 Pont-levis abaissé	1 à pied, impassable pour les chevaux	Aucune (pour tirs au même niveau ou +)	+ (pour cases touchant créneaux)
	Beffroi Treuil	2 à pied, impassable pour les chevaux	Légère (si pont-levis abaissé)	-

4.2 - Le beffroi

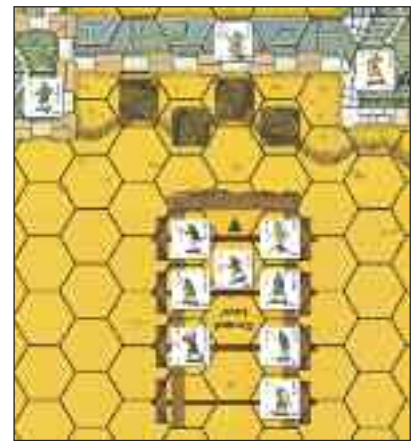
4.2.1 - Description

4.2.1.1 - Les différents éléments

Le beffroi est constitué de 5 éléments :

- > Le Niveau 0, avec les roues, est utilisé par les personnages qui déplacent le beffroi.
- > Le Niveau 1 est juste un niveau intermédiaire pour atteindre le suivant et fournit un abri aux personnages prêts à l'assaut. Notez que ce niveau n'est pas utilisé quand on attaque un rempart de niveau 1.
- > Le Niveau 2 est le niveau d'assaut qui donne accès au pont-levis.
- > Le pont-levis peut être levé ou abaissé. Le pion n'est utilisé que quand il est abaissé.
- > Le Niveau 3 sert à tirer sur les ennemis derrière les créneaux depuis une position surélevée.

L'avant du beffroi est vertical, ainsi la face avant de chaque niveau occupe toujours la même position sur la carte. Pour retarder la propagation du feu, l'avant du beffroi est recouvert de peaux fraîchement coupées.



4.2.1.2 - Les échelles

Les personnages peuvent monter et descendre entre les niveaux 1, 2 et 3 au moyen d'échelles internes (utilisez un marqueur échelle dressée).

Ces échelles sont toujours fixes.

Le beffroi doit toujours être arrêté pour permettre à un personnage de monter ou descendre du niveau 1.

4.2.1.3 - Pions sur ou hors la carte

Seul le Niveau 0 est placé sur la carte quand le beffroi est à plus de 2 cases de tout hexagone de rempart.

Quand le pont-levis est abaissé, les pions Niveau 2 et pont-levis sont placés sur la carte en lieu et place.

Il est conseillé d'utiliser une autre feuille de beffroi pour positionner les personnages sur les niveaux hors-carte.



4.2.2 - Hauteur du beffroi

Bien que représenté avec 3 niveaux, la hauteur du beffroi sera ramenée à 2 niveaux quand le rempart attaqué n'est que de niveau 1. Il suffit de ne pas utiliser le Niveau 1 de la tour et de considérer le Niveau 2 et le pont-levis comme étant au niveau 1, et le Niveau 3 au niveau 2.

Si le mur attaqué est de niveau 3, on considérera alors que le Niveau 1 du beffroi recouvre en fait 2 niveaux de hauteur, et il faudra 6 PM pour monter ou descendre l'échelle permettant d'atteindre le niveau du pont-levis.

4.2.3 - Couverture

Les personnages situés aux Niveaux 0 et 1 bénéficient d'une couverture infinie.

Les personnages situés au Niveau 2 bénéficient d'une couverture infinie tant que le pont-levis reste dressé. Quand il est abaissé, ils n'ont plus de couverture contre les projectiles tirés au travers des cases de pont-levis. Les personnages derrière les archères latérales bénéficient d'une couverture moyenne quand le tir passe par la meurtrière.

Les personnages au Niveau 3 bénéficient d'une couverture moyenne quand le projectile traverse une meurtrière du beffroi.

La tour est entièrement ouverte à l'arrière. En cas de tir par derrière, les personnages au niveau du sol ne bénéficient plus d'aucune couverture, alors que ceux situés sur les étages plus élevés bénéficient d'une couverture légère s'ils sont sur les cases du bord arrière. Les joueurs peuvent utiliser les règles de tir contenues dans le § 9.6.1 pour viser des cibles situées plus à l'intérieur de la tour.

4.2.4 - Déplacer le beffroi

Au moins 8 personnages au sol sont nécessaires pour déplacer le beffroi de 2 PM par tour. Le mouvement est réduit à un point par tour s'il n'y a qu'entre 4 et 7 personnages au sol. En dessous de 4, le beffroi ne peut pas bouger. Le mouvement n'est possible qu'en ligne droite, soit en avant ou en arrière. Au début de l'assaut et si seule une carte château est utilisée, l'attaquant place le beffroi à cheval sur un côté de la carte, en l'ayant dirigé dans la direction souhaitée.

À cause de ses 8 roues, le beffroi ne peut pas pivoter sur son axe.

Le beffroi ne peut se déplacer que sur du terrain plat ou des cases douves comblées.

Si un ou plusieurs personnages qui poussent le beffroi sont engagés dans un combat, il ne pourra bouger qu'à la vitesse permise par le nombre de personnages restants au sol au tour suivant.

Exemple : 3 des 10 personnages poussant le beffroi sont attaqués par l'arrière. Les 7 personnages restants ne pourront pousser le beffroi que d'une case au tour suivant.

Une fois que le pont-levis a été abaissé, le beffroi ne peut plus bouger.



4.2.5 - Mouvement à l'intérieur du beffroi

Un beffroi peut contenir jusqu'à 10 personnages aux niveaux 1 et 2, et 6 au niveau 3, sans compter les 12 personnages pouvant le pousser au sol. Un personnage entrant une case de beffroi au niveau du sol doit dépenser 2 PM. Pour monter à chaque étage, il devra dépenser 3 PM par niveau. Le mouvement entre des hexagones Beffroi au même niveau ne coûte qu'1 PM par case. Les personnages sur des échelles sont considérés comme étant à un niveau intermédiaire.

4.2.6 - Restrictions de tir

Il est possible de tirer dans un hexagone de beffroi, mais pas à travers celui-ci. Quand le beffroi se déplace, les personnages tirant depuis celui-ci ajoutent 1 au résultat du dé sur la table de résultat de tir. Toutes les règles de tir décrites plus haut s'appliquent.

4.2.7 - Tirer depuis un beffroi

Le Niveau 3 du beffroi surplombe toujours le rempart attaqué d'un niveau. Il est de ce fait possible de tirer depuis le Niveau 3 du beffroi à l'intérieur des fortifications tant que les restrictions de tir sont respectées. Les défenseurs ne bénéficient d'une couverture que s'ils sont placés immédiatement derrière un créneau ou dans une zone abritée d'un château ou d'une ville.

Quand on tire du Niveau 2 à travers le pont-levis abaissé ou les archères, les personnages sur les cases créneaux bénéficient d'une couverture lourde.

4.2.8 - Mouvement et combat depuis un beffroi

Quand un beffroi n'est plus qu'à un hexagone de distance d'une ou plusieurs cases rempart, 2 personnages situés sur les 2 cases treuil peuvent abaisser le pont-levis. Ils ne peuvent ni bouger, ni combattre, ni tirer pendant un tour complet. Le pont-levis peut s'abaisser au début de la prochaine phase de mouvement des attaquants. À ce moment, vous pouvez remplacer le Niveau 0 placé sur la carte par le niveau 2 et son pont-levis abaissé sur les cases rempart.

Tout personnage sur une case rempart se trouvant sous le pont-levis une fois abaissé lance 1D10 :

- > Si le résultat est 1-5, le défenseur retraite d'une case sans dommage (mais les restrictions standard s'appliquent) ;
- > Si le résultat est 6-7, le défenseur recule d'une case et est assommé ;
- > Si 8-9, le défenseur retraite d'une case et est blessé ;
- > Si 10, il est tué par le pont-levis ;
- > Si le défenseur porte une armure, ajoutez 1 au résultat du dé (pour refléter sa moindre agilité pour éviter cette masse qui s'abat).

Passer d'un pont-levis à un rempart (ou vice versa) coûte 2 PM. Il est aussi possible de bénéficier d'une Avance après combat pour effectuer ce mouvement.

Les personnages sur le pont-levis du beffroi et ceux situés sur le rempart peuvent engager le combat dès que leurs hexagones sont adjacents. Les combats peuvent aussi se dérouler à tout niveau du beffroi. D'autre part, le combat entre 2 personnages situés sur 2 niveaux différents n'est possible que si un d'entre eux est sur une échelle. Les personnages au sol peuvent attaquer et être attaqués par l'arrière.



4.2.9 - Mettre le feu au beffroi

Les règles pour mettre le feu ou utiliser des flèches enflammées s'appliquent. Le rapport de 1:10 ne s'applique que pour les tirs sur l'avant du beffroi, à cause de l'effet retardant des peaux fraîchement coupées. Toute tentative contre les côtés ou l'arrière du beffroi est résolue en utilisant la Table des Incendies contre les perrières/mangonneaux/balistes, soit 3 chances sur 10.

Le feu sur une case de beffroi se répand sur les cases adjacentes et les cases situées immédiatement au-dessus et en dessous aux autres niveaux.

Chaque niveau du beffroi devient impraticable une fois qu'au moins 50% de ses cases sont complètement brûlées. De ce fait, un beffroi ne peut plus avancer une fois que 7 cases de son niveau du sol sont complètement brûlées. Le feu peut être éteint d'une case adjacente au même niveau ou de la même case si le personnage est situé au niveau immédiatement inférieur ou supérieur. Un personnage sous un niveau en feu est indemne lors du premier tour, mais doit reculer lors du second au risque d'être blessé et tué au troisième. Si un étage inférieur est entièrement brûlé, les niveaux supérieurs s'effondrent. Tout personnage dans les étages supérieurs ou inférieurs (hors niveau du sol) meurt dans l'effondrement. Les personnages au niveau du sol doivent jeter 1D6 :

- > 6 : Le personnage s'échappe. Il est placé sur une case adjacente à l'arrière du beffroi ;
- > 4-5 : Le personnage est blessé mais réussit quand même à s'échapper ;
- > 1-3 : Le personnage est tué.

4.3 - Bassines d'huile bouillante

4.3.1 - Fonctionnement

Les défenseurs placés sur les cases remparts peuvent renverser des bassines d'huile bouillante sur la tête des assaillants et sur les engins de siège situés en contrebas, sur des cases adjacentes à la leur. Deux personnages situés de part et d'autre du pion bassine peuvent renverser de l'huile bouillante sur des personnages se trouvant sur une échelle, sur des cases "muraille démolie" ou situés dans une galerie ou un bélier. Un beffroi ne peut pas être incendié de cette manière. Il n'est pas non plus possible de renverser une bassine sur le pont-levis d'un beffroi à moins d'être jeté depuis une hauteur plus élevée (une tour adjacente par exemple).



Si l'huile est versée au travers d'un créneau, chaque porteur doit dépenser 2 PM supplémentaires pour la mise en place de la bassine. Il n'y a pas de coût en points de mouvement quand on renverse une bassine au travers du plancher des hourds.

Des personnages qui renversent de l'huile bouillante doivent le faire pendant leur phase de jeu, au moment des combats. Ils ne peuvent pas tirer ou combattre normalement pendant cette même phase.

4.3.2 - Déplacement

Quand deux personnages se déplacent avec une bassine d'huile, on place les deux pions de part et d'autre du pion bassine. Ces personnages voient leur potentiel de mouvement réduit de 2 points. Si un des deux personnages est assommé, tué ou doit reculer, la bassine tombe et se répand dans un rayon d'une case. Tout personnage, ami ou ennemi, dans ce périmètre doit subir les conséquences d'une attaque avec un différentiel compris entre 13 et 20. Tout obstacle vertical (comme un parapet ou un mur de pierre) empêche la propagation de l'huile bouillante.

Exemple : Gifford et Godbert voulaient empêcher Galeran d'escalader le mur en lui déversant une bassine d'huile bouillante sur la tête, mais Godbert a été assommé par un tir de fronde. Il s'effondre et la bassine tombe, se répandant sur les cases marquées en orange. Gifford, Godbert et le pauvre Foulque qui arrivait en renfort en contrebas devront subir les conséquences d'une attaque avec un différentiel compris entre 13 et 20. Galeran par contre est protégé par le parapet du mur et ne subit aucun dommage !



4.3.3 - Résolution de l'attaque

Tout assaillant qui reçoit de l'huile bouillante sans être protégé par un engin de siège subit immédiatement une attaque avec un différentiel compris entre 51 et 70 sur la Table des Combats contre des personnages à pied. Ignorez les résultats affectant l'attaquant. Les personnages en armure ne bénéficient d'aucune protection supplémentaire.

Un personnage protégé par un engin de siège ne subit une telle attaque que si l'engin prend feu. Pour savoir si l'engin prend feu, le joueur concerné lance le dé et consulte la Table des Incendies dans la colonne "Bassine d'huile". Si le feu prend, on retourne le pion bassine du côté flammes et l'on résout le combat avec un différentiel compris entre 51 et 70.

Quel que soit le résultat du combat, le personnage attaqué devra reculer immédiatement.

Si le feu ne prend pas, on enlève le pion bassine.

Quand une attaque est dirigée seulement contre un personnage et non contre un engin de siège, le pion bassine est automatiquement retiré après la résolution du combat.

L'huile se répand aussi sur les cases adjacentes, situées au même niveau ou en contre-bas. Tout personnage sur une de ces cases subit les conséquences d'un combat avec un différentiel compris entre 13 et 20.

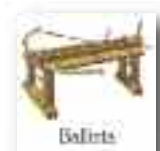
Important: Toutes les règles concernant l'incendie (comment il se répand, comment l'éteindre, évacuation et dégâts) s'appliquent aussi aux bassines d'huile bouillante.

4.4 - La baliste

4.4.1 - Fonctionnement

Une baliste peut tirer tous les trois tours, dans la même séquence que les arbalétriers. Deux personnages doivent se trouver à proximité de la baliste durant ces trois tours pour la faire fonctionner. Au moins l'un d'entre eux doit être un ingénieur (blessé ou non).

N.B. Pour bien indiquer chaque tour écoulé, utilisez les marqueurs 1, 2 et 3, chaque pion étant posé sur la baliste au tour correspondant.



4.4.2 - Déplacement

Transportée par 4 personnages qui ne font rien d'autre pendant le tour, une baliste peut être déplacée de 2 cases par tour en terrain plat et d'une case seulement en terrain accidenté (broussailles ou escalier). Les assiégeants peuvent éventuellement protéger leurs balistes avec des mantelets. Avant l'assaut, les défenseurs peuvent placer leurs balistes où bon leur semble à l'intérieur du château.

4.4.3 - Résolution des tirs

4.4.3.1 - Tirer sur une cible

> Calculez la distance séparant la baliste de sa cible (le nombre de cases à l'exception de celle dans laquelle est la baliste) pour connaître la portée ;

> Notez le type de cible (à pied ou monté) ;

Vous allez ensuite déterminer la case d'impact, puis résoudre le tir.

4.4.3.2 - Détermination de la case d'impact

> Lancez 1D10 et consultez la figure dans la Feuille de Jeu 2 pour connaître la case d'impact réellement atteinte. Elle varie dans un rayon d'une case autour de la case cible. Les 2 flèches indiquent la provenance possible du tir en fonction de la position du tireur ;

> Si un personnage se trouve dans la case d'impact (qu'il soit ami ou ennemi), il subit les conséquences de la table de résolution de tir en fonction de son type de couverture ("aucune", "légère", "moyenne" ou "forte"). Dans le cas contraire, le tir n'a aucun effet (à part consommer une munition) ;

> Lancez un 1D10 et lisez le résultat dans la table de tir correspondante ;
Note pour le tir sur un cavalier : le tireur peut prendre pour cible une des deux cases occupées par le cavalier à sa convenance

4.4.4 - Restrictions de tir

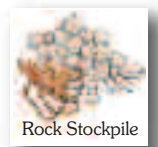
Il est impossible de tirer à travers une case contenant une baliste.

4.4.5 - Restrictions de mouvement

Aucun personnage ne peut passer sur une case occupée par une baliste.

4.5 - Les jets de pierre

Le jet d'une pierre sur un ennemi est peut-être la forme de combat la plus vieille du monde. On la trouve pourtant encore au Moyen Âge, notamment pendant les sièges où, la différence de niveau aidant, cette "arme" était d'une certaine efficacité contre les assaillants.



4.5.1 - Mise en place

Deux conditions doivent être réunies pour pouvoir jeter des pierres :

- > avoir un stock de projectiles à proximité ;
- > être situé sur une case adjacente à l'ennemi et sur un niveau supérieur. Ce cas est réalisé quand le lanceur est situé sur une case tour, mur, ou échafaudage et que la cible est en contre-bas (ou en train de grimper à une échelle) ;
- > ou bien être situé sur la même case si le défenseur est sur une case hourd et le défenseur en contre-bas.

Attention : une case "éboulis", résultant d'un pilonnage d'artillerie, ne peut pas servir à la constitution d'un tas de projectiles.

4.5.2 - Déplacement du tas de pierres

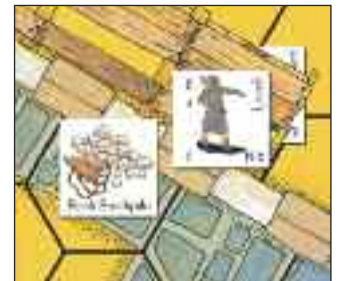
2 personnages peuvent déplacer le tas de pierres d'une case par tour s'ils ne sont engagés dans aucune autre action.

4.5.3 - Fréquence de tir

La fréquence de tir et les restrictions de mouvement induites sont déterminées par la distance séparant le tas de pierres du lanceur :

- > si celui-ci est dans la même case, on applique les restrictions de l'arc court ;
- > si celui-ci est distant d'une case, on applique les restrictions de l'arc long ;
- > si celui-ci est distant de deux cases, on applique les restrictions de l'arbalète ;
- > si celui-ci est distant de plus de deux cases, le tir est impossible.

Exemple : Lovell est dans le hourd et prêt à jeter une pierre sur le mercenaire flamand Sibert situé en dessous de lui. Le tas de pierres étant à une case de distance, il ne pourra se déplacer que de 4MP s'il décide de ne jeter sa pierre que pendant la phase de tir offensif.



Le jet de pierre peut être effectué en phase de tir offensif et (ou) défensif. On appliquera les mêmes restrictions de tirs que celles de l'archer ou de l'arbalétrier.

4.5.4 - Résolution du tir

Dans tous les cas, et quelle que soit la fréquence de tir utilisée, le jet est résolu comme un tir d'arc court.

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez jouer les Scénarios 9 et 10 et 11.

5 - LES ENGINES DE SIÈGE

5.1 - Le mangonneau

5.1.1 - Fonctionnement

Un même mangonneau ne peut pas pilonner plus d'une case par jour. Il peut pilonner différentes cases à des jours différents. Dans une même journée, plusieurs engins peuvent pilonner des cases différentes ou additionner leurs points de pilonnage contre une même case. Un mangonneau vaut 3 points de pilonnage.

L'équipage nécessaire au fonctionnement d'un mangonneau est constitué de 4 personnages (y compris un ingénieur). Ils doivent être adjacents à la machine de siège et ne faire aucune autre action pour pouvoir la faire fonctionner.



5.1.2 - Utilisation tactique

Dans certains scénarios, ces engins de siège peuvent être utilisés en temps réel. La fréquence de tir est de un tous les 4 tours (ce qui reste totalement irréaliste, mais il faut bien favoriser la jouabilité). La portée maximale est de 50 cases.

- > Bâtiment, mur ou structure dans la case atteinte : Appliquez les résultats de la table de pilonnage avec 6 points de pilonnage pour le mangonneau.
- > Bâtiment, mur ou structure dans les cases adjacentes : Appliquez les résultats de la table de pilonnage avec 3 points de pilonnage pour le mangonneau.

5.1.2.1 - Restrictions de tir et de mouvement

Quand ils sont disposés sur la carte, les mangonneaux entraînent les mêmes restrictions de tir et de mouvement que les balistes (voir § 4.4), mais ils ne peuvent pas être déplacés.

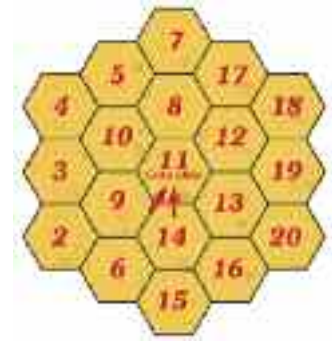
5.1.2.2 - Résolution du tir

Compte tenu du peu de précision de cette arme, la case effectivement touchée peut varier dans un rayon de 2 hexagones autour de la case cible. On lance 2D10 pour déterminer la case d'impact dans laquelle la pierre est effectivement tombée (et qui sera sans doute

différente de la case cible). Les flèches indiquent la direction du tir, selon que la ligne de tir entre le mangonneau et la cible traverse la face d'un hexagone ou passe par un sommet.

Tout personnage dans cette case est immédiatement tué. Compte tenu des éclats, les personnages dans les cases adjacentes subissent un résultat équivalent à un tir de baliste.

De plus, consultez la table de pilonnage (voir § 7.3.3) pour tout bâtiment, mur, structure ou engin de siège sur la case d'impact (ou les cases adjacentes) comme décrit au § 5.1.2.



5.1.3 - Réparation des mangonneaux endommagés

Comme on peut le constater dans la Table de Pilonnage, les mangonneaux, qui ne sont pas toujours très bien conçus, peuvent s'endommager à l'usage (résultat C). Leur force de pilonnage peut s'en trouver réduite ou même annulée (les points de pilonnage en moins sont répartis au choix du joueur entre les engins concernés). Cela prend une journée pour réparer les engins endommagés, quel qu'en soit le nombre. Un engin en réparation ne peut pas servir à pilonner. Les engins détruits, même partiellement, par le feu ne peuvent pas être réparés.

5.2 - Le bélier

5.2.1 - Déplacement de l'engin

Au moins 6 personnages sont nécessaires pour déplacer le bélier de 2 PM par tour. Le mouvement est réduit à un point par tour s'il n'y a qu'entre 3 et 5 personnages. En dessous de 3, le bélier ne peut pas bouger.

Le mouvement n'est possible qu'en ligne droite, soit en avant ou en arrière. Au début de l'assaut et si seule une carte château est utilisée, l'attaquant place le bélier à cheval sur un côté de la carte, en l'ayant dirigé dans la direction souhaitée.

À cause de ses 6 roues, le bélier ne peut pas pivoter sur son axe.

Le bélier ne peut se déplacer que sur du terrain plat ou des cases de fossé comblé.

Si un ou plusieurs personnages qui poussent le bélier sont engagés dans un combat, il ne pourra bouger qu'à la vitesse permise par le nombre de personnages restants au tour suivant.



5.2.2 - Mouvement à l'intérieur du bélier

Les servants du bélier ne peuvent être placés que sur les 6 cases extérieures où sont les roues. Les 4 cases du milieu où se trouve la poutre sont impassables. On ne peut entrer dans un bélier qu'au travers des cases avant ou arrière. Un personnage entrant dans une case de bélier doit dépenser 2 PM.

5.2.3 - Fonctionnement

Si un bélier arrive sur une case adjacente à la muraille du château, il peut servir dès la séquence de combat qui suit (séquence 4 de la phase de jeu).

Un bélier vaut 9 points de pilonnage s'il est opéré par 6 servants. S'il n'y a que 3 à 5 servants, le bélier ne dispose que de 5 points de pilonnage. On lance le dé tous les deux tours de jeu, mais l'on ne tient pas compte des résultats C. Les dégâts sont reportés à chaque fois sur la Fiche de Siège. Un bélier peut s'attaquer aussi bien à des cases déjà endommagées qu'à des cases intactes. Si c'est une case tour qui est pilonnée, l'assiégeant soustrait 1 point du chiffre obtenu au dé.

Un bélier ne peut pas être utilisé contre les murs du donjon.

5.2.4 - Restrictions de tir et couverture

Les cases qu'occupe le bélier bloquent la ligne de tir des personnages situés sur le même niveau d'élévation.

Les personnages sous l'auvent du bélier bénéficient d'une couverture totale, sauf si le tir traverse les cases frontales ou arrières, et au même niveau. Des personnages dans un bélier ne peuvent pas tirer.

5.2.5 - Murs avec hourds

Un bélier peut attaquer la base d'un mur qu'il soit équipé de hourd ou pas. Ceci signifie qu'il est possible d'avoir jusqu'à 6 pions sur la même case hourds: un marqueur douve comblée, le bélier et l'attaquant à l'intérieur au niveau du sol, le marqueur hourd, le défenseur ou une caisse de pierres au niveau supérieur. Si le mur s'effondre, la case de hourd située en avant s'effondre également.

5.2.6 - Bélier et combat au corps-à-corps

Si l'un des personnages qui servent à actionner le bélier engage le combat, ou tente d'éteindre un incendie, le pilonnage est interrompu et il ne pourra reprendre qu'avec un tour de retard. Un personnage sous l'auvent du bélier peut attaquer les cases adjacentes et être attaqué à partir de celles-ci. Il ne pourra pas, par contre, être comptabilisé pour le décompte des points de pilonnage pendant ce tour.

5.2.7 - Mettre le feu au bélier

Les règles pour mettre le feu ou utiliser des flèches enflammées s'appliquent. Utiliser un rapport de 1:10 à cause de l'effet retardant des peaux fraîchement coupées.

Un bélier est considéré hors d'usage une fois que 6 de ses cases sont complètement brûlées. Le feu peut être éteint depuis une case adjacente ou la même case si le toit est en feu. Un personnage sous un toit en feu est indemne durant le premier tour, mais doit reculer au second sous peine d'être blessé et tué au troisième.



5.3 - La galerie mobile

5.3.1 - Couverture

Les personnages situés dans la galerie mobile bénéficient d'une couverture infinie. La galerie est entièrement ouverte à l'arrière. En cas de tir par derrière, les personnages à l'intérieur ne bénéficient plus d'aucune couverture.

5.3.2 - Déplacer la galerie

Au moins 6 personnages sont nécessaires pour déplacer la galerie de 2 PM par tour. Le mouvement est réduit à un point par tour s'il n'y a qu'entre 3 et 5 personnages. En dessous de 3, la galerie ne peut pas bouger. Le mouvement n'est possible qu'en ligne droite, soit en avant ou en arrière. Au début de l'assaut et si seule une carte château est utilisée, l'attaquant place la galerie à cheval sur un côté de la carte, en l'ayant dirigée dans la direction souhaitée.

À cause de ses 6 roues, la galerie ne peut pas pivoter sur son axe.

La galerie ne peut se déplacer que sur du terrain plat. Il n'est pas possible de creuser une sape en dessous d'un fossé même si celles-ci ont été comblées avec des fascines, donc la galerie ne peut être amenée que contre un mur sans douves.

Si un ou plusieurs personnages qui poussent la galerie sont engagés dans un combat, elle ne pourra bouger qu'à la vitesse permise par le nombre de personnages restants au tour suivant.

5.3.3 - Mouvement à l'intérieur de la galerie

Une galerie qui se déplace peut contenir jusqu'à 8 personnages entre les roues. Les cases sous l'auvent à l'avant ne sont accessibles que quand la galerie est à l'arrêt et contre un mur, pour les opérations de mine. Un personnage entrant dans une case de galerie doit dépenser 2 PM.

5.3.4 - Restrictions de tir

Il est possible de tirer dans un hexagone de galerie depuis l'arrière, mais pas à travers celle-ci. On ne peut tirer que depuis une des trois cases arrière de la galerie et vers l'arrière.

5.3.5 - Mettre le feu à la galerie



Les règles pour mettre le feu ou utiliser des flèches enflammées s'appliquent. Utiliser un rapport de 1:10 à cause de l'effet retardant des peaux fraîchement coupées.

Une galerie est considérée hors d'usage une fois que 6 de ses cases sont complètement brûlées. Le feu peut être éteint depuis une case adjacente ou la même case si le toit est en feu. Un personnage sous un toit en feu est indemne durant le premier tour, mais doit reculer au second sous peine d'être blessé et tué au troisième.

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez jouer les Scénarios 12 et 13.

6 - DÉTRUIRE LES FORTIFICATIONS

6.1 - Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Muraille démolie	2 à pied, impassable pour les chevaux	Moyenne	-
	Sape	2 à pied, impassable pour les chevaux	Impossible	-

6.2 - Les moyens dont disposent les assiégeants

Plusieurs types d'engins de siège peuvent être utilisés pour détruire les murs d'un château, d'une ville ou un hourd : les mangonneaux, les perrières et les béliers. La sape est également un moyen efficace pour détruire des remparts. Perrières et mangonneaux projettent de grosses pierres à distance et, dans les scénarios, ils sont généralement positionnés en dehors de la carte. Les béliers et galeries roulantes, par contre, doivent être amenés au pied de la muraille afin de la pilonner par contact direct. Alors que le pilonnage à distance exclut toute autre forme d'action, le bélier ou la galerie peuvent, eux, être utilisés pendant l'assaut du château.

6.3 - Les sapes

Élément essentiel de tout siège médiéval, le but de la sape était de creuser des galeries sous les remparts du château assiégé en les consolidant avec des étais de bois, puis d'y mettre le feu. Une fois les étais brûlés, le mur s'effondrait sous son propre poids.



6.3.1 - Construire la galerie roulante

L'ensemble des travaux doit être dirigé par un ingénieur. Il faut tout d'abord construire une galerie roulante en bois pour protéger les sapeurs des tirs des assiégés. Chaque ingénieur ayant 5 personnages sous ses ordres peut construire une galerie en 4 jours de siège (cf § 7.4).

6.3.2 - Les travaux

Une fois la galerie amenée contre le rempart ou la tour, la sape peut commencer. Chaque sapeur vaut 1 point de bombardement (cf. § 7.3.3). La vitesse de progression de la sape dépend du nombre de sapeurs présents. La présence de l'ingénieur dans la galerie est indispensable à la conduite des travaux, mais il ne compte pas dans le calcul des points de bombardement.

6.3.3 - Progression de la sape

La progression de la sape est limitée à 1 case mur creusée par jour. Comptez chaque jour le nombre de sapeurs présents à la fois dans la galerie et dans les cases précédemment creusées pour connaître le nombre de points de bombardement. Consultez la table de pilonnage du § 7.3.3 après avoir jeté 1D10.

Un résultat D signifie que la case a été étayée et qu'il sera possible de poursuivre les travaux le lendemain. On ne tient pas compte des résultats C. Placez un pion "Mine" (sape en français) pour indiquer que la case rempart ou tour est étayée. À mesure de l'avancement des travaux, il

est possible d'amener des sapeurs supplémentaires (1 par case creusée).
Un personnage dans une sape est considéré comme étant au niveau d'élévation -1.
Tout personnage situé sur le mur sera placé au-dessus du marqueur "Mine".

Exemple : Waleran l'ingénieur a construit sa galerie et l'a amenée contre le mur du château. Il cible un pan de mur sur une section de 5 cases de large. Il sera donc nécessaire de saper 3 cases de murs avant d'essayer de mettre le feu aux étais. Pour l'instant, seuls 2 hexagones ont été creusés.



6.3.4 - Écroulement du mur

Pour que le pan de muraille ou de tour s'écroule, il est nécessaire que :

- > la moitié (arrondi par excès) des cases du mur compris entre 2 tours (structures) ou 2 changements de direction soient creusées (ou la moitié des cases formant la circonférence d'une tour);
- > tous les sapeurs soient évacués de la sape et de la galerie;
- > un jour supplémentaire s'écoule pour laisser le temps au feu de faire son effet.

Lorsque ces 3 conditions sont réunies, lancez 1D10. Si le résultat est :

- > 1 ou 2 : Echec, le feu n'a pas brûlé tous les étais ou la sape a été mal faite !
- > 3 à 10 : Réussite, le mur s'écroule dans un fracas d'apocalypse !

En cas de réussite, placer un pion Moellons sur chaque case formant le mur (ou la tour).

En cas d'échec, la tentative échoue définitivement : il serait trop téméraire de retourner dans une galerie qui menace de s'écrouler à un moment ou un autre. À chaque jour de siège suivant, on lance 1D10 pour savoir si le mur s'est finalement écroulé. Il faut pour cela faire un 1 au dé.

6.3.5 - Accélération des travaux

Il est possible de creuser 2 cases par jour au lieu d'une. Lors de la consultation de la table de bombardement, les résultats C indiquent le nombre de sapeurs blessés au cours de ces interminables heures de travail harassant. Un sapeur blessé compte pour un demi-point de bombardement.

6.3.6 - Contre-sapes

Les assiégés peuvent tenter de creuser une contre-sape pour atteindre la sape adverse et combattre les sapeurs ennemis. Toutes les règles vues précédemment s'appliquent ici (sauf la galerie roulante bien sûr). Le groupe constituant la contre-sape se rassemble dans la cour en face du mur subissant la sape. Ils doivent être dans des cases adjacentes.

Exemple : 6 contre-sapeurs s'alignent dans la cour dans le prolongement de la galerie roulante. Notez que l'hexagone dans lequel est Gwyn est considéré comme une case de cour et pas de mur.



Lorsque les deux groupes arrivent au contact, les combats se résolvent normalement. Après avoir chassé les sapeurs ennemis, les assiégés peuvent remblayer le trou au rythme d'une case par jour. Là encore, on applique les mêmes règles qu'au paragraphe ci-dessus, un succès sur la table de bombardement permettant de retirer un pion "Mine". On peut accélérer les travaux au rythme de 2 cases remblayées par jour (mêmes restrictions).

6.3.7 - Détruire la galerie roulante

Si lors d'un jour de siège suivant, le défenseur obtient l'initiative, il aura la possibilité de faire une sortie pour détruire la galerie roulante ou attaquer les mineurs.

6.3.8 - Jeu tactique et jours de siège

À la différence des mangonneaux ou perrières, la sape combine à la fois des éléments tactiques (l'approche des remparts, les combats dans la mine si une contre-sape a été lancée, l'attaque contre la galerie) et des éléments durant des jours entiers (la sape d'une case mur ou l'effondrement d'un mur). Les actions tactiques se décident en fonction du jet d'initiative (voir § 7.1.3). Il n'est pas possible de mélanger des actions tactiques et de siège pendant le même jour.

6.4 - Muraille démolie

6.4.1 - Disposition des pions

Dans les scénarios tactiques, l'attaquant place les pions "muraille démolie" suivant le même principe que les pions "fascines". Par contre, dans les scénarios de siège, les pions "muraille démolie" ne sont disposés que sur les cases qui ont été effectivement démolies par les mangonneaux, les perrières, les béliers des assiégeants ou les mines des assiégeants.



6.4.2 - Tir et Couverture

Il est possible de tirer dans ou à travers une case "muraille démolie". La brèche ainsi ouverte permet de tirer à l'intérieur du château. Les personnages sur une case "muraille démolie" bénéficient d'une couverture moyenne quel que soit l'endroit d'où on leur tire dessus.

6.4.3 - Mouvement

Quand un pion "muraille démolie" est posé sur une case remparts, mur du château ou meurtrière, cette case devient accessible de toutes les cases qui l'entourent, sauf s'il y a un mur encore intact pour bloquer le passage. On peut passer ainsi d'une case fossé (comblé ou non) ou d'une case remparts à une case "muraille démolie" en dépensant deux points de mouvement.

Pour passer, par contre d'une case "muraille démolie" sur une case remparts, tour ou donjon, un personnage dépense 3 points de mouvement.

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez déjà jouer le Scénario 14.

7 - DÉROULEMENT D'UN SIÈGE

Un siège se déroule sur plusieurs jours. La durée d'un siège dépend de la quantité d'eau et de nourriture dont les assiégés disposent si un assaut n'est pas réussi. Toutes les actions se déroulant durant un siège sont tenues à jour sur la Fiche de Siège. Dès le 2^{ème} jour de siège et pour chaque jour suivant, les joueurs doivent respecter le déroulement suivant :

7.1 - Séquence de jeu

Le premier jour, l'assiégé détermine l'état de son ravitaillement (cf § 7.1.1), ce qui conditionne la durée du siège s'il parvient à repousser tous les assauts. Il suit ensuite une séquence qui est répétée tous les jours :

- 1 - Lancez 2D10 pour savoir si un évènement aléatoire vient modifier le cours du siège (cf § 7.1.2).
- 2 - Lancez 1D10 pour savoir qui a l'initiative ce jour (cf § 7.1.3).
- 3 - Les pions blessés les jours précédents et qui sont guéris sont remis en jeu.
- 4 - Le joueur ayant l'initiative décide de l'action qu'il souhaite mener ce jour (cf § 7.1.3).
- 5 - Gestion des activités quotidiennes (cf § 7.6).
- 6 - S'il y a eu des blessés dans la journée, les joueurs lancent 1D10 pour chaque personnage blessé et le place sur la fiche de siège à la date prévue pour sa guérison (cf § 7.1.5).
- 7 - Après que toutes les actions aient été menées, le marqueur de siège est déplacé d'une case.

7.1.1 - État du ravitaillement

Au début d'un siège, un jet de dé détermine le nombre de jours de ravitaillement dont disposent les assiégés. Le château se rendra à l'issue de cette période, faute de nourriture.

Le nombre de jours dépend du type de bâtiment :

	Nombre de dés	Modificateur en fonction du nombre d'assiégés						
		-8	-6	-4	0	+4	+6	+8
Château	3D10	≥ 35	34 - 29	28 - 24	23 - 20	19 - 11	10 - 5	≤ 4
Prieuré	1D10	≥ 27	26 - 23	22 - 19	18 - 15	14 - 11	10 - 7	≤ 6

- > Château : Lancez 3D10
- > Prieuré : Lancez 1D10

Ce nombre peut être modifié en fonction du nombre d'assiégés.

Si le nombre modifié est égal ou inférieur à 2, on considère que le siège prend fin au bout de 2 jours, qui est le temps de jeu maximum pour des assiégés. Ce nombre ne varie plus pendant le siège en fonction du nombre d'assiégés restant chaque jour, sauf afflux massif de réfugiés.

L'arrivée d'un convoi de ravitaillement peut aussi influencer sur la durée du siège : Pour chaque cheval ou âne de bât atteignant le bâtiment assiégé, on ajoute un jour de ravitaillement.

7.1.2 - Évènements aléatoires

Au début de chaque jour, on lance 2D10 sur la table d'évènements (cf § 7.9) pour savoir si un fait imprévu est survenu. Lors des 5 premiers jours de siège, on ajoute systématiquement +5 au résultat du dé, tout résultat supérieur à 20 étant considéré comme 20. Chaque évènement ne peut survenir qu'une fois par siège. Si le résultat du jet de dé propose un évènement déjà survenu, on considère qu'il ne se passe rien de particulier ce jour.

7.1.3 - Initiative

Au début de chaque jour de siège, chaque joueur lance 1D10. L'Assiégeant ajoute systématiquement 4 points au chiffre obtenu. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé remporte l'initiative. En cas d'égalité, c'est l'Assiégeant qui a l'initiative.

- > Si c'est l'Assiégeant qui a l'initiative, il peut lancer un assaut contre le château ou le prieuré (cf § 7.7.1), amener une galerie sous les murs pour commencer une sape ou combattre dans la sape (cf § 7.7.4) ou négocier la reddition de la garnison (cf § 7.8).
- > Si c'est le Défenseur qui a l'initiative, il peut décider de faire une sortie contre le campement ennemi (cf § 7.7.2), tenter une sortie pour ravitaillement (cf § 7.7.3), faire une contre-sape, combattre dans la sape ou faire une sortie contre la mine (cf § 7.7.4) ou emporter la décision avec une sortie générale (cf § 7.7.5).
- > Si le Défenseur décide de n'entreprendre aucune action, l'initiative revient alors à son adversaire.

L'action retenue est notée en abrégé dans la case du jour concerné.

Chaque case du calendrier sert également à noter les dommages subis par les engins de siège.

7.1.4 - Efficacité du blocus

Si les assiégeants ne laissent pas suffisamment d'hommes pour maintenir un blocus effectif, le ravitaillement des assiégés reste possible, car l'assiégeant ne peut contrôler toute la campagne environnante. On se réfère à la table suivante pour savoir si le blocus est effectif ou non :

Ratio Assiégeant / Assiégé	Efficacité	Impact sur le blocus
> 2	Bonne	Plein effet
Entre 1.1 et 2	Moyenne	Ajoutez +4 au résultat du dé sur la table d'évènements
≤ 1	Mauvaise	Ajoutez +8 au résultat du dé sur la table d'évènements

7.1.5 - Gestion des blessés

Dans les scénarios qui couvrent plusieurs jours, voire plusieurs semaines, les personnages blessés peuvent éventuellement guérir de leurs blessures avant la fin du siège. À la fin de chaque journée de combat, on lance un dé pour chaque nouveau personnage blessé et l'on consulte la Table de guérison des blessures sur la fiche de siège. On note ensuite sur la fiche de siège la date à laquelle il doit se rétablir dans la case "Blessés". Au matin du jour dit, et à condition de ne pas avoir été tué avant au combat, le personnage blessé est remplacé par son équivalent en bonne santé.

7.2 - La Fiche de Siège

C'est sur la Fiche de Siège disponible pour chaque carte que sont reportés les dégâts infligés aux murs du château ou du prieuré. Elle comporte notamment un plan réduit des édifices permettant de reporter immédiatement le résultat de l'action sur la case visée.

7.3 - Le pilonnage

7.3.1 - Les différents degrés de démolition

Les différents murs et superstructures des bâtiments sont détruits en plusieurs étapes, qui sont fonction de la résistance des matériaux utilisés :

	Double mur en pierres (P)	Simple mur en pierres (S)	Structure en bois (B)
	Château normand Tour byzantine Port fortifié	Murs en torchis Prieuré Porte d'entrée	Hourds Echafaudages Poterne Palissades Pont
1	Mur légèrement endommagé	Mur endommagé	Structure démolie
2	Mur endommagé	Mur démoli	
3	Mur très endommagé		
4	Mur démoli		

Chaque étape dans la démolition correspond à un pilonnage réussi (résultat D dans la Table de Pilonnage).

Dans le pilonnage à distance, la démolition est limitée à une étape par jour et par case visée. L'utilisation d'un bélier permet, par contre, de progresser de plusieurs degrés dans la démolition d'une case lors d'un même assaut. Si le bélier est un engin de démolition plus rapide et plus efficace, il est toutefois plus dangereux à utiliser et plus facile à neutraliser.

Sur le plan des mouvements, des combats et de la couverture, les cases endommagées continuent d'être considérées normalement tant qu'elles n'ont pas été entièrement démolies.

7.3.2 - Mode opératoire

Chaque jour, l'assiégeant choisit quelle(s) case(s) il va pilonner - hourds, palissade, murs, remparts, tours ou donjon - et combien d'engins il assigne à chaque case. Il fait ensuite le total des points de pilonnage par case et consulte la Table de Pilonnage. Le résultat dépend du type de case pilonnée :

- > **P** pour un double mur en pierres ;
- > **S** pour un simple mur en pierres ;
- > **B** pour une structure en bois (palissade ou hourd)

L'assiégeant a droit à un lancer de dé par case. Des modificateurs s'appliquent si c'est une case tour ou donjon qui est pilonnée, pour refléter leur plus grande épaisseur.

Les murs du donjon adjacents à la cour intérieur ne peuvent pas être pilonnés avant qu'au moins une case des murs d'enceinte n'ait été démolie. Seules les 3 cases du mur du donjon les plus proches de la brèche peuvent être pilonnées.

7.3.3 - La table de pilonnage

Dé	Points de pilonnage														
	1			3			6			9			12 & +		
	P	S	B	P	S	B	P	S	B	P	S	B	P	S	B
1	1C	1C	1C	1C	1C	1C	2C	2C	2C	3C	3C	3C	4C	4C	D/4C
2							1C	1C	1C	2C	2C	2C	3C	D/3C	D/3C
3										1C	1C	D/1C	D/2C	D/2C	D/2C
4											D	D	D/1C	D/1C	D/1C
5									D	D	D	D	D	D	D
6								D	D	D	D	D	D	D	D
7						D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
8			D		D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
9		D	D		D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
10	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

Légende :

D : La structure cible est endommagée

C : Nombre de points de pilonnage détruits à cause des dommages aux machines de siège.

Modifications au lancer de dé :

-1 pour le donjon du château normand ;

-2 pour les grandes tours rondes (Port Fortifié) ;

-3 pour les grands donjons (Port Fortifié).

7.3.4 - Conséquence de la démolition

Quand une case structure a été démolie, on place dessus un pion "muraille (ou palissade) démolie". Tout personnage se trouvant sur une case au moment de sa démolition complète est blessé dans l'écroulement du mur ou de la structure.

7.4 - Construction des équipements de siège

La construction d'engins de siège doit toujours être supervisée par un ingénieur. Chaque ingénieur ayant 5 personnages sous ses ordres peut construire :

> en 1 jour : 2 grappins ou 2 fascines ou 2 échelles ou 2 mantelets ou 2 bassines d'huile ;

> en 4 jours : 1 baliste ou 1 bélier ou 1 galerie ;

> en 8 jours : 1 perrière ou 1 mangonneau ;

> en 12 jours : 1 beffroi.

10 personnages sous la conduite d'un ingénieur peuvent réduire le temps de montage par 2 pour chaque engin, par 4 avec 20 personnages. Les personnages affectés à la construction de ces équipements ne peuvent participer à aucune autre action tactique pendant ce temps et sont placés dans la case correspondante de la Fiche de Siège.

7.5 - Mettre le feu à des structures en bois pendant un siège

7.5.1 - Incendier des structures en bois

Si l'assiégeant dispose d'archers, il peut tenter de mettre le feu à des structures en bois de l'édifice assiégé comme des hourds. Les résultats sont obtenus en utilisant la même table des Incendies que celle utilisée pour le jeu tactique avec les modifications suivantes :

Le joueur assiégeant désigne une case cible par jour.

> On ajoute 2 au résultat du dé;

> Il ajoute 1 au résultat du dé pour chaque archer additionnel en sa possession.

Exemple : L'assiégeant dispose de 3 archers. Il vise une case avec un hourd. Il faut faire au minimum 8 au dé pour incendier une case de hourd. Au jet de dé, on ajoute 2 pour tenir compte de la phase de siège et 2 pour les 2 archers additionnels (soit +4 au dé). Tout résultat du D10 supérieur ou égal à 4 mettra donc le feu à la case.

L'assiégé peut essayer d'éteindre l'incendie dans la case en feu, mais sans modificateur au résultat du dé.

L'extension du feu est testée successivement pour toutes les cases adjacentes pouvant être incendiées, en ajoutant 2 au résultat du dé. Si une nouvelle case prend feu, l'assiégeant peut à nouveau essayer de l'éteindre. Cette séquence se continue tant qu'une case adjacente à une case en feu peut être incendiée.

L'assiégé peut utiliser cette règle pour mettre le feu aux engins de siège situés à portée de tir comme la galerie.

7.5.2 - Conséquence de l'incendie

Toute case en feu est détruite ce même jour. Lorsque plus aucune case ne peut être incendiée, on fait le bilan : retirez le hourd sur chaque case que l'Assiégé n'a pas réussi à éteindre.

7.6 - Activités quotidiennes

Les trois activités mentionnées ci-dessus (pilonnage des structures, construction d'engins de siège et mettre le feu à des structures en bois) ainsi que les sapes et contre-sapes peuvent être menées tous les jours. Des exceptions liées à l'action conduite ce même jour sont précisées dans le chapitre suivant.

7.7 - Actions

Chacune des actions décrites dans les pages qui suivent dure une journée. Notez que certaines de ces actions empêchent certaines des actions journalières décrites plus haut.

7.7.1 - Action 1 : À l'assaut !

Tapis de jeu : Utilisez une carte du bâtiment assiégé (château ou prieuré) et une carte de terrain sans construction (le ruisseau par exemple).

C'est de cette carte que viendra l'assaut. L'assiégeant décide de son positionnement par rapport à la carte du bâtiment assiégé.

Si des perrières et des mangonneaux sont utilisés pendant cette action lors du jeu tactique, ils ne peuvent pas être utilisés pour la séquence de pilonnage.

Les camps en présence : chaque joueur peut utiliser les personnages qui lui restent.

Conséquences sur les activités journalières : Aucune activité journalière ne peut avoir lieu à l'exception de la construction d'engins de siège, si les personnages nécessaires ne sont pas utilisés pour l'assaut.

Positions de départ et déroulement de l'action

L'assiégeant peut faire rentrer ses forces par n'importe quel côté de la carte de terrain à découvert, et à n'importe quel tour.

> L'Assiégeant place des pions "Mur démoli" ou "Palissade démolie" sur les cases qu'il a réussi à détruire les jours précédents.

> L'Assiégeant place autant de pions « Fascines » dans les fossés qu'il a pu construire les jours précédents.

- > Le Défenseur dispose les personnages qui lui restent n'importe où à l'intérieur du château ou du prieuré.
- > L'Assiégeant place alors les personnages qui lui restent hors de la carte, le long des côtés ouverts de la carte de terrain à découvert, au choix. Les personnages hors-carte peuvent rentrer à n'importe quelle phase de mouvement des assiégeants mais ils doivent le faire par le côté le long duquel ils ont été placés.
- > L'Assiégeant commence le premier tour de jeu.
- > L'action continue jusqu'à ce que le château ou le prieuré soit pris ou bien que tous les assiégeants aient quitté la carte.

Fin d'un assaut

Un assaut est considéré terminé quand aucun combat au corps-à-corps n'a eu lieu depuis cinq tours et que tous les défenseurs sont séparés des assaillants par un mur, un fossé, une palissade, une porte ou une case impassable. À la fin d'un assaut, tous les défenseurs incapables de tracer un chemin libre jusqu'au centre du bâtiment sont automatiquement faits prisonniers.

Ce découpage de l'action, fidèle à la réalité des combats de l'époque, permet aux assaillants de se regrouper et aux assiégés de gagner du temps. On remarquera ainsi que le château ou le prieuré peuvent être pris en deux assauts.

Les assiégeants assiégés

Alors que les assiégeants se sont rendus maîtres d'une partie du château ou du prieuré et que les assiégés continuent de résister à l'intérieur du réduit défensif, il peut arriver qu'une troupe vienne en renfort pour tenter de briser le siège de l'extérieur (voir table des événements). Face aux nouveaux arrivants, les assiégeants ont le choix entre livrer bataille à l'extérieur (voir § 7.6.5), ou bien se réfugier dans la partie du château ou du prieuré qu'ils contrôlent.

S'ils décident de livrer bataille à l'extérieur, les assiégeants doivent opter pour l'une des deux solutions suivantes:

- > soit livrer bataille avec toutes leurs forces en se retirant de la partie du château ou du prieuré qu'ils contrôlent. Dans ce cas, les assiégés récupèrent automatiquement le contrôle de toute la place.
- > soit diviser leurs forces en deux: une partie ira livrer bataille pendant que l'autre continuera le siège à l'intérieur de la place. Dans ce cas, les assiégés obtiennent automatiquement l'initiative et peuvent tenter de reprendre la partie du château ou du prieuré tenue par les assiégeants. Si les assiégés renoncent à prendre l'initiative, celle-ci revient aux assiégeants. La bataille et les combats à l'intérieur du château ou du prieuré doivent être joués simultanément, chaque joueur passant d'une table à l'autre.

Si les assiégeants du château renoncent à livrer bataille et décident de se réfugier dans la partie qu'ils contrôlent, ils peuvent y amener leurs balistes. Rien n'empêche les assiégés de tenter d'y mettre le feu lors des assauts. Sur le plan de la nourriture, les assiégeants ont à leur disposition les rations laissées par les assiégés lorsqu'ils se sont repliés dans le réduit défensif. Dans le cas où le groupe réfugié dans le réduit défensif tient encore une partie des murs extérieurs ou une section du prieuré avec un accès extérieur, le groupe venu en renfort peut, à la faveur de la nuit, lui faire parvenir 1D6 jours de ravitaillement par jour de siège.

En ce qui concerne l'initiative, les rôles sont désormais inversés: les assiégés deviennent les assiégeants et ceux qui tiennent un pan de mur ou un bâtiment avancé deviennent les assiégés. Toutefois, si les nouveaux assiégeants optent pour le pilonnage à distance, le camp qui tient les murs extérieurs peut décider d'un assaut contre le réduit défensif, même s'il n'a pas obtenu l'initiative. Les négociations concernant la reddition de l'un ou l'autre camp sont suspendues. Seuls les cas de reddition automatique sont applicables (voir Fiche de jeu N° 3).

Règle spéciale : Les assiégeants ont la possibilité d'arrêter immédiatement l'assaut, terminant ainsi la journée en cours, si durant un assaut, tous les défenseurs se retrouvent dans une seule partie d'un des bâtiments suivants :

- > Le donjon pour le château,
- > L'église ou les bâtiments conventuels alternativement pour le prieuré.

Si les assiégés doivent se replier, ils perdent la moitié (arrondie par défaut) des jours de ravitaillement qu'il leur reste.

Lors des jours suivants, quand un nouvel assaut est donné, tous les défenseurs devront être placés dans le réduit défensif et les assiégeants n'importe où à l'exception de ce réduit. S'il reste encore un tireur parmi les défenseurs, les assiégeants doivent être placés hors de portée de tir. L'assaut peut alors commencer.

7.7.2 - Action 2 : Sortie contre le campement ennemi

Tapis de jeu : Carte de terrain sans construction (la carte Le Ruisseau par exemple), en utilisant les 8 tentes de **Guiscard**.

Les camps en présence : L'Assiégeant peut utiliser un tiers des personnages qui lui reste (on arrondit au chiffre inférieur). Il ne peut pas y inclure plus de la moitié des personnages d'une même catégorie. Exemple: si l'Assiégeant a encore 9 chevaliers, pas plus de 4 d'entre eux peuvent participer à cette action.

Le Défenseur peut utiliser la moitié des personnages qui lui reste (on arrondit au chiffre inférieur) sans aucune autre restriction particulière.

Conséquences sur les activités journalières : Aucune.

Positions de départ et déroulement de l'action

- > L'Assiégeant place ses personnages n'importe où sur la carte. En plus, il doit y disposer au moins un tiers des engins de siège qu'il possède (mangonneaux, perrière, bélier, beffroi et balistes). Il arrondit si nécessaire au chiffre supérieur. Exemple: si l'Assiégeant possède 3 mangonneaux, 3 perrières, 1 beffroi et 3 balistes, cela fait en tout 10 engins de siège et il doit en placer au moins 4 sur la carte.
- > L'Assiégé commence le premier tour de cette action en faisant rentrer ses personnages par n'importe quel côté de la carte. Ils peuvent rentrer par plusieurs côtés et en plusieurs groupes. Certains groupes peuvent retarder leur arrivée sur la carte et rentrer plusieurs tours plus tard, si le joueur le désire.
- > L'action continue jusqu'à ce que tous les personnages de l'un ou l'autre camp aient quitté la carte. Si tous les personnages du possesseur du camp quittent la carte, les tentes et engins de siège restant sont tous détruits.

Règle spéciale : L'Assiégé peut mettre le feu aux engins de siège et aux tentes. En plus, les archers peuvent tirer des flèches enflammées. Chaque archer n'a sur lui que 6 flèches à enflammer. Il peut cependant en recevoir ou en donner à un collègue s'il passe un tour complet à ses côtés. Pendant ce tour, aucun des deux archers ne peut bouger, combattre ou tirer.

Pour chaque multiple de 5 cases tente détruites par le feu lors de l'action, l'Assiégeant sera obligé de passer une journée entière à reconstituer ses stocks. L'assiégeant ne peut conduire aucune autre action pendant qu'il répare son camp, à part se défendre d'autres sorties. Ceci ne concerne pas les troupes occupant une partie du bâtiment assiégé. Exemple: si 12 cases tente ont été détruites, l'Assiégeant doit attendre 2 jours entiers avant de reprendre activement le siège. Le Défenseur, lui, peut effectuer des sorties s'il obtient l'initiative.

7.7.3 - Action 3 : Sortie pour ravitaillement

Des défenseurs sont sortis à la faveur de la nuit et tentent de revenir au petit matin avec des vivres. Ils vont devoir éviter les patrouilles qui maintiennent le blocus de la place.

Tapis de jeu : Carte de terrain sans construction (la carte Le Ruisseau par exemple).

> Tant qu'ils tiennent les murs du château ou une partie du prieuré avec un accès vers l'extérieur, et à chaque fois qu'ils ont l'initiative, les assiégés peuvent effectuer des sorties pour ravitaillement. Les membres du groupe de ravitaillement doivent être pris parmi les assiégés (pas plus d'un tiers de la garnison). Il ne peut y avoir plus d'une tentative par jour. Ils reviennent avec 1D6 animaux de bât, chacun portant une journée de ravitaillement.

> Les patrouilles des assiégeants peuvent être formées de 8 hommes au maximum et ne peuvent pas comporter plus de 2 cavaliers et 2 tireurs chacune.

Conséquences sur les activités journalières : Aucune.

Positions de départ et déroulement de l'action : le joueur Défenseur commence le premier tour de jeu en faisant rentrer le groupe de ravitaillement par le côté droit ou gauche de la carte. Lors de ce premier tour, les personnages composant la ou les patrouilles, s'il en arrive une deuxième (voir règle spéciale), ne peuvent se déplacer que de la moitié de leur potentiel de mouvement habituel (on arrondit si nécessaire au chiffre inférieur). La ou les patrouilles entrent par un des trois autres côtés de la carte au choix du joueur Attaquant. Aucun tir défensif ne peut être effectué par la patrouille lors du premier tour. Dès le deuxième tour de jeu, tout redevient normal. L'action continue jusqu'à ce que tous les défenseurs aient traversé la carte de part en part.

Règle spéciale : Avant chacune de ses phases de jeu, l'Assiégeant lance 1D10 et consulte la Table ci-dessous pour savoir si une nouvelle patrouille intervient. Plusieurs patrouilles peuvent être amenées à intervenir au cours de l'action. A chaque fois qu'une nouvelle patrouille intervient, l'Assiégeant en choisit une parmi celles qui ne sont pas encore intervenues et la fait rentrer sur la carte par n'importe quel côté.

Tour de jeu	Une nouvelle patrouille intervient si le résultat du dé est égal ou inférieur à :
1	1
2	3
3	5
4 et +	7

7.7.4 - Action 4 : Sapes et contre-sapes

4 différents types d'actions peuvent être menées :

> Assiégeant : Amener la galerie contre le mur ;

> Défenseur : Commencer une contre-mine. Cette action ne peut être conduite que si l'attaquant a commencé une mine lors d'un jour précédent ;

> Assiégeant ou défenseur : Combat dans la mine, une fois que les deux mines sont connectées ;

> Défenseur : Sortie contre la mine.

Pour ces actions, seule la carte Château est utilisée.

Conséquences sur les activités journalières : Aucune.

Positions de départ et déroulement de l'action : L'assiégeant peut faire rentrer ses forces par n'importe quel côté de la carte et à n'importe quel tour. Mais, au tour précédent leur entrée sur la carte, les assiégeants concernés doivent être disposés le long du côté choisi. De cette façon, les défenseurs ont un tour pour se redéployer avant l'entrée en jeu des nouveaux assaillants. Seul un tiers des défenseurs peut être utilisé pour des activités de contre-sape.

> L'action continue jusqu'à ce qu'aucun assaillant ne peut plus être atteint par un tir adverse ou tué par un assiégé. On compte alors le nombre d'assaillants dans la galerie, ce qui détermine le nombre de points de pilonnage à utiliser pour la journée.

> L'activité journalière est gérée comme indiqué au § 6.3.3, car une seule case peut être creusée et étayée par jour. Si le mur s'effondre, l'assaut au travers de la brèche ne peut être donné que le jour suivant.

7.7.5 - Action 5 : Sortie générale

Cette action ne peut avoir lieu qu'une seule fois au cours du siège.

On utilise la carte du Château ou du Prieuré et une carte de terrain plat à choisir par le Défenseur parmi Le Ruisseau, Le Chemin des Croisés, La Rivière, Le Pont de Bois, Le Fossé, La Prairie ou autre.

Conséquences sur les activités journalières : Aucune activité journalière ne peut avoir lieu à l'exception de la construction d'engins de siège, si les personnages nécessaires ne sont pas utilisés pour contrer la sortie.

Positions de départ et déroulement de l'action : Cette action implique tous les Défenseurs et Assiégeants. Les Défenseurs s'installent sur la carte de fortifications, les Assiégeants sur la carte de terrain plat. Seuls des tireurs du défenseur peuvent rester à l'intérieur de la fortification. L'Assiégé commence le combat.

> L'action continue jusqu'à ce qu'un des camps en présence retraite ou soit anéanti. Si l'Assiégeant retraite, le siège est levé. Le Défenseur a la possibilité de retraire dans le bâtiment fortifié. En ce cas, le siège se poursuit.

7.8 - Reddition du château ou d'un bâtiment

Un château ou un prieuré se rend automatiquement dans deux cas:

> Il n'y a plus de nourriture suffisante pour les défenseurs encore en vie.

> Tous les personnages ayant la capacité de commander (chevaliers, comtes et nobles) ont été tués.

Au cours d'une journée de siège, l'assiégeant peut également tenter de négocier la reddition de la garnison. Il lance alors un dé à 10 faces et consulte la Table de Reddition ci-après. Il modifie le chiffre obtenu au dé en fonction de la situation spécifique dans laquelle se trouvent les assiégés : s'il obtient 12 ou plus, la garnison se rend.

7.8.1 - Table de reddition

	+1	si les assiégeants sont au moins 2 fois plus nombreux que les assiégés ;
Ou	+2	si les assiégeants sont au moins 3 fois plus nombreux que les assiégés.
	+1	si les assiégeants ont réussi à faire une brèche dans la palissade de la basse-cour ou le mur du bâtiment ;
Ou	+2	si les assiégeants se sont rendus maîtres de la palissade de la basse-cour ;
Ou	+3	si les assiégeants tiennent la palissade de la basse cour et ont réussi à faire une brèche dans la palissade de la motte.

Le joueur Assiégeant lance 1D10 et ajoute les points de modifications qui s'appliquent au siège concerné :

- > Si le chiffre modifié atteint 12, le château ou le prieuré se rend ;
- > Moins de 12, le siège continue ;
- > Reddition automatique : une garnison se rend automatiquement si elle n'a plus rien à manger ou si tous les personnages habilités à commander sont morts.

On remarquera que trois facteurs différents sont pris en compte pour les bonifications : le nombre des assiégeants, le niveau de rationnement des assiégés et le degré d'avancement du siège. Seuls les bonus provenant de facteurs différents sont cumulables.

Vous pouvez maintenant jouer tous les scénarios !

7.9 - Table d'évènements

Dé	Évènement	Effets
20	Un cavalier entre dans la tente du commandant des assiégeants	C'est un messenger porteur d'une missive de toute première importance. Les assiégeants doivent lever le siège immédiatement.
19	Une armée de secours est en vue	L'assiégé dispose de 250 points pour constituer une armée qui bénéficie automatiquement de l'initiative ce tour-ci.
18	Le fils du châtelain a été capturé et les assiégeants menacent de le pendre sous les murs du château	Le moral de la garnison est affecté. Les assiégés retirent 2 points à leur jet d'initiative jusqu'à la fin du siège.
17	Un homme de main s'infiltré dans le camp des assiégeants	Il se faufile dans la tente du commandant des assiégeants, un long couteau à la main. Lancez 1D10 : > 7 à 10 : Le commandant est tué, > 4 à 6 : Le commandant est blessé, > 1 à 3 : L'homme de main a raté sa tentative.
16	Un homme de main s'infiltré dans le camp des assiégeants	Il se dirige vers les équipements de siège et tente de saboter une machine. Lancez 1D10 : > 6 à 10 : l'équipement est détruit > 1 à 5 : tentative manquée
15	Epidémie de dysenterie dans le camp des assiégeants	Lancer 1D10 pour connaître le nombre de personnages atteints (blessés). Chaque joueur décide à tour de rôle qui est atteint. Les personnages blessés au préalable peuvent également être atteints par l'épidémie.
14	Afflux de réfugiés	Des habitants des environs ont réussi à se mettre à l'abri dans le bâtiment assiégé. Mais ce sont des bouches à nourrir en plus ! Lancer 1D10 pour déterminer le nombre de fantassins légers qui viennent s'ajouter aux défenseurs. Avancer le marqueur de jours de siège de plusieurs cases si le nombre total d'assiégés impact les capacités de ravitaillement (voir § 7.1.1).
13	Un espion a ouvert la porte du bâtiment de l'intérieur	Un groupe d'assiégeants réussi à s'infiltrer dans le bâtiment. L'assiégeant bénéficie automatiquement de l'initiative ce tour-ci et lance un assaut. > Château : Placez 6 assiégeants dans la cour. > Prieuré : Placez 4 assiégeants dans le bâtiment.
12	On a volé une partie du ravitaillement !	Avancez le marqueur de siège de 4 cases.
11	Des renforts pour les assiégeants	L'assiégeant dispose de 250 points pour constituer une armée. Il ne peut pas acheter des équipements de siège.
10	Un ingénieur a rejoint les assiégeants	Sous sa direction, la construction des engins de siège est accélérée : toute machine nécessitant plus de 3 jours pour être assemblée peut être construite en un jour de moins.
9	Les assiégés pensent qu'un traître se cache parmi eux	Lancer 1D10 pour chaque assiégé. Le premier à obtenir un résultat 0 est le traître. Il est prestement tué.
8	L'eau du puits a été empoisonnée	Lancer 1D10 pour connaître le nombre de personnages atteints (blessés). Chaque joueur décide à tour de rôle qui est atteint. Les personnages blessés au préalable peuvent également être atteints par l'épidémie et meurent.
7	La garnison s'engage à se rendre si l'armée de secours ne se présente pas avant 10 jours	A moins d'un résultat 19, un jour suivant, la garnison se rend après 10 jours de siège.
6	Le commandant de la garnison ne se sent pas bien	Ce n'est qu'une indisposition passagère. Aucune influence sur le siège.
5	Suite à des dissensions au conseil, une partie des assiégeants décide de lever le siège	Jetez 1D10. Si le résultat est X, $X0\%/2$ des assiégeants sont retirés du jeu (exemple : si X=7, alors $70\%/2=35\%$ arrondi à la dizaine inférieure, soit 30%, ou 3 personnages sur 10, répartis équitablement entre les différentes classes de personnage).
4 à 2	-	

RÈGLES DE CAMPAGNE

1 - Le but du jeu

Vous êtes un jeune chevalier anglo-normand qui a rejoint la rébellion et chargé par votre seigneur de différentes missions, que ce soit venir en renfort pour poursuivre le siège d'un château, mettre à feu et à sang la campagne aux alentours d'une ville tenue par les royalistes, ou escorter l'Emperesse Mathilde lors de la traversée de territoires peu sûrs. En remplissant ces missions, vous gagnez en expérience et en gloire et pouvez espérer devenir seigneur à votre tour.

Ou vous êtes un autre jeune chevalier resté fidèle au roi Étienne et chargé de superviser la construction d'un contre-château, d'aller chercher des renforts à Londres ou de recruter des mercenaires avant que ceux-ci ne soient embauchés par la rébellion.

Les scénarios sont conçus pour générer des affrontements qui sont résolus sur les cartes tactiques.

Le principe du jeu de campagne repose sur deux critères essentiels :

- > **Les ressources** disponibles dans les villes et villages, les châteaux ou les convois de ravitaillement. Ces ressources permettent aux groupes de combat de se ravitailler, mais sont aussi une cible pour les pillages.
- > **La loyauté** des nobles anglo-normands envers le roi. Si leur loyauté tombe en dessous d'un certain seuil, ces nobles peuvent devenir hostiles et se rebeller.

2 - La carte

La carte double représente une partie du sud-ouest de l'Angleterre, de Basingstoke à Bath d'est en ouest et d'Andover à Oxford du sud au nord. C'est cette partie du royaume qui verra le plus d'affrontements pendant la guerre civile.

Chaque case représente environ 5 km de terrain.



2.1 - Le terrain

Le coût en point de mouvement (PM) pour entrer dans une case est fonction du terrain comme indiqué sur la Fiche de Jeu N°4. Lorsqu'une case combine plusieurs types de terrain, on ne prend en compte que le coût du terrain le plus défavorable (par exemple, il ne faut dépenser que 3 PM pour traverser une rivière dans une case de colline avec une forêt, et non pas 5).

3 - Les fiches de jeu

Une première fiche présente toutes les tables nécessaires pour le jeu de campagne.

Les autres fiches de campagne permettent de tenir à jour, en fonction de la période, les effectifs des différents groupes de combat (et leur loyauté dans certains cas), leur niveau de ravitaillement et l'argent dont ils disposent, le prestige et la loyauté des différents nobles, les ressources disponibles dans les villes, les villages, les châteaux et les convois de ravitaillement.

4 - Les pions

Ils représentent soit des constructions (châteaux et contre-châteaux), des groupes de combat, des convois de ravitaillement ou des chefs de groupe (typiquement des nobles).

- > Le chiffre **bleu** en bas à gauche représente le potentiel de mouvement du pion, autrement dit le nombre de points de mouvement qu'il peut dépenser à chaque tour de jeu.
- > Le chiffre **rouge** en haut à gauche est simplement un numéro d'ordre
- > La lettre à droite indique le type de troupes (N pour Normand, W pour les mercenaires gallois et F pour les mercenaires flamands).
- > La couleur de fond indique l'appartenance du noble ou groupe anglo-normand à l'une ou l'autre des factions : **rouge** pour le roi, **verte** pour les Angevins.



5 - Les constructions

5.1 - Les villages

Les agglomérations suivantes sont regroupées sous le nom générique de village : village, ville et prieuré.

Un village dépend toujours d'un noble et de la faction à laquelle il appartient. Son comportement est dicté par sa loyauté au roi Étienne. Chaque village a un niveau de ressources, compris entre 1 et 10. Il a une influence sur la capacité d'un groupe de combat à se ravitailler et à recruter de nouveaux membres si la loyauté du village est supérieure à 4.

Le niveau de ressources de chaque village est donné dans la fiche de jeu N° 5 en fonction de l'année pendant laquelle se passe le scénario. Seuls les convois de ravitaillement peuvent réapprovisionner un village en ressources.

Optionnel : Le niveau de ressources peut être impacté par différents facteurs :

- > Météo,
- > Saison.

5.2 - Les établissements monastiques

Les prieurés et abbayes sont déjà imprimés sur la carte. Notez qu'une d'entre elles n'existe pas encore lors de la première période du jeu (voir fiche de jeu N° 5). Considérez la case comme une case de terrain découvert.

Les établissements monastiques sont gérés comme des villages.

5.3 - Les châteaux

Les châteaux sont déjà imprimés sur la carte. Notez que certains châteaux n'existent pas encore lors de la première période du jeu (voir fiche de jeu N° 5). Considérez la case comme une case de terrain découvert. Chaque scénario de campagne précise si des châteaux et contre-châteaux additionnels ont été construits en plus de ceux déjà indiqués sur la carte pour sécuriser le territoire. Les mercenaires ne peuvent pas construire de châteaux.

Il y a 3 types de châteaux dans le jeu :

- > Le château de pierres, représenté dans le jeu tactique par la carte du Donjon Normand.
- > La tour de pierres entourée d'une palissade de bois, représentée dans le jeu tactique par la carte du Nid d'Aigle (de Guiscard).
- > La motte castrale en bois, représentée dans le jeu tactique par la carte de la Motte Castrale (de Diex Aie).

Chaque château contient une garnison de 10 combattants au début du scénario. La composition de la garnison est déterminée par la table d'effectifs de la fiche de jeu N° 4. Elle est commandée par un noble dont la loyauté (voir § 7) détermine la faction à laquelle le château appartient. Les membres de ces garnisons peuvent être recrutés par des groupes de combat, mais il doit toujours rester au moins 5 combattants pour défendre le château. La seule exception étant à la suite d'un siège ou d'une attaque, si le nombre de défenseurs est inférieur à 5. Il faudra en priorité dans les jours suivants faire venir des renforts pour renforcer la garnison et revenir à au moins 5 défenseurs.

Le niveau de ressources de chaque château est donné dans la fiche de jeu N° 5 en fonction de l'année pendant laquelle se passe le scénario.

Optionnel : Le niveau de ressources peut être impacté par différents facteurs :

- > Météo (optionnel),
- > Saison (optionnel).



6 - Le tour de jeu

Chaque tour de jeu correspond à une journée. Le tour de campagne correspond aussi à un tour de siège.

Organisation du tour de jeu

Les deux factions complètent chaque étape avant de passer à la suivante :

- > Vérification du ravitaillement des groupes de 10 soldats et plus (voir § 8.4)
- > Réorganisation des groupes sur la même case (voir § 8.1)
- > Paiement des rançons des nobles prisonniers (voir § 15.8)
- > Création des convois de ravitaillement dans les villages ou châteaux et transfert des ressources (voir § 12)

Les mouvements et les rencontres qui s'en suivent sont gérés en fonction du prestige des nobles, le noble avec le prestige le plus élevé se déplaçant en premier, puis le suivant, etc. Quand deux nobles de factions opposées ont le même niveau de prestige, c'est celui avec le plus grand nombre de personnages dans son groupe qui joue en premier. Les groupes n'ayant pas de prestige jouent après, dans l'ordre décroissant de leurs effectifs. Les rencontres peuvent conduire à des batailles tactiques ou des sièges.

7 - Loyauté

La loyauté s'exprime envers le roi Étienne.

Chaque groupe de combat anglo-normand, village, château ou établissement monastique a un niveau de loyauté compris entre 1 et 10 au début de la partie (voir la fiche de jeu N° 5).

La loyauté des groupes de combat peut être impactée par différents facteurs :

- > Personnalité du noble du groupe,
- > Nombre de personnages dans le groupe,

Le niveau de loyauté détermine la faction à laquelle appartient un groupe de combat anglo-normand.

Lorsqu'il entre sur une case avec un autre groupe de combat anglo-normand, le joueur doit d'abord faire un test de loyauté en utilisant son niveau de loyauté actuel modifié par les facteurs listés ci-dessous. Si le résultat est 4 ou moins, le groupe rencontré appartient au parti angevin, si le résultat est 6 ou plus, il appartient au parti royaliste. Si les groupes sont d'une faction différente, le combat est possible. Si au moins l'un des deux groupes est neutre, il ne se passe rien.

Les groupes de mercenaires ne font un test de loyauté que si on leur a fait une promesse de butin (voir § 11.4).

Modificateurs de Loyauté

Personnalité du noble :

Plus le prestige personnel du noble est grand, moins les groupes rencontrés auront envie de se montrer hostiles. Utilisez les modificateurs suivants au test de loyauté :

Prestige du noble :	Royaliste	Angevin
1 ou 2	-2	+2
3 ou 4	-1	+1
5 ou 6	0	0
7 ou 8	+1	-1
9 ou 10	+2	-2

Nombre de personnages dans le groupe :

En cas de rencontre avec un autre groupe de combat, faites la différence entre le nombre de combattants dans chaque groupe situé sur la même case. Utilisez les modificateurs suivants au test de loyauté :

Différence par rapport au joueur	Royaliste	Angevin
10 et +	+2	-2
5 à 9	+1	-1
-4 à +4	0	0
-5 à -9	-1	+1
-10 et -	-2	+2

Exemple : Si le commandant d'un groupe a une prestige de 7 ET est un royaliste, alors le modificateur de loyauté est de +1. Si son groupe est constitué de 15 personnages et si le groupe qu'il rencontre est constitué de 9 personnages, on ajoute alors un autre +1 au résultat du dé.

Test de loyauté	
Loyauté	Allégeance
1	Angevin
2	Angevin
3	Angevin
4	Angevin
5	Neutre
6	Neutre
7	Royaliste
8	Royaliste
9	Royaliste
10	Royaliste

8 - Groupes de combat

8.1 - Gestion des groupes de combat

Chaque groupe est composé d'au moins 3 personnages. Ce quota minimum permet de créer des groupes de diversion, de reconnaissance ou de renfort. L'adversaire ne connaît pas la composition d'un groupe de combat, il ne connaît que son existence sur la carte. Il ne pourra connaître sa composition que si un de ses groupes se trouve sur le même hexagone.

Si un groupe de combat est composé exclusivement de cavaliers, on utilise un marqueur de groupe de cavalerie.

Ce type de groupe peut se déplacer plus rapidement qu'un groupe constitué exclusivement d'infanterie ou d'un mélange des deux.

Lors de la phase de réorganisation, un joueur peut diviser un groupe en plusieurs. Il peut aussi rassembler plusieurs groupes pour ne former qu'un seul plus important, à condition bien sûr d'être sur la même case au même moment.

Quand un groupe se divise, la loyauté des nouveaux groupes est identique à celle du groupe d'origine.

Quand plusieurs groupes se combinent, le niveau de loyauté du noble du groupe le plus nombreux devient le niveau de loyauté du nouveau groupe. Deux ou plusieurs groupes de combat ne peuvent stationner sur un même hexagone plus d'un tour. Ils doivent sinon être regroupés.

En d'autres termes, plusieurs marqueurs « Groupe de combat » ne peuvent être présents sur un même hexagone plus d'un tour.

Tout groupe inférieur à 3 personnages est dissout et les personnages restants perdus (ils se dispersent dans la nature).

Le nombre de groupes pouvant être créés n'est limité que par le nombre de personnages présents sur la carte de campagne. Il n'est pas nécessaire qu'ils soient dirigés par un noble (voir § 9).

8.2 - Effectifs des groupes de combat

Les scénarios précisent le nombre de combattants dans chaque groupe. Leur type suit une répartition standard qui varie selon la faction comme indiqué dans les tables de la Fiche de Jeu N°4. S'il y a plus de 12 personnages, ajoutez simplement les résultats de 2 ou plusieurs lignes, en conservant la ligne de 10 pour chaque dizaine.

Exemple : Un groupe de 15 Anglo-Normands sera constitué en ajoutant les effectifs des lignes 10 et 5.

8.3 - Mouvements

Un groupe de combat a un potentiel de déplacement de 5 cases par tour (indiqué en bleu en bas à gauche du pion). Si le groupe est constitué exclusivement de cavaliers, il peut se déplacer de 8 cases par tour.

Le type de terrain traversé a une influence sur les déplacements, comme indiqué sur la Fiche de Jeu N°4.

Un groupe de combat peut terminer sa phase de mouvement sur une case occupée par un autre groupe, qu'il soit ami, ennemi ou neutre. Mais il ne peut y avoir qu'un groupe de combat par case à la fin d'un tour de jeu, plusieurs groupes amis devant se regrouper (voir § 8.1) et des groupes de factions opposées devant se combattre ou l'un des deux retraiter. En cas de rencontre avec un groupe neutre, ce dernier doit toujours reculer.

8.4 - Ravitaillement des groupes de combat

Un groupe de combat de moins de 10 soldats est considéré comme toujours ravitaillé. Par contre, un groupe de combat contenant 10 soldats et plus doit trouver du ravitaillement chaque jour. Il n'a pas la possibilité de stocker du ravitaillement pour plus d'une journée. Le ravitaillement est possible si le groupe est dans une case avec un village, un château de la même faction ou un convoi de ravitaillement.

Le nombre de ressources nécessaires pour ravitailler un groupe de combat dépend de son effectif :

- > 1 si le groupe de combat compte entre 10 et 19 personnages,
- > 2 si le groupe de combat compte 20 personnages et plus.

Si un groupe de combat n'a pu se ravitailler complètement pendant 2 jours de suite, il en subira les conséquences au combat lors du tour suivant :

- > Le groupe de combat devra ajouter +1 au résultat du dé en cas de combat et de tir.
- > De plus, sans ravitaillement, le groupe de combat ne pourra se déplacer au tour suivant que de la moitié de ses points de mouvements (arrondi au chiffre inférieur), dans les jeux de campagne et tactiques à la fois.

Le ravitaillement d'un groupe de combat peut avoir une influence sur le niveau de ressources du village, du château ou du convoi :

- > -1 si le groupe de combat compte entre 10 et 19 personnages,
- > -2 si le groupe de combat compte 20 personnages et plus.

9 - Les nobles

Chaque noble dispose d'un certain prestige qui lui permet d'avoir une influence sur la loyauté des groupes rencontrés. Le nombre de nobles et leur prestige initial sont indiqués dans le scénario choisi.

Chaque noble est représenté par son pion et se comporte comme un groupe de combat s'il a des combattants l'accompagnant. Seuls les points de mouvement du groupe sont pris en compte dans ce cas.

Chaque noble peut être soit fidèle au roi ou angevin. Placez le pion le représentant avec la face de couleur adaptée : Rouge pour un fidèle du roi, vert pour un Angevin.

Le prestige d'un noble augmente d'un point pour toute bataille tactique gagnée. Il baisse d'un point pour toute bataille perdue ou pour tout retrait avant bataille. Il baisse aussi d'un point s'il pille un village et de deux points s'il pille un établissement monastique.

Un nouveau noble peut apparaître en cours de jeu si un groupe sans noble gagne au moins 2 batailles tactiques. Son personnage de plus haut rang devient alors son noble, avec un prestige de 2.

Si le groupe s'est recomposé entre temps, la règle ci-dessus reste valide si au moins 50 % des effectifs de départ sont toujours présents.



10 - Les engins de siège & les ingénieurs

Un groupe d'engins de siège est composé d'au moins un ingénieur, un engin de siège muni de roues (bélier, galerie, beffroi ou mangonneau), 2 bœufs par engin de siège (4 pour le beffroi) et 3 paysans. Il peut être soit fidèle au roi, soit angevin. Placez le pion le représentant avec la face de couleur adaptée : Rouge pour un fidèle du roi, vert pour un Angevin.

Un ingénieur peut être recruté dans une ville au prix de £4 pour la durée de la campagne.



11 - Les mercenaires

11.1 - Déplacement

Un groupe de mercenaires est représenté par un pion marqué de la lettre F (Flamands) ou W (Gallois, ou Welsh en anglais). Comme les autres factions, il peut être composé uniquement de cavaliers pour se déplacer plus vite.

Le placement des groupes de mercenaires en début de jeu est indiqué dans le scénario. Un groupe de mercenaires est considéré comme neutre tant qu'il n'a pas été recruté par une des factions.

Lors de la phase de mouvement, chaque groupe de mercenaires non recruté est déplacé alternativement par chaque joueur. Il doit se diriger vers le groupe de combat le plus proche pour chercher à se faire recruter.



11.2 - Recrutement

Un groupe de mercenaires peut être recruté de 2 manières :

- > en les payant,
- > ou en leur promettant une part du butin à venir (avec le risque de les voir devenir hostiles si l'attaque tarde à se réaliser ou si le butin est insuffisant).

Une fois recruté, le pion représentant le groupe de mercenaires est empilé sous le pion de la faction recruteuse et se déplace au rythme du groupe de combat le moins mobile.

11.3 - Coût d'un mercenaire

Chaque mercenaire engagé vaut 2 £ pour la durée de la campagne.

11.4 - Promesse de butin à venir

En cas de promesse de butin, le groupe de mercenaires devra faire un test de loyauté à chaque tour suivant son recrutement. Tout résultat de 3 ou moins entraîne leur désertion. À chaque tour suivant, on retranche 1 au résultat du dé (soit -3 par exemple, au bout du 4^e test).

Il est possible de payer un groupe de mercenaires à qui on avait précédemment promis un butin à venir pour s'assurer leur indéfectible loyauté.

11.5 - Débauchage d'un groupe de mercenaires

Un groupe de mercenaires ayant rallié la faction adverse peut être débauché au prix de 3 £ par mercenaire pour la durée de la campagne, si aucune troupe adverse ne se trouve à moins de 2 cases des mercenaires.

11.6 - Partage du butin résultant d'un pillage

Le noble du groupe de combat décide du nombre de points de pillage à attribuer aux mercenaires. Si ce nombre est supérieur ou égal au nombre de mercenaires, ceux-ci restent loyaux jusqu'à la fin de la campagne. Si ce nombre est inférieur, on jette 1D10 et on consulte la table de loyauté. En cas de résultat Révolte, la totalité du groupe de mercenaires se rebelle et une nouvelle bataille tactique a lieu immédiatement. Si une faction emploie plus d'un groupe de mercenaires, partagez le butin et testez la loyauté séparément pour chaque groupe de mercenaires : il est possible que certains se révoltent alors que d'autres resteront loyaux.

12 - Convois de ravitaillement

Les convois de ravitaillement sont représentés par un pion. Les convois de ravitaillement peuvent être créés dans une case village ou château ami dans la phase de jeu correspondante.

Chaque pion contient jusqu'à 5 animaux de bât et un convoyeur. Les convois de ravitaillement peuvent se déplacer de 5 cases par jour tant qu'il y a un convoyeur pour les guider. Sans convoyeur, un convoi ne peut pas se déplacer et reste sur place.

On peut transférer jusqu'à 5 points de ressources entre un convoi et un village ou un château dans l'étape de transfert des ressources. Chaque ressource transférée dans un convoi de ravitaillement doit être déduite du total du village ou château. Chaque animal de bât, représenté par un cheval ou un âne dans le jeu tactique, transporte 1 point de ravitaillement.

Les convois de ravitaillement proposés dans les scénarios sont neutres. C'est la présence dans la même case d'un groupe de combattants qui assure sa protection qui détermine la faction à laquelle il appartient. S'il n'est pas escorté, un convoi de ravitaillement fait la navette entre les points de départ et d'arrivée donnés dans le scénario.



13 - Les finances

Chaque groupe de combat dispose en début de partie d'une somme d'argent, exprimée en Livres (£), détaillée dans le scénario choisi. Cet argent peut servir à recruter des troupes dans les villages ou des mercenaires.

De l'argent peut être gagné en pillant des villages ou des établissements monastiques appartenant à l'autre camp ou neutres (voir § 13.2).

13.1 - Recrutement de troupes

Sous réserve de loyauté et de ressources suffisantes, un noble ou chevalier peut recruter un ou plusieurs personnages dans un village au prix d'1 £ par fantassin léger ou 0,5 £ par paysan (voir table de recrutement de la Fiche de Jeu N°4).

Un noble peut aussi recruter des mercenaires rencontrés sur la carte (voir § 11.2).

13.2 - Pillage

Si un groupe de combat attaque un village, un établissement monastique ou un château et est vainqueur à l'issue de la bataille tactique, il peut alors piller les ressources restantes. Un point de pillage est équivalent à 1 niveau de ressources et vaut 1 £ dans des échanges futurs. Le niveau de ressources est ajusté après le pillage.

14 - Rencontres

Cette phase de jeu détermine les conséquences d'une rencontre entre deux groupes ou lors de l'entrée dans un village.

14.1 - Rencontre entre deux groupes de la même faction

Il est possible de modifier les groupes pendant la phase de réorganisation (voir § 8.1). Ce n'est pas une rencontre au sens utilisé pour ces règles.

14.2 - Rencontre entre deux groupes de factions différentes

Il est possible d'engager le combat.

Notez que même si les groupes sont hostiles, il n'y aura combat que si un des deux joueurs le souhaite.

14.3 - Rencontre avec un groupe de mercenaires

Il est possible de les recruter s'ils sont en recherche d'un employeur. S'ils sont déjà au service d'une autre faction, il est possible de les débaucher (voir § 11.5) ou d'engager le combat avec eux.

14.4 - Rencontre avec un convoi de ravitaillement

Il est possible d'acheter tout ou partie du ravitaillement charrié par le convoi si le convoi appartient à la même faction que le groupe ou est neutre.

Si le test de loyauté détermine que le groupe de combat l'accompagnant est de la faction opposée, il est possible de le piller à la suite d'un combat tactique victorieux. Un convoi non escorté appartient automatiquement au premier groupe de combat qui le rencontre.

14.5 - Entrée dans un village

Il est possible de se ravitailler et de recruter de nouvelles troupes si le village appartient à un noble de la même faction. Si ce n'est pas le cas, il est possible d'attaquer le village pour le piller.

14.6 - Attaque d'un village ou d'un établissement monastique

Le nombre de combattants disponibles est fonction des niveaux de ressources du village : plus les ressources sont élevées, plus il y a de combattants disponibles. Le type de combattants disponible est détaillé dans la table de la Fiche de Jeu N°4.

À l'issue du combat, et quel que soit le résultat de celui-ci, les combattants du village survivants sont retirés du jeu. En cas de nouvelle attaque lors d'un tour suivant, la procédure de levée des combattants est reprise au début, en fonction des nouveaux niveaux de ressources disponibles du village.

15 - Combat

15.1 - Correspondance entre la carte de campagne et les cartes tactiques

Le nombre de cartes tactiques utilisées pour résoudre la bataille dépend du nombre total de personnages engagés dans le combat :

- > 30 ou moins : 1 carte
- > de 31 à 60 : 2 cartes
- > 61 et plus : 4 cartes

Si une seule carte tactique est utilisée :

- > Les groupes arrivant par le Nord et le Nord-Est se déploient sur le côté haut de la carte tactique,
- > Les groupes arrivant par le Nord-Ouest se déploient sur le côté gauche de la carte tactique, etc.

Si deux cartes tactiques sont utilisées :

- > Les groupes arrivant par le Nord se déploient sur le côté haut de la carte tactique supérieure,
- > Les groupes arrivant par le Nord-Ouest se déploient sur le côté gauche de la carte tactique supérieure,
- > Les groupes arrivant par le côté Sud-Ouest se déploient sur le côté gauche de la carte tactique inférieure, etc.

Si quatre cartes tactiques sont utilisées :

- > Les groupes arrivant par le Nord se déploient sur le côté haut de la carte tactique supérieure gauche,
- > Les groupes arrivant par le Nord-Ouest se déploient sur les côtés gauches des 2 cartes tactiques placées à gauche,
- > Les groupes arrivant par le côté Sud-Ouest se déploient sur le côté bas de la carte tactique inférieure gauche,
- > Les groupes arrivant par le côté Sud se déploient sur le côté bas de la carte tactique inférieure droite, etc.



15.2 - Mise en place des cartes tactiques

Le choix des cartes tactiques dépend de la nature de la case de campagne. Utilisez au moins une des cartes ci-dessous, puis complétez le champ de bataille avec des cartes de terrain sans bâtiment (comme La Prairie ou Le Chemin des Croisés).

Chacun à leur tour, les joueurs placent une carte tactique orientée comme bon leur semble. La première carte est toujours choisie par le joueur non-actif. La carte posée, les joueurs désignent ensemble ou au sort le bord nord, qui correspondra au nord de la carte de campagne.

Choix des cartes tactiques

Case de la carte de campagne	Terrain dégagé	Forêt	Colline	Marécage	Rivière	Bord de mer	Village (*)	Château
Cartes publiées par Historic'One	La Prairie Le Chemin des Croisés	Le Bois	Le Fossé Le Tertre La Colline	Le Lagon Le Fossé	La Rivière Le Pont de Bois Le Lagon Le Ruisseau	La Plage La Crique	Le Hameau Le Prieuré	Le Château Normand La Motte Castrale Le Nid d'Aigle
Cartes Cry Havoc originelles	La Croisée des Chemins La Plaine	La Forêt	-	-	Le Moulin Le Gué	La Tour de Gué L'Abbaye	Le Village	-

(*) Un village peut aussi être assemblé avec les formes à découper du village saxon.

15.3 - Nombre de groupes prenant part à la bataille

D'autres groupes, amis ou ennemis, situés dans les cases adjacentes à celle où la bataille doit avoir lieu, peuvent les rejoindre. Ces groupes perdent alors la possibilité de se déplacer ultérieurement dans ce tour. Il faut mémoriser l'emplacement de la case précédant l'arrivée de chaque groupe, car ceci aura une incidence sur le déroulement de la bataille tactique.

15.4 - Déploiement

En fonction de la situation issue de la phase de rencontres, les groupes se déploient sur le côté de la carte tactique correspondant à leur arrivée sur l'hexagone de la carte de campagne.

Le joueur attaquant choisit de se déployer en premier ou non. Il peut ensuite choisir de déclencher la bataille ou laisser son adversaire le faire.

15.5 - Refus du combat

Si le groupe attaqué ne souhaite pas combattre, chaque personnage du groupe doit subir un test d'infiltration en utilisant la table ci-contre et en lançant 1D10. Les modificateurs d'infiltration tactique s'appliquent de la même façon pour ces personnages :

- > Cavalier : -1
- > En armure : -1
- > Blessé : +2

De plus, le noble commandant le groupe perd un point de prestige.

15.6 - Fin de la bataille

Le combat prend fin sur un des 4 résultats suivants :

- > Un adversaire est complètement éliminé. La faction victorieuse reste sur la case du jeu de campagne dans laquelle s'est déroulée la bataille. Le pion représentant l'autre groupe est retiré du jeu.
- > Un adversaire décide de fuir le champ de bataille. Le groupe battu est placé sur la carte de campagne dans une des 3 cases situées dans le sens de leur arrivée. La faction victorieuse reste sur la case du jeu de campagne dans laquelle s'est déroulée la bataille.
- > Un adversaire décide de se rendre. La faction victorieuse reste sur la case du jeu de campagne dans laquelle s'est déroulée la bataille alors que tous les adversaires survivants sont faits prisonniers. Voir le § 15.8 pour la gestion des prisonniers.
- > La bataille dure depuis 12 tours et aucun camp n'a pu atteindre une des conditions ci-dessus. Chaque adversaire se retire dans une ou plusieurs des 3 cases situées dans le sens de leur arrivée sur la carte de campagne. Si un camp était déjà présent dans la case du jeu de campagne au début de la bataille, il recule dans la case opposée à la direction prise par son adversaire.

Table de refus de combat	
Dé	Résultat
1	-
2	-
3	-
4	-
5	Personnage prisonnier
6	Personnage prisonnier
7	Personnage prisonnier
8	Personnage blessé
9	Personnage blessé
10	Personnage tué

15.7 - Personnes blessés lors des combats

Un personnage blessé lors d'un combat tactique se déplace par la suite avec une pénalité de 3 points de mouvements sur la carte de campagne. S'il fait partie d'un groupe avec d'autres personnages valides, la totalité du groupe est pénalisée (car ils doivent attendre le ou les blessés).

Un personnage blessé lors d'un combat doit se diriger vers un château ou un village de la même faction, le plus proche, pour se soigner. Il ne pourra en repartir qu'une fois guéri.

On utilise la table de guérison sur la fiche de jeu N° 3 pour savoir dans combien de tours le personnage est rétabli.

Si le lieu où se trouve un personnage blessé est attaqué, il pourra combattre avec son potentiel de combat d'homme blessé.

15.8 - Les prisonniers

Le groupe prisonnier sera escorté à partir du tour suivant par un groupe d'au moins 3 hommes vers :

- > Le château ou le village de la même faction le plus proche du champ de bataille. Placez le pion correspondant au groupe prisonnier sous le pion servant d'escorte.

Une fois rendus à destination, les prisonniers sont éliminés du jeu (à l'exception des nobles mis à rançon) et l'escorte retrouve toutes ses capacités comme groupe de combat.

S'il n'est pas possible de constituer un groupe pour escorter les prisonniers, ceux-ci sont massacrés.

Les nobles prisonniers sont mis à rançon. Leur rançon est fonction de leur niveau de prestige (un point de prestige = 2£ de rançon).

Lorsque la rançon d'un noble est payée, il est libre de partir avec 2 cavaliers, pris en priorité parmi les autres prisonniers.

Note pour le jeu tactique : Si lors d'un jour suivant le convoi de prisonniers est attaqué, les prisonniers désarmés n'ont qu'un potentiel de défense de 1. Un personnage ami devra rester un tour complet sans combattre à côté d'un prisonnier pour le libérer. Le personnage libéré devra rester un tour complet à côté d'un personnage mort ou étourdi pour prendre ses armes (et retrouver ainsi ses valeurs de combat initiales).

16 - Les sièges

Utilisez les règles du jeu tactique avec les modifications suivantes : chaque point de ressources permet aux assiégés de tenir 2 jours de siège.

Lorsque toutes les ressources sont épuisées, les défenseurs doivent se rendre.

Leur sort dépend alors de la table fournie sur la fiche de jeu N° 3.

Conséquences de la reddition :

Si le résultat du dé est compris entre :

3-4 : Testez chaque défenseur avec 1D10, dans l'ordre croissant de leur valeur d'attaque. Il est massacré sur un résultat entre 1 et 5. Cessez les tests quand la moitié des défenseurs sont morts.

5-7 : Le vainqueur forme un ou plusieurs groupes de combat avec les prisonniers. Les cavaliers sont tous démontés. Chaque groupe de prisonniers doit être accompagné d'un groupe en escorte.

17 - Positionnement sur la carte de campagne

Les scénarios proposent des placements à proximité d'un point de repère (un village le plus souvent). La position relative par rapport à un lieu est exprimée par son orientation sur les points cardinaux comme le montre l'illustration ci-contre.



18 - Optionnel : L'environnement

Ces paramètres sont déterminés en début de partie et ne changent plus pour le restant du scénario de campagne.

Table de météo	
Dé	Influence sur les ressources
1	-3
2	-2
3	-1
4	-
5	-
6	-
7	-
8	+1
9	+2
10	+3

18.1 - La météo

Une mauvaise météo peut anéantir les récoltes de l'année précédente, une excellente météo peut, quant à elle, améliorer le rendement des récoltes et, par conséquent, avoir une influence sur le niveau de ressources disponibles.

Le test de météo est fait en début de scénario et son influence sera permanente pendant toute la durée de la campagne (chaque tour représentant un jour, il est douteux qu'une partie dure suffisamment longtemps pour que ce paramètre puisse changer au cours de la campagne).

Table des saisons		
Dé	Saison	Influence sur les déplacements
1	Hiver	-2
2	Hiver	-2
3	Printemps	-1
4	Printemps	-1
5	Été	-
6	Été	-
7	Été	-
8	Automne	-1
9	Automne	-1
10	Automne	-1

18.2 - Les saisons

La saison à laquelle se déroule la partie peut avoir une influence sur le déplacement des troupes (à la mauvaise saison, les inondations ou la neige rendent les chemins difficilement praticables).

La saison est déterminée en début de partie et son influence sera permanente pendant toute la durée de la partie de campagne.

v.1.1
Imprimé en France
par Victoria Game
pour HISTORICONE Editions
www.historic-one.com

The Anarchy

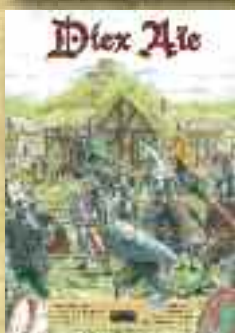
L'épopée normande

Cette série de jeux retrace l'aventure des Normands à partir du XI^e siècle, que ce soit en France, en Angleterre, en Italie du Sud, en Sicile ou au Proche-Orient.

Déjà parus :



GUISCARD : Ce jeu de simulation retrace l'épopée des Normands, conduits par Robert Guiscard (le rusé), en Italie du Sud et en Sicile au XI^e siècle. Le jeu oppose les différentes factions de l'époque comme les Byzantins, les Arabes de Sicile, les Allemands, les Lombards et bien sûr les Normands, arrivés comme simples mercenaires au milieu de cet imbroglio d'intérêts divergents et qui prirent le pouvoir par les armes.



DIEX AÏE ("Dieu nous aide !", le cri de guerre des ducs de Normandie) : Ce jeu retrace la résistance des Saxons à l'établissement du "joug normand" dans les décennies ayant suivi Hastings. Outre les Normands et les Saxons, le jeu permet aussi de jouer les Écossais. DIEX AÏE propose un jeu de campagne permettant de générer des scénarios tactiques qui sont joués sur les cartes de la série.



AGER SANGUINIS (le Champ du Sang, du nom de la dernière bataille de Roger de Salerne, Régent d'Antioche en 1119) : Ce jeu complet mettra en scène la lutte des Normands de la principauté d'Antioche, de leurs alliés arméniens et des premiers contingents de chevaliers hospitaliers contre les Turcs au XII^e siècle en Terre Sainte.

À paraître :

MARE NORMANNORUM (La mer des Normands, ainsi que les chroniqueurs médiévaux appelaient la Méditerranée centrale au XII^e siècle) permettra de combiner les pions et cartes des différents jeux de la série avec ceux du PORT FORTIFIÉ et de NEFS ET GALÉES pour poursuivre les affrontements entre Normands, Byzantins et Sarrazins sur mer ou lors de sièges de ports.

PLANTAGENÊTS : Ce jeu complet avec module de campagne retracera les combats acharnés entre Plantagenêts et Capétiens en France dans la seconde moitié du XII^e siècle.

LE CRAC DES CHEVALIERS : Cette extension représentera assez fidèlement l'imposante forteresse de Syrie au début du XIII^e siècle sur deux cartes de taille standard. Elle sera accompagnée d'une planche de pions représentant des chevaliers hospitaliers de cette époque.

Dessin de la couverture :
Massimo PREDONZANI