

Le Port Médiéval Fortifié

Extension pour CRY HAVOC, SIEGE, CROISADES et VIKINGS

J'espère que cette extension compensera, pour les vrais fans de la série, l'infinie attente de l'extension officielle, annoncée dès la sortie de VIKINGS en 1990, toujours retardée et finalement annulée. Les cartes ont été dessinées en 1992, puis réadaptées et améliorées numériquement en 2004. Pour finir, elles ont été entièrement reprises et améliorées en 2008 pour pouvoir être imprimées en haute définition. Elles sont conçues pour être assemblées avec la Cité Médiévale Fortifiée pour former un ensemble de 6 cartes A2, même si certains scénarios peuvent être joués sans la Cité.



1 Description du port

Le Port Fortifié est une extension de la Cité Médiévale Fortifiée. Les murailles du port sont jointives avec celles de la cité en deux points. Les plages de sable de part et d'autres des murailles laissent la place à des quais et des pontons permettant aux nef, galées, cogues et autres bateaux d'accoster.

A gauche, la porte de Césarée permet de rentrer dans le port en venant de l'extérieur, puis on entre dans la cité par la porte de Montferrat. Chaque pan de muraille avance profondément vers la mer afin de délimiter un emplacement sûr pour les navires souhaitant accoster. Chaque muraille se termine par une tour ronde : la tour St Michel à gauche et la tour de Lusignan à droite.

L'accès au port est barré par une ancienne tour byzantine, connue sous le nom de Vieille Tour de Mer. Un ponton permet à des barques ou à des chaloupes de débarquer vivres, soldats ou prisonniers, car cette tour isolée au milieu de l'eau est un endroit idéal pour empêcher des détenus de s'échapper. Il faut gravir deux escaliers de bois séparés par un pilier de pierre servant de guérite pour atteindre la porte de la tour. Chaque escalier peut être détruit en cas d'attaque, pour retarder les assaillants.



2 Assemblage des cartes

Le port est constitué de 2 cartes au format standard (qu'on appellera commodément la tour Saint Michel pour la partie gauche et la tour de Lusignan pour la partie droite). 2 demi-cartes viennent se placer sur la carte Cité Fortifiée, du côté de la porte Montferrat. L'assemblage final doit ressembler au plan ci-dessous :



Note : Les cartes de la Cité Fortifiée n'étant pas aussi bien réalisées que les cartes de mer, l'ajustement central n'est pas parfaitement aligné. Ceci n'empêche pas l'assemblage des cartes.

3 Règles spéciales

3.1 Accostage au port

Il y a deux types d'accostages possible selon la taille du navire : les petits bateaux (cogue, félouque, barque, drakkar, galiote) doivent utiliser les pontons du côté de la Tour St Michel. A l'inverse, les grands bateaux comme la nef, la galère ou le huissier ne peuvent accoster qu'aux quais situés du côté de la Tour de Lusignan.

3.1.1 La manœuvre d'accostage

Voir les règles de l'extension Nefs & Galées

3.1.2 Le navire à quai

Un navire est considéré à quai quand :

- sa voile a été ramenée : on enlèvera le(s) pion(s) Voile pour marquer le fait qu'elle(s) ne constitue(nt) plus une gêne pour le déplacement. Il est cependant toujours possible de monter dans la hune quand le bateau est à quai.
- Le navire est amarré sur le quai : on placera un marqueur cordage sur un bord de quai pour montrer cet état. La procédure d'amarrage nécessite deux personnages : un marin à bord et un manœuvre sur le quai. Cette opération prend un tour complet pendant lequel aucun des deux ne peut faire une autre action.

3.1.3 L'embarquement et le débarquement du quai

Une passerelle (voir section suivante) n'est nécessaire que pour les grands navires (nef, galée ou navire huissier). Le coût en points de mouvement est de 2 par case de passerelle.

Le coût supplémentaire pour monter ou descendre d'un petit bateau (type felouque ou cogue) depuis un ponton est de +1.

3.1.4 La passerelle

Les pontons, tout comme l'eau du port, sont au niveau -0.5. Les quais du port sont eux considérés comme étant au niveau 0. Il est nécessaire de placer une passerelle couvrant deux hexagones pour passer d'une case Quai à une case Pont supérieur d'un grand navire, située au niveau 0.5. Deux personnages, un à bord et l'autre à quai sont nécessaire pour cette manœuvre qui prend un tour complet pendant lequel aucun des deux ne peut faire une autre action.



Compte tenu de la pente, un personnage situé sur la case passerelle la plus proche du quai sera en position désavantageuse par rapport à un assaillant sur l'autre case passerelle. Si l'ennemi est sur le quai ou dans le bateau, le personnage sur la passerelle sera toujours en position désavantageuse.

3.2 La Vieille Tour de Mer

3.2.1 Les prisons

Dans certains scénarios, cette tour sert de prison. Les prisonniers sont enfermés à l'étage inférieur de la tour, au niveau de la porte d'entrée. On placera un marqueur « Inside building » sur les pions situés à cet étage pour ne pas les confondre avec ceux de l'étage supérieur.

3.2.2 La porte d'entrée

Cette porte est identique à celle du donjon du château de SIEGE. Les mêmes règles de couverture et de combat s'appliquent donc.

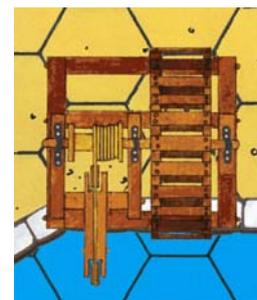
3.2.3 Destruction des escaliers d'accès

Cette manœuvre s'effectue comme le renversement d'une échelle décrite dans Siege (voir règle 1.94 de ce jeu).

3.3 La grue

Cet engin de levage était utilisé pour charger et décharger les cargaisons des navires. La grue et sa cage à écureuil occupent 4 cases et la flèche au bout de laquelle se trouve le crochet (non visible) est au dessus de l'eau.

Pour pouvoir monter et descendre des charges, un personnage doit être dans la cage. Le coût pour entrer dans une case Cage à écureuil (que ce soit la cage proprement dite, le treuil ou la flèche) est de 3 points de mouvements. Un personnage dans la cage doit rester un tour complet pour monter ou descendre une charge d'un niveau d'élévation.



3.4 Tirer depuis les remparts sur des bateaux

3.4.1 Niveaux d'élévation

Les règles de tirs liés à des niveaux différents de l'extension Cité Médiévale s'appliquent entièrement.

Pour garder une cohérence avec les niveaux d'élévation des différentes forteresses, il a été nécessaire de raisonner en demi-niveau pour éviter que la hune ne soit aussi élevée que le donjon du Château des Templiers. Ce point est important si le scénario se passe dans le port fortifié où les bateaux sont à portée de tir de personnages situés sur les tours et les remparts.

Le tableau ci-dessous résume les différences de niveaux d'élévation entre les différents éléments du port fortifié et ceux des bateaux pour estimer si le tir est possible.

Niveau d'élévation	Port Fortifié	Grands navires	Autres navires
-0.5	Cases de mer Pontons du port Ponton de la Vieille Tour de Mer	Pont inférieur	Pont principal
0	Cases terrain plat Quais		
+0.5		Pont supérieur	
+1	Cases rempart (hormis la section centrale du rempart Droit) Pilier de pierre de l'embarcadère de la Vieille Tour de Mer	Châteaux avant/arrière	
+2	Tour St Michel Tour de Lusignan Porte d'entrée de la Vieille Tour de Mer Section centrale du rempart de droite	Hune	
+3	Sommet de la Vieille Tour de Mer		