

DRAKKAR

1 - Le Knarr

Le knarr est un bateau viking utilisé principalement pour la navigation en haute mer et le transport de marchandises. Pour cette raison, les flancs du bateau sont beaucoup plus hauts que ceux d'un drakkar et il est muni d'une cale. Afin de faire face aux tempêtes, le knarr est beaucoup plus résistant qu'un navire de taille équivalente.

Le knarr sera représenté par une galiote, les 4 cases au milieu du navire constituant la cale ouverte. Les 12 cases du pont supérieur sont situées plus haut sur la ligne de flottaison que celles d'un drakkar ou d'une galiote.

CARACTERISTIQUES DU BATEAU	
Knarr	
Nbre max. rameurs j	8 _
Vitesse max. avant	4
Vitesse max. arrière	2
Vitesse réelle	! égale au nombre de paires de rameurs
Accélération et Décélération : conditions requises	
+1*	1 paire de rameurs minimum
+2 ou -2	3 paires de rameurs minimum
+3 ou -3 - -	
Répercussion des différents types de mouvement sur la vitesse du knarr	
En lune droite aucune	
Mvt latéral	'aucune
Rotation	Vitesse -1
Restrictions	Maxi 60°/2 par phase
Nombre de points de dégâts qu'un bateau peut encaisser avant de couler	
19	
Répercussion des dégâts sur la vitesse et l'accélération	
Vitesse	1 - 1 par 3 points de dégâts en j caisses
Accélération	- 1 par 6 points de dégâts en caissés
Un bateau sans personne qui rame voit sa vitesse diminuer automatiquement de 1 point par phase.	

Influence sur le combat

Vue la position plus haute du pont supérieur, tout personnage prêt à l'attaque bénéficie d'une position doublement avantageuse (++) en attaque comme en défense.

Les autres personnages à la rame ou à la barre sont (0) en défense et (+) en attaque.

Les personnages dans la cale suivent les mêmes règles que les personnages sur le bateau.

Modifications au tir

Position de l'archer	Position de la cible
Dans la cale	-
Sur le pont supérieur	Sur un autre bateau
Sur un autre bateau ou à terre	Sur le pont supérieur du knarr
	Dans la cale du knarr
Affectation de la cible	Protection
	Tir impossible
Prête à l'attaque	0
A la rame ou à la barre	Légère
Prête à l'attaque	Légère
A la rame ou à la barre	Moyenne
Prête à l'attaque	Tir impossible à courte distance

2 - Lanceurs de javelots

Les personnages suivants sont considérés comme des lanceurs de javelots : Ceorl : Aelfric - Aelmaer - Weohstan - Eardwulf - Aethelberht

Housecarl : Kola - Osmed

Bondi : Domar - Glum - Yngve - Torleik

Berserker : Hake - Bjorn

Les résultats de tirs sont identiques à ceux des archers

Modification du lancer de dé pour les tirs au javelot

Distance de tir	1 à 7 cases :	8 à 15 cases :	16 à 30 cases :
	Dé normal	+ 1 au dé	+ 2 au dé

3 - Plongeurs

Rôle tactique

Leur but est de plonger sous la ligne de flottaison d'un navire ennemi pour créer une voie d'eau. Les plongeurs sont choisis parmi les personnages sans armure et doivent être désignés comme tels au début du jeu. Les plongeurs ne passent pas le test de noyade.

Plonger

Cette action consiste à passer du niveau 0 (sur l'eau) au niveau -1 (sous l'eau). Plonger ou remonter à la surface coûte 4 points de mouvements. Placer un marqueur -1 sur le personnage pour le représenter sous l'eau. Un personnage sous l'eau est invisible. On ne peut pas lui tirer dessus. Il n'est pas possible de parcourir plus de 3 cases sous l'eau sans remonter à la surface.

Tentative de percement d'une voie d'eau

Elle se réalise comme une collision avec un facteur de vitesse de 1. Elle n'a pas d'influence sur les personnages sur le bateau. La tentative se fait pendant la phase de mouvements navals lors du déplacement des bateaux.

4 - Grappins

Un personnage sans armure avec un grappin peut tenter d'escalader un mur dont la hauteur correspond à 1 ou 2 niveaux d'élévation. La tentative de lancer se fait pendant la phase de mouvement. Le personnage doit être adjacent au mur visé. Il ne peut pas bouger ou combattre pendant cette phase.

Le succès du lancer, est lié au résultat d'1 D 10, qui varie selon la hauteur du mur

- 1 élévation : un résultat de 1 ou 2 entraîne l'échec
- 2 élévations : un résultat compris entre 1 et 4 entraîne l'échec

Le coût du déplacement est de 8 points par niveau d'élévation vers le haut ; de 4 points vers le bas.

En cas de combat contre un ennemi adjacent, le résultat du dé est décalé de 2 cases vers la droite. Un résultat E ou D entraîne la mort, un résultat C n'a pas d'effet. Si le résultat d'un combat conduit à un recul sur une case hors les murs avec un grappin accroché, le recul est possible après un jet de dé pour savoir si le personnage réussi à attraper la corde. Ce personnage ne doit pas porter d'armure. La tentative échoue sur un résultat compris entre 1 et 3 s'il est en bonne santé ; entre 1 et 6 s'il est blessé ; Un échec entraîne la chute et la mort du personnage.

5 - Refus de combat

Un personnage ayant un potentiel de déplacement supérieur à celui de son ou de ses assaillants peut décider de rompre le combat en jouant sur sa faculté de mobilité supplémentaire. Un cavalier recule de 2 cases, un piéton d'une case. Le recul ne peut se faire que sur des cases libres de tout personnage. On ne peut pas déplacer un personnage ami pour reculer. Un personnage reculant sur des cases adjacentes à un ennemi subit les résultats de la table d'infiltration.

