

Règles optionnelles Le Journal du Stratège 31

REGLES OPTIONNELLES

Elles ne sont pas absolument nécessaires au scénario, mais nous nous sommes bien amusés à les réaliser et elles cadrent bien avec l'aspect 'coup de main' de ce scénario...

BOUCSULADE : N'importe quel personnage peut tenter d'en bousculer un autre tout en bougeant. Il lui suffit de dépenser 2 PM pour la tentative, de calculer normalement le rapport de force (si moins de 1/1, prendre 1/1) et de lancer le dé... Tout résultat négatif pour l'un ou l'autre des protagonistes indique qu'il est tombé à terre. Celui qui tente une bousculade, peut ensuite continuer son mouvement normal s'il lui reste de points de mouvement et s'il n'est pas à terre bien sûr. UN personnage à terre n'a plus de ZDC et on peut passer sur sa case (d'où l'intérêt de la manœuvre entre autres...). Un personnage à terre qui doit reculer est blessé, s'il était déjà blessé, on le considère comme mort et ainsi de suite.

A TERRE : Tout personnage à terre voit son coefficient de défense réduit de moitié (arrondi par excès), de surcroît, un chevalier à terre aura un malus de 2 en défense s'il est attaqué à cause de sa lourde armure qui le gêne pour éviter les coups. Un chevalier à terre dépense 4 PM pour se relever, s'il est déjà blessé, il faudra qu'un autre personnage vienne l'aider en dépensant 2 PM pour qu'il puisse se relever. On ne peut attaquer si on a dépensé tous ses PM pour se relever, mais on retrouve sa ZDC envers le recul des pions adverses.

SAUT D'UNE PALISSADE : N'importe quel personnage peut décider de sauter du haut du plancher créneau ou d'un escalier vers la cour. Ce saut est d'autant plus risqué que les personnages sont lourdement équipés (gros potentiel de défense)... Pour une valeur de défense de 10 ou plus, le personnage aura 9 malchances sur 10 de se blesser, pour un coefficient de 9 il n'aura plus que 8 sur 10, pour 8, 7/10 et etc. jusque celui qui vaut 2 en défense et n'a qu'une malchance sur 10 de se blesser. Les personnages qui valent 1 réussissent à tous les coups (sauf blessés). Un personnage blessé 'triple' sa valeur relative de défense pour ce test de saut. Les plus audacieux pourront imaginer de sauter sur un autre personnage (en avant d'Artagnan. !), pourquoi ne pas l'autoriser, mais attention, dans ce cas vous refaites le test avec un malus de 2 sur le jet de dé pour savoir si vous atterrissez bien sur votre victime laquelle sera promptement assommée et si vous l'avez manquée, considérez que votre personnage est à TERRE (voir règle ci dessus). Parfois, le saut d'une palissade est obligatoire quand vous êtes atteint par le feu et n'avez pas d'autre endroit où aller..

TIR A LA LUEUR DES TORCHES DE VEILLE : Il sera permis de tirer sur tout personnage se trouvant sur la case où a été placée une torche de veille et ceci sans malus. Par contre, tous les tirs sur les cases autour d'une case où est placée une torche de veille seront assortis d'un malus de 2 au dé.

INCENDIE : Une phase combat sans combattre ni subir de tir, permettra à n'importe quel pion brigand de mettre le feu à toute case de bois adjacente (y compris escaliers mais pont-levis exclu), il ne faut pas non plus être adjacent à un adversaire ... !

TIR A LA LUEUR DES INCENDIES : Ce genre de tir sera autorisé sur toutes les cases adjacentes à une case en feu sans aucun malus, par contre, il sera possible de tirer toute cible située à une case de distance du feu avec un malus de 1 au dé.

PRESENCE D'UN CHEVAL EQUIPE DANS L'ECURIE : Prévoir une « écurie » située sous une case plancher/créneau à cinq cases ou moins de l'escalier du donjon. Le seigneur du château qui est un combattant modèle et applique strictement le proverbe « Commander c'est prévoir ! » exige en effet de ses palefreniers, d'avoir constamment un cheval sellé en cas de ... Précaution qui va se révéler bien utile en l'occurrence. Les règles habituelles pour monter sur le cheval doivent être appliquées, mais n'importe quel soldat peut aller chercher et amener son cheval au seigneur, et ceci dès le début de l'alerte.

BARRICADE : N'importe quel personnage peut décider de se barricader derrière une porte (chaque case palier est considérée munie d'une lourde porte). Pour se barricader, le personnage doit se trouver

Règles optionnelles Le Journal du Stratège 31

si le pas de la porte en début de phase de mouvement et consacrer toute cette phase à refermer la porte, il ne pourra pas attaquer lors de sa phase de combat, bien sûr. S'il est attaqué lors de la phase combat du joueur adverse, on résoudra normalement le combat afin de déterminer si les assaillants ont réussi à l'empêcher de fermer la porte ou non, tout résultat négatif pour celui qui referme la porte signifie uniquement qu'il a échoué dans sa tentative, tous les autres résultats indiquent que la porte est close et **BIEN CLOSE**.

Toute porte fermée pourra être enfoncée par au moins deux personnages totalisant dix points d'attaquent (force). Ils perdront chacun une phase de mouvement (sur le seuil, sans bouger) à chercher un madrier (il y en a forcément de disponible...) et autant de phase de combat que nécessaire pour sortir un chiffre pair sur un dé à dix faces (une tentative par tour).

CORDAGES : Pas fous les brigands ! Certains ont pensé à se munir de cordes afin, éventuellement, de pouvoir se sauver par les créneaux. Il n'y aura normalement pas lieu de s'en servir, sauf si l'affaire tourne mal et que le pont-levis soit refermé par exemple ou les brigands barricadés dans une tour. Dans cette case, le joueur brigand compte ses pions disponibles et lance un dé à dix faces, dont le résultat, s'il indique un chiffre inférieur au nombre de brigands debout, signifie qu'il y a assez de cordes pour se sauver par les créneaux (évasion automatique si le chemin d'accès aux créneaux dégagé) sinon, ces derniers n'ont plus qu'à vendre chèrement leur peau.

Toutes ces règles optionnelles ne sont que des propositions que chacun pourra jouer à sa manière, en accord avec le ou les partenaires. Pensez à ce qui est réaliste et considérez que cette merveilleuse série qu'ès Cry Havoc et consort est très proche du jeu de rôle avec toute l'«imagination au pouvoir» que cela peut impliquer.