

Règles optionnelles Le Journal du Stratège 43/44

LE MOULIN A VENT

Le moulin à vent est un élément modulaire qui se compose de trois étages. Élément modulaire signifie qu'il peut être posé sur une autre carte de la série Cry Havoc. Les deux lettres (x et y) qui sont inscrites sur l'étage inférieur servent à repérer le moulin sur une carte. Les chiffres qui sont imprimés sur certains hexagones à l'intérieur du moulin indiquent le nombre de points de mouvement qu'un personnage doit dépenser pour accéder à cette case. La lettre « x » sur un hexagone à l'intérieur du moulin signifie que cet hexagone est infranchissable. Deux autres points nécessitent encore les règles qui suivent, à savoir la troisième dimension et la meule.

LA CARTE

La carte représente une surface de base assortie de deux paliers supérieurs (noté « étage médian » et « étage supérieur » sur la carte. Seule la surface de base est posée sur la carte. Les différents paliers sont appelés étages ou niveaux. Il est possible de déplacer un pion d'un étage à l'autre en empruntant les escaliers. Le fait de passer d'un niveau à un autre entraîne automatiquement un changement de carte : le pion est immédiatement posé sur la carte correspondant au niveau sur lequel il se trouve.

REGLES DE DEPLACEMENTS VERTICAUX

Il est possible de passer d'un niveau à un autre en empruntant un escalier. Monter ou descendre un escalier coûte deux points de mouvement (PM). Si la case contient un personnage assommé ou tué, il faut dépenser un point de plus. Dans le cas où plus d'un personnage assommé ou tué se trouvent sur la case, celle-ci devient infranchissable. Il est toutefois possible de dégager un escalier encombré en traînant vers le bas le ou les personnages qui s'y trouvent. Une telle action requiert un tour complet sans autre action. Le pion déplacé (un par tour) est ensuite posé sur une case adjacente au bas de l'escalier. Pour une telle action, un personnage doit se trouver sur une case adjacente au départ de l'escalier, en ou en bas.

LES ESCALIERS

Les escaliers ont une direction. Sur chaque escalier sont dessinés trois petites flèches qui indiquent toujours le sens du bas. L'accès normal à un escalier se fait par le côté perpendiculaire aux flèches, dans le sens des flèches par le haut, en sens contraire par le bas. L'escalier est matérialisé par des pointillés à l'étage inférieur. Cette case a une double utilité :

Elle appartient à l'étage sur lequel elle retrouve - un personnage situé sur cette case est sous l'escalier, il lui est alors impossible de quitter la case par le côté de départ de l'escalier.

Elle appartient à l'étage supérieur - tout personnage qui y accède dans le but de changer d'étage est immédiatement placé sur la case correspondante du niveau supérieur.

Les escaliers servent en outre de repère.

LES COMBATS

Ils se déroulent selon la règle générale de 'Croisades' sauf qu'un personnage sur une case escalier est en terrain(+) s'il est attaqué depuis le bas et en terrain (-) s'il est attaqué depuis le haut. Il est en terrain (0) s'il est attaqué des deux côtés à la fois. Le combat corps à corps n'est autorisé que depuis une case adjacente au départ ou à l'arrivée de l'escalier.

Les escaliers représentent une protection moyenne si le tireur est exactement dans l'axe de l'escalier et une protection forte dans les autres cas.

Le recul à la suite d'un tir n'est pas pénalisé, on considère que le personnage se met à couvert et qu'il n'a pas besoin de reculer.

LA MEULE

Le pion meule qui se trouve sur la carte est placé en début de partie à l'endroit désigné en pointillés. Au début de chaque phase de mouvement d'un joueur, le pion se déplace d'une case dans une direction définie à l'avance par les joueurs.

Tout personnage qui se trouverait sous la meule à son passage est blessé (déjà blessé ou assommé = tué), et éjecté sur une case adjacente (priorité donnée à une case libre).

Le mouvement de la meule peut être stoppé en actionnant le levier relié à l'axe des ailes du moulin. Pour ce faire, un personnage doit demeurer un tour complet sur cette case sans effectuer d'autre action. Le mouvement ainsi stoppé sera signalé en retournant le pion 'meule' qui demeurera immobile jusqu'à ce que le levier soit à nouveau actionné, procédure identique celle donnée pour l'arrêt de la meule.