

# Le Fauconnier



Le fauconnier était un personnage courant au Moyen-Age, la chasse au faucon étant très appréciée. Si les rapaces étaient particulièrement dressés pour la chasse, il était également possible de les dresser pour le combat. Il ne serait donc pas irréaliste de voir apparaître sur un champ de bataille ou un autre des fauconniers lançant leurs volatiles à l'attaque des troupes ennemies.

Tout personnage de la série Cry Havoc ayant un potentiel d'attaque supérieur à 12 (chiffre choisi arbitrairement, vous pouvez donc le modifier en fonction des scénarios) peut avoir reçu une formation de fauconnier. Le faucon (pion ci-dessous) n'obéit qu'à son maître en fonction du degré de pouvoir (DP) du maître sur son animal. Le DP varie en fonction des scénarios (minimum : 0, maximum : 5). Il permet de définir le comportement du rapace lorsque celui-ci est hors de portée de voix de son maître. A portée de voix, le faucon obéit toujours.

## 1 Comportement du faucon

Le faucon peut se comporter différemment selon qu'il est à portée de voix de son maître ou non. La voix porte à 15 hexagones. Dans ce rayon, le fauconnier manipule son rapace comme il l'entend. Hors de ce rayon, le faucon peut ne pas obéir à 100 % à son maître.

Le faucon est dressé pour un certain type de combat. Le fauconnier décidera si son volatile est dressé pour effectuer :

A-1 attaque en 1 tour

B-1 attaque en 2 tours

C-2 attaque en 2 tours (1 attaque par tour)

D-2 attaque en 4 tours (1 attaque pour 2 tours)

Une fois que le fauconnier a décidé de ceci, il ne peut plus le modifier pour un même faucon.

Chaque fois qu'il lance son faucon hors de portée de voix, le fauconnier lance un dé (D10) auquel il ajoute son DP. Si le résultat est supérieur ou égal à 10, le faucon obéit et réalise effectivement ce pourquoi il est dressé. Pour les autres résultats, le fauconnier applique les conséquences ci-après :

1 ou 2 : le faucon attaque son maître

3 ou 4 : le faucon n'attaque pas le personnage visé, mais le personnage le plus proche de sa cible quel qu'il soit (ami ou ennemi) conformément à son dressage.

5 ou 6 : le faucon effectue une attaque de moins que prévu (s'il est dressé pour A, il ne fait rien, s'il est dressé pour B, il fait A, etc...).

7, 8 ou 9 : le faucon n'attaque personne.

## 2 Combat

Lorsqu'il attaque, le faucon est toujours posé sur le personnage cible. Le fauconnier doit voir la cible au moment où il lance le volatile. Pour les attaques, il faut consulter les TRC normales : le faucon est considéré comme un personnage à pied à ceci près qu'il ne peut jamais être touché au passage et qu'en attaquant depuis les airs, il est en terrain ++ (encore meilleur que le terrain +) il bénéficie donc d'au moins 1 colonne sur la TRC (mais uniquement en attaquant depuis les airs).

Le combat diffère en fonction du type de dressage :

Dressage A : le faucon est posé sur le personnage cible, il attaque et dégage immédiatement après l'attaque (c'est à dire au terme de sa phase de combat) sur une case adjacente où il ne peut pas être attaqué au contact. Le personnage attaqué ne peut donc pas riposter lors de sa phase de combat.

Dressage B : le faucon passe 2 ses phases de combat sur le personnage cible sans dégager au terme de la première attaque. Au cours de la seconde attaque, le faucon ne bénéficie pas d'un déplacement de colonne sur la TRC.

Dressage C : il se compose de 2 attaques du type Dressage A. Entre les deux, le faucon doit passer une phase de mouvement en vol. Il attaque les deux fois le même personnage et les deux attaques doivent intervenir durant deux tours qui se suivent.

Dressage D : il se compose de 2 attaques du type Dressage B avec, comme pour le type C, une phase de mouvement en vol.

Lors de combats contre des personnages à cheval, le faucon ne peut pas tuer un cheval. Seul les résultats concernant le cavalier sont appliqués.

Un faucon ne peut jamais attaquer un personnage qui se trouve dans un bâtiment ou sur une case arbre.

Sur les résultats assommé ou blessé, le faucon est automatiquement tué.

Le faucon peut être tiré en vol lors de la phase de tir (offensif ou défensif). Le tir ne peut pas se faire avec un poignard, un javelot ou une baliste. Le faucon n'a pas de couverture et il est toujours à courte distance. Si un obstacle sépare le faucon du tireur, la ligne de tir est automatiquement coupée et le tir est impossible. Un personnage ou un cheval n'est pas considéré comme un obstacle coupant la ligne de vue. Le tireur a un malus de +2 au dé. Il consulte la table des tirs contre les personnages à pied et applique le résultat d'un tir défensif, quel que soit le type de tir.

## 3 Mouvement

Le faucon a un potentiel de mouvement de 15 hexagones. Il ne tient pas compte des coûts supplémentaires dus au terrain. Il est lancé lors d'une phase de mouvement au terme du mouvement du fauconnier qui doit à ce moment «voir» la cible (c'est à dire être théoriquement en position de lui tirer dessus). Le faucon effectue immédiatement son mouvement. Le faucon doit effectuer un trajet quelconque d'au moins 10 hexagones au cours de chaque phase de mouvement passée en vol. Le faucon est toujours en l'air à l'exception des attaques (il n'atterrit jamais sauf sur l'épaule ou le bras du fauconnier). Il est posé sous le fauconnier lorsqu'il est transporté par celui-ci. Si le fauconnier est tué, le faucon est retiré du jeu. Si le fauconnier est assommé, le faucon demeure sous le personnage.

## 4 Aide fauconnier

Le fauconnier ne peut transporter qu'un seul faucon à la fois. S'il veut disposer de plus de volatiles, il peut avoir des aides qui transportent les rapaces. Un aide (personnage quelconque) transporte un faucon. Le nombre d'aides fauconnier (qui détermine également le nombre de faucons disponibles) est indiqué dans le scénario.