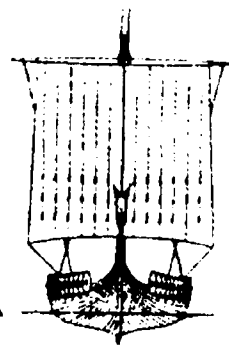


# VIKINGS



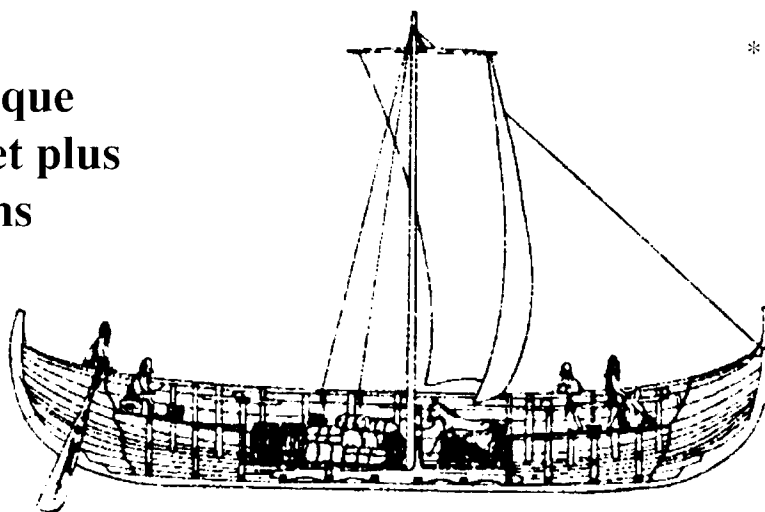
## Les Chevaliers de la Mer

Drakkars en vue! La fureur des hommes du Nord s'abat sur les côtes d'Angleterre. Combats navals, abordages, raids, pillages: les incursions des Vikings n'épargnent personne. Les Earls anglo-saxons réussiront-ils à repousser ces intrépides chevaliers de la mer?

A travers 7 scénarios, ce jeu retrace l'épopée des peuples scandinaves au IX<sup>ème</sup> et X<sup>ème</sup> siècles. Entièrement compatible avec les autres jeux de la série médiévale (Cry Havoc, Siège, Samouraï et Croisades), ainsi qu'avec ceux de la série Dragon Noir, VIKINGS développe plus particulièrement les mouvements et combats sur mer et décrit avec un réalisme frappant les tactiques de raids côtiers. Il comporte une extension - Le Port Fortifié - qui introduit des cartes, des bateaux, des règles et des scénarios supplémentaires\*.

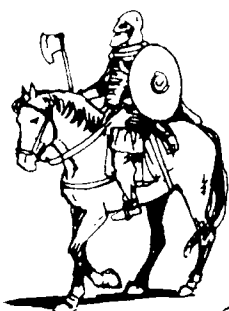
\* A paraître en février 1991.

**Simulation tactique  
pour 2 joueurs et plus  
à partir de 14 ans**



### La boîte de VIKINGS contient:

- un dé à 10 faces.
- 2 cartes de Mer et 4 cartes de Côte (2 petites et 2 grandes).
- 1 planche de pions prédécoupés représentant les personnages de l'époque.
- 1 planche de 6 bateaux prédécoupés (3 drakkars et 3 galiotes).
- 1 planche de 6 barques (à découper).
- 1 planche de pions trésor, vitesse, grappin, hache et seau (prédécoupés).
- 2 fiches de jeu avec d'un côté les tables de tirs et de combats, et de l'autre une explication sur l'utilisation des pions et un résumé des règles navales.
- un livret de règles.
- un livret sur l'histoire des Vikings illustrée par 7 scénarios.



### Complexité du jeu

MOYEN								
TRES FACILE	1	2	3	4	5	6	7	TRES DIFFICILE



## Modifications du lancer de dé pour les tirs

Distance de tir	1 à 10 cases: Dé normal	11 à 25 cases: + 1 au dé	26 à 50 cases: + 2 au dé
Tireur blessé		+ 1 au dé	
Tireur sur un bateau		+ 1 au dé	
Cible en armure		+ 1 au dé	

## Tir contre des personnages à cheval

### Résultat suivant la couverture

Dé	Aucune	Légère	Moyenne
1	D	C	B
2	C	B	A
3	B	A	-
4	A	-	-
5 et +	-	-	-

#### Explication des résultats

- : Tir raté. Pas d'effet.  
A : Tir offensif: Cavalier recule de 4 cases (\*).  
Tir défensif: Potentiel de mouvement du cavalier réduit de 4 cases ce tour-ci.  
B : Cheval indemne, cavalier assommé et désarçonné.  
C : Tir offensif: Cheval indemne, cavalier blessé.  
Tir défensif: idem + A  
D : Cheval tué, cavalier blessé et désarçonné.

## Tir contre des personnages à pied

### Résultat suivant la couverture

Dé	Aucune	Légère	Moyenne	Forte
1	C	B	B	A
2	B	B	A	-
3	B	A	A	-
4	A	A	-	-
5	A	-	-	-
6 et +	-	-	-	-

#### Explication des résultats

- : Tir raté. Pas d'effet.  
A : Tir offensif: Le personnage recule de 2 cases (\*).  
Tir défensif: Potentiel de mouvement du personnage réduit de 2 cases ce tour-ci.  
B : Tir offensif: Personnage blessé.  
Tir défensif: Personnage blessé, ne peut avancer que de la moitié des points qu'il lui reste (arrondir si nécessaire au chiffre inférieur).  
C : Personnage tué.

(\*) Le personnage visé doit reculer immédiatement. Pour plus de précisions, lisez la note sous la table de combat contre des personnages à pied.

## Personnages avec une hache à 2 mains

### VIKINGS

**Jarls:** Svein & Eirik.

**Hirdmens:** Hallstein, Klemet, Skule, Tjodolv, Tormod & Tor.

**Berserkers:** Blotolf, Brynjolf, Dag, Hildebrand, Ragnvold, Torgrim, Torkjel, Ulv, Olav & Ragnar.

### ANGLO-SAXONS

**Earl:** Aethelwulf.

**Housecarls:** Edmund, Wulfgar, Hygeberht, Edward, Aethred, Aelfwine & Ceoldred.

## Types de terrain

Aspect	Nom	Coût en pts de mouvement	Couverture	Influence sur le combat
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Broussailles	2	Légère	-
	Talus	2 4 à cheval	Moyenne ou aucune*	-
	Arbre	2 Impassable à cheval	Légère	-
	Plage	1	Aucune	0
	Hauts Fonds	2	Légère	-
	Eaux Profondes	4 Impassable à cheval ou en armure	Légère	-
	Bateau	2	Légère, moy. ou aucune*	Voir Règles p.26
	Intérieur de bâtiment	1 Impassable à cheval	Moyenne ou aucune*	+
	Fenêtre	+ 3 Impassable à cheval	Moyenne ou aucune*	Att. - Déf. +
	Porte	1 Impassable à cheval	Moyenne ou aucune*	Déf. +
	Meutrière	1 Impassable de l'extérieur	Forte ou aucune*	Impossible à travers

\* Suivant la position du tireur ou l'affectation de la cible.

Le type de couverture influence le tir des archers. L'avantage (+) ou le désavantage (-) que procure un terrain influence le combat au corps-à-corps.

## Infiltration des lignes ennemies

Quand un personnage traverse une case adjacente à un ennemi en position d'attaquer, le joueur concerné lance le dé: - De 1 à 7, pas de dommage. - 8 ou 9: personnage blessé. - 10: personnage tué.

**Modifs du dé:** Personnage tentant de s'infiltrer: Cavalier: -1 au dé. Perso en armure: -1. Cavalier en armure: -2. Personnage blessé: +2.  
Personnage tentant de s'opposer à l'infiltration: Cavalier: +1 au dé. Perso en armure: +1. Cavalier en armure: +2. Personnage blessé: -2.

## Personnages en armure

### VIKINGS

Tous les Jarls (Jl) et tous les Hirdmens (Hd).

### ANGLO-SAXONS

Tous les Earls (E), tous les Thanés (T) et tous les Housecarls (H).

## Influence du terrain sur les combats

- : Terrain défavorable 0 : Terrain neutre + : Terrain favorable

Attaquant dans	Défenseur contre	Effet sur la colonne des résultats possibles (1-1, 2-1, etc.)
-	+	on la décale de 2 colonnes sur la gauche
-	0	on la décale d'une colonne sur la gauche
0	+	on la décale d'une colonne sur la gauche
0	-	on la décale d'une colonne sur la droite
+	0	on la décale d'une colonne sur la droite
+	-	on la décale de 2 colonnes sur la droite

Si les deux camps se trouvent sur des terrains équivalents, la colonne ne change pas et le rapport de force reste donc le même.

## Combat contre des personnages à cheval

S'il y a plusieurs attaquants à cheval, on décale le rapport de force d'une colonne vers la droite.

### Rapport de Force

	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+
Dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
+ 1 au dé si défenseur en armure (10+1=10)	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K
	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U
	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z

#### Explication des résultats :

- : Pas d'effet  
E : Cheval indemne, cavalier blessé  
A : Attaquant blessé  
F : Cheval tué, cavalier blessé et désarçonné  
B : Attaquant recule d'une case (\*)  
G : Cheval indemne, cavalier tué  
C : Défenseur recule d'une case (\*)  
H : Cheval et cavalier tués  
D : Cheval indemne, cavalier assommé et désarçonné

## Combat contre des personnages à pied

S'il y a plusieurs attaquants, on décale le rapport de force d'une colonne vers la droite.

### Rapport de Force

	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+
Dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
+ 1 au dé si défenseur en armure (10+1=10)	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K
	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U
	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z

#### Explication des résultats :

- : Pas d'effet  
A : Attaquant blessé  
D : Défenseur assommé  
B : Attaquant recule d'une case (\*)  
E : Défenseur blessé  
C : Défenseur recule d'une case (\*)  
F : Défenseur tué

(\*) Le recul s'applique à tous les défenseurs ou attaquants impliqués. Un personnage peut reculer à travers des cases contenant des personnages amis. Il peut également déplacer des personnages amis pour se retrouver à la distance requise de son point de départ. Mais si le personnage qui recule ou l'un des personnages déplacés est obligé de passer ou de s'arrêter sur une case adjacente à l'ennemi, il doit subir les conséquences éventuelles de la table d'infiltration des lignes ennemies (ce cas ne s'applique pas si l'ennemi en question est engagé dans un combat pendant la même phase de jeu). **Attention!** En cas de recul après combat, il est impossible de reculer sur une case adjacente à un ennemi ayant participé au combat. Un personnage qui ne peut pas reculer sans enfreindre l'une des règles ci-dessus, reste sur place et subit une blessure.

**Important:** Un personnage assommé ou blessé est considéré mort s'il est à nouveau blessé ou assommé. Un personnage assommé qui est obligé de reculer est également considéré mort.

## CARACTERISTIQUES DES BATEAUX

	Drakkar	Galiote	Barque
Nbre max. de rameurs	14	10	2
Vitesse max. avant	8	5	2
Vitesse max. arrière	8	2	2
Vitesse réelle	égale au nombre de paires de rameurs*	égale au nombre de paires de rameurs	égale au nombre de rameurs
Accélération & Décélération : conditions requises			
+1**	1 paire de rameurs au minimum	1 paire de rameurs au minimum	1 rameur au minimum
+2 ou -2	3 paires de rameurs au minimum	3 paires de rameurs au minimum	2 rameurs
+3 ou -3	6 paires de rameurs au minimum		
Répercussion des différents types de mouvement sur la vitesse des bateaux			
En ligne droite	aucune	aucune	aucune
Mvt latéral	Vitesse - 1	aucune	aucune
Rotation	Vitesse - 2	Vitesse - 1	aucune
Restrictions :	Maxi 60°/ 1 par phase	Maxi 60°/ 2 par phase	sans restrictions
Nombre de points de dégâts qu'un bateau peut encaisser avant de couler			
	19	11	1
Répercussion des dégâts sur la vitesse et l'accélération			
Vitesse	- 1 par 3 points de dégâts encaissés		
Accélération	- 1 par 6 points de dégâts encaissés		

\* Un drakkar peut atteindre une vitesse de 8 avec 7 paires de rameurs vikings à bord.

\*\* Un bateau sans personne qui rame voit sa vitesse diminuer automatiquement de 1 point par phase.

## Embarquement

### Débarquement

Coût en points de mouvement supplémentaires

### Monter dans un bateau

à partir:

- d'un bateau adjacent + 0
- d'une case terre: + 1  
(dans une barque + 0)
- d'une case de hauts fonds + 2  
(dans une barque + 1)
- d'une case eau profonde + 4  
(dans une barque + 2)

### Descendre d'un bateau:

- dans une case terre + 1  
(à partir d'une barque + 0)
- dans une case mer/rivière + 0

## Test de Noyade

1 ou 2 : le personnage se noie  
3 et plus : il surnage

## COLLISIONS

Calcul du facteur vitesse (Fv)

Collision frontale:  $Fv = (Vitesse\ de\ A + Vitesse\ de\ B) \times 2$

Collision arrière:  $Fv = (Vitesse\ de\ A - Vitesse\ de\ B) \times 2$

Collision latérale:  $Fv = Vitesse\ de\ A \times 2$

A = bateau qui percute / B = bateau percuté

### Dégâts

Fv + Dé	Dommages à la coque	Personnages sur cases d'impact*	Autres membres de l'équipage
3 à 5	Rien	Rien	Rien
6 à 11	1D	Blessés	1 assommé
12 à 17	2D	Morts	1 blessé 2 assommés
18 à 23	3D	Morts	2 blessés 3 assommés
24 à 29	4D	Morts	1 mort 2 blessés 3 assommés
30 à 35	5D	Morts	1 mort 3 blessés 4 assommés
36 et +	6D	Morts	2 morts 3 blessés 4 assommés

\* La case qui percute et la case percutée

### Lancer un grappin

Lancer réussi si Dé supérieur ou égal au double de la distance séparant le lanceur de la case visée\*.

\* Blessés, femmes et vieillards: + 2 au dé.

### Couper un grappin

1, 2 ou 3 au dé : la corde est coupée\*

4 et plus : voyez l'affûteur\*

\* Blessés, femmes et vieillards: + 1 au dé.

## UTILISATION DES PIONS

Les termes "stun" et "dead" que l'on trouve sur les pions correspondent en français à "assommé" et "mort".

On notera qu'un personnage assommé ne peut ni se déplacer, ni attaquer, et que sa force en défense se réduit à la protection passive de l'équipement qu'il porte.

