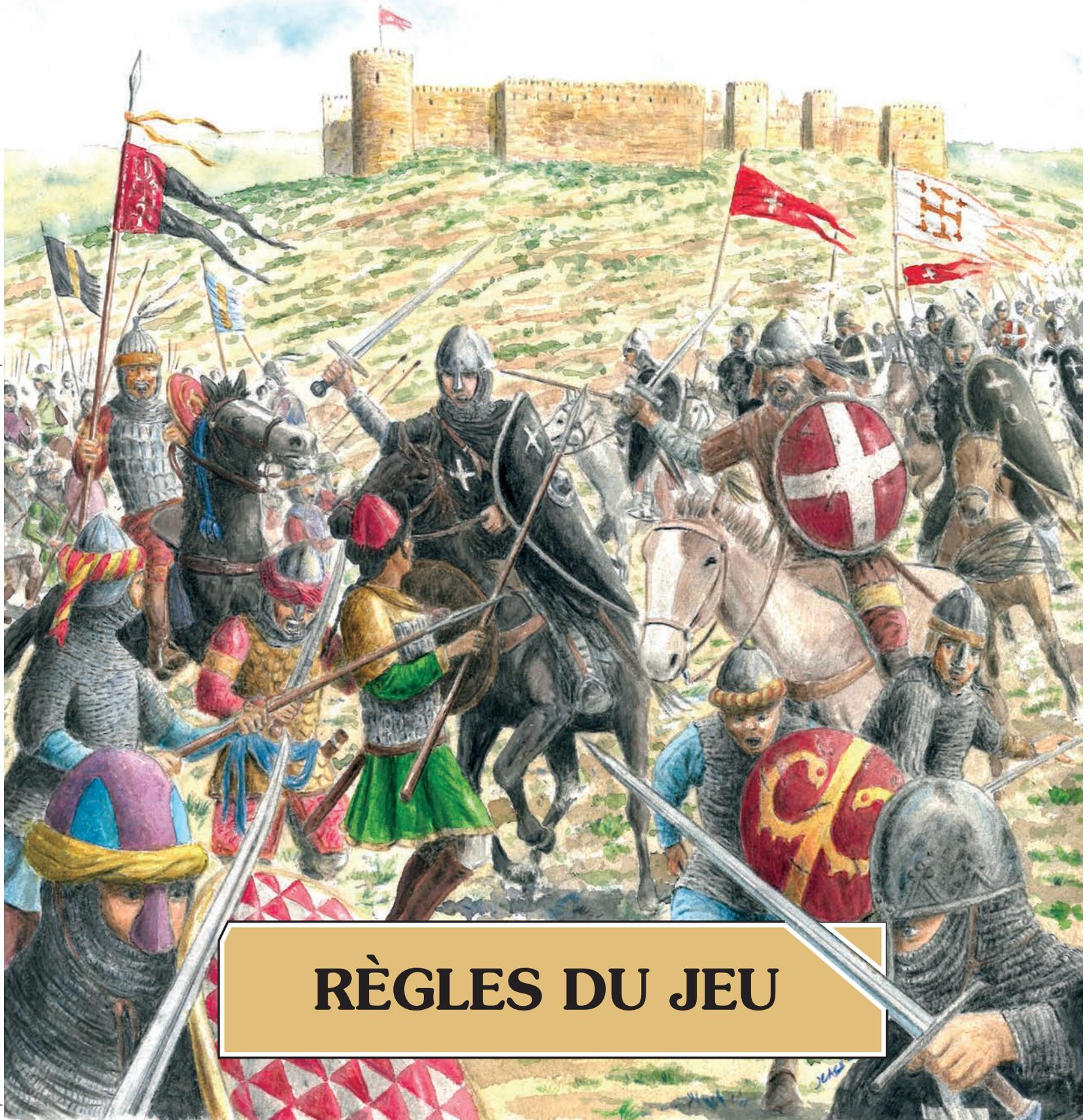




Agger Sanguinis



RÈGLES DU JEU





L'épopée normande

Ager Sanguinis (Le champ du sang)

Les Normands en Syrie du Nord au XII^e siècle

Ager Sanguinis est un jeu d'escarmouche retraçant l'histoire de la Principauté d'Antioche créée par les Normands conduits par Bohémond de Tarente, fils de Robert Guiscard, au XII^e siècle. Chaque pion du jeu représente un personnage unique, dans différentes poses et états de santé. Les différentes cartes proposées sont isomorphiques et il est possible de les combiner pour former une grande variété de terrains en fonction des scénarios proposés. *Ager Sanguinis* reprend les concepts et l'échelle des jeux de la série L'ÉPOPÉE NORMANDE inaugurée par *Guiscard*, elle-même inspirée des jeux de la série CRY HAVOC, publiée dans les années 80 et 90 et désormais épuisée.

Cette série a gardé de nombreux adeptes pour deux raisons principales : la qualité graphique des cartes et des pions, entièrement dessinés à la main, qui n'a à mon humble avis jamais été égalée, et des règles simples et intuitives permettant de jouer rapidement et de passer un bon moment. *Ager Sanguinis* est destiné aussi bien aux amateurs d'histoire médiévale ou de wargames tactiques qu'aux amoureux de la série CRY HAVOC. Par sa simplicité et sa qualité graphique, *Ager Sanguinis* est particulièrement adapté aux jeunes joueurs ou aux nouveaux venus dans le monde du wargame, mais les vieux grognards y trouveront aussi leur compte.

Toutes les cartes et pions des séries CRY HAVOC et L'ÉPOPÉE NORMANDE sont compatibles avec *Ager Sanguinis*, ce qui permet d'imaginer des scénarios très variés. Il sera nécessaire d'avoir l'extension *The Anarchy* pour pouvoir jouer certains scénarios de siège.

Ager Sanguinis est le jeu le plus simple de la série : les règles de siège ne traitent que des échelles dressées et des éboulis. Les scénarios utilisant le château croisé évitent les phases de siège fastidieuses pour se concentrer sur les combats. De la même façon, les règles de campagne sont adaptées au contexte historique et remplacent le critère de loyauté par celui de foi, ce qui rend le jeu plus fluide. Enfin, une méthode de résolution rapide des combats tactiques est proposée pour accélérer le rythme du jeu si vous n'avez pas le temps (ou ne souhaitez pas) jouer tous les affrontements sur les cartes tactiques.

Remerciements :

Ager Sanguinis est un projet qui m'a accaparé pendant 18 mois. Je n'aurai pas pu en venir à bout sans l'aide des personnes suivantes :

Giorgio Colonna, Philippe Gaillard, Jean-Paul Kirkbride, Jazin Larrus, Lütz Pietschker, Paul Young et tous les membres de la communauté Cry Havoc qui m'ont soutenu pendant tout ce temps.

Buxeria, Juin 2017

SOMMAIRE

1 - DESCRIPTION ET UTILISATION DES PIONS DU JEU	3
1.1 - Quelques remarques sur l'échelle de temps et d'espace	3
1.2 - Les pions représentant des personnages	3
2 - DÉROULEMENT D'UNE PARTIE	4
2.1 - Organisation du tour de jeu	4
3 - L'ENVIRONNEMENT	5
3.1 - Terrains à découvert	5
4 - MOUVEMENT	5
4.1 - Empilement de pions	6
4.2 - Restrictions de mouvement	6
4.2.1 - Cases contenant des personnages morts	6
4.2.2 - Comment dégager une case devenue impassable	6
4.2.3 - Comment transporter un personnage assommé	6
4.3 - Infiltration des lignes ennemies	6
4.3.1 - Table d'infiltration	7
4.4 - Mouvements particuliers aux personnages montés	7
4.4.1 - Faire tourner l'animal	7
4.4.2 - Montée et descente de cheval	7
4.4.3 - Montée et descente de dromadaire	8
4.4.4 - Animaux sans cavalier	8
4.4.5 - Animaux et terrains	8
4.4.6 - Chevaux à proximité des dromadaires	8
5 - TIRS	8
5.1 - Tir et mouvement	8
5.2 - Tir et combat	9
5.3 - Tir défensif	9
5.4 - Résolution des tirs	9
5.4.1 - Détermination de la case d'impact	9
5.4.2 - Modificateurs au jet de dé	9
5.4.3 - Détermination des dommages	9
5.4.4 - Effets du recul en cas de tir	10
5.5 - Restrictions de tir et couverture	10
5.5.1 - Ligne de tir	10
5.5.2 - Tir par-dessus des terrains particuliers et couverture	10
5.5.3 - Tir au dessus d'autres personnages	10
5.5.4 - Tirer depuis un niveau supérieur	11
5.5.5 - Tirer depuis un niveau inférieur	11
6 - COMBAT	11
6.1 - Effet du terrain sur les combats	11
6.2 - Combat à plusieurs	11
6.3 - Combat contre un défenseur en armure	12
6.4 - Recul après combat	12
6.5 - Avance après combat	12
6.6 - Restrictions de combat	12
6.7 - Tirs et combats concernant les chevaux et dromadaires	12
6.7.1 - Combats entre cavaliers et chameliers	12
6.7.2 - Dromadaire avec nacelle	12
7 - TACTIQUES DE COMBAT	13
7.1 - Charge et contre-charge de cavalerie	13
7.1.1 - La charge d'un cavalier isolé	13
7.1.2 - La contre-charge	13
7.1.3 - Influence sur les combats	14
7.1.4 - La charge groupée à la lance couchée	14
7.2 - La fuite feinte	14
7.2.1 - Conditions	14
7.2.2 - Modificateurs au résultat du dé	14
7.3 - Les lanceurs de naphte	14
7.3.1 - Fonctionnement du jet	14
7.3.2 - Nature des dégâts	14
7.4 - Capture d'un personnage de haut rang	15
8 - LES MAISONS ET AUTRES ÉDIFICES	16
8.1 - Types de terrain	16
8.2 - Description du village	17
8.3 - Description de la grande tente	17

8.4 - Les tirs	17
8.4.1 - Tir à travers des fenêtres	17
8.4.2 - Tir à travers des portes	17
8.4.3 - Murs	17
8.5 - Couverture	17
8.5.1 - Intérieurs de maison	17
8.5.2 - Terrasses	17
8.5.3 - Cours de bâtiment	17
8.5.4 - Murs	17
8.5.5 - Tentes	17
8.5.6 - Portes de maison et entrées de cour	18
8.5.7 - Coins extérieurs de bâtiment	18
8.6 - Mouvement	18
8.6.1 - Mouvement à travers des fenêtres	18
8.6.2 - Terrasses	18
8.6.3 - Parapets	18
8.7 - Combats	18
8.7.1 - Combat à travers une porte ou une fenêtre	18
8.7.2 - Tentes	18
9 - LES CHÂTEAUX 19	
9.1 - Types de terrain	19
9.2 - Description du château	19
9.3 - Les tirs	20
9.3.1 - Tir à partir de différents niveaux	20
9.3.2 - Tir à travers des portes	20
9.3.3 - Tir à partir des archères	20
9.3.4 - Restrictions de tir	20
9.3.5 - Tir contre des personnages situés sur un mur d'enceinte ou derrière une archère	20
9.4 - Couverture	20
9.4.1 - Archères	20
9.4.2 - Intérieur du château	20
9.4.3 - Portes	20
9.4.4 - Murs	21
9.5 - Mouvement	21
9.5.1 - Restrictions de mouvement	21
9.5.2 - Escaliers : mouvements et combats	21
10 - ATTAQUER LE CHÂTEAU 21	
10.1 - Défenses d'entrée	21
10.1.1 - Ouvrir ou fermer la porte	21
10.1.2 - Enfoncer la porte	21
10.1.3 - Le pont-dormant	21
10.2 - L'échelle de siège	22
10.2.1 - Hauteur des échelles	22
10.2.2 - Mouvements sur une échelle	22
10.2.3 - Changement d'orientation	22
10.2.4 - Tir et combat	22
10.2.5 - Comment renverser une échelle de siège	22
10.2.6 - Renverser une échelle d'en bas	22
10.3 - Muraille démolie	22
10.3.1 - Disposition des pions	22
10.3.2 - Tir et couverture	23
10.3.3 - Mouvement	23
RÈGLES DE CAMPAGNE	
1 - Le but du jeu	23
2 - La carte	23
2.1 - Le terrain	23
3 - Les fiches de jeu	23
4 - Les pions	23
5 - Les constructions	24
5.1 - Les villes & cités	24
5.2 - Les châteaux	24
6 - Le tour de jeu	24
7 - La foi	24
8 - Groupes de combat	25

8.1 - Gestion des groupes de combat	25
8.2 - Effectifs des groupes de combat	25
8.3 - Mouvements	25
8.4 - Ravitaillement des groupes de combat	25
9 - Les nobles	25
10 - Les engins de siège & les ingénieurs	25
11 - Convois de ravitaillement	26
12 - Les espions	26
13 - Les finances	26
13.1 - Recrutement de troupes	26
13.2 - Pillage	26
14 - Rencontres	26
14.1 - Rencontre entre deux groupes de la même faction	26
14.2 - Rencontre entre deux groupes de factions différentes	26
14.3 - Rencontre avec un convoi de ravitaillement	26
14.4 - Entrée dans une ville ou cité	26
14.5 - Attaque d'une ville	26
15 - Combat	27
15.1 - Correspondance entre la carte de campagne et les cartes tactiques	27
15.2 - Mise en place des cartes tactiques	27
15.3 - Nombre de groupes prenant part à la bataille	27
15.4 - Déploiement	27
15.5 - Refus du combat	27
15.6 - Fin de la bataille	28
15.7 - Personnages blessés lors des combats	28
15.8 - Les prisonniers	28
16 - Les sièges	28
17 - Positionnement sur la carte de campagne	28
18 - Résolution rapide des combats	28
18.1 - Calcul de la valeur de chaque faction	28
18.2 - Résolution du combat	29
18.3 - Calcul des pertes	29
18.4 - Cas du chef de faction	30
19 - Optionnel : L'environnement	30
19.1 - La météo	30
19.2 - Les saisons	30

1 - DESCRIPTION ET UTILISATION DES PIONS DU JEU

1.1 - Quelques remarques sur l'échelle de temps et d'espace

Ager Sanguinis est un jeu qui, sur le plan tactique, simule des combats d'homme à homme. Autrement dit, chaque tour de jeu représente une durée de temps réel très courte : quelques dizaines de secondes tout au plus. Juste le temps de tirer une flèche, de donner un coup d'épée et de parcourir quelques mètres.

La largeur d'un hexagone équivaut à deux mètres, un espace suffisant pour qu'un soldat puisse manier son arme, mais pas un cavalier. C'est la raison pour laquelle un personnage à cheval occupe deux cases et qu'il est interdit d'avoir deux personnages vivants sur la même case. Les tirs se font généralement à courte ou moyenne distance. Toutefois, les tirs à longue distance ont été inclus pour permettre aux joueurs qui le désirent d'utiliser des cartes supplémentaires afin d'obtenir un tapis de jeu plus grand.

1.2 - Les pions représentant des personnages

Les personnages à pied sont représentés par deux pions imprimés sur les deux faces. Le premier montre d'un côté le personnage en pleine forme et de l'autre le personnage assommé. Le deuxième pion montre le même personnage quand il a été blessé ou... tué. Les personnages qui possèdent une monture sont représentés par quatre pions : deux les représentent à pied et deux autres à cheval. Au dos des pions les représentant à cheval, on trouve le dessin du cheval sans cavalier ou du cheval mort.

Sur chaque pion figurent trois chiffres :

- > un chiffre **noir** : il représente la force d'attaque du personnage. Son importance est déterminée par la longueur et le poids de l'arme, l'habileté de l'homme qui s'en sert et sa condition physique.
- > un chiffre **rouge** : il représente la force en défense du personnage. Son importance est déterminée par l'habileté du personnage à parer et à esquiver les coups, ainsi que par sa condition physique. Les personnages qui possèdent une armure ont leur chiffre rouge entouré d'un cercle.
- > un chiffre **bleu** : il représente le potentiel de mouvement du personnage, autrement dit le nombre de points de mouvement qu'il peut dépenser à chaque tour de jeu. Son importance est déterminée par le mode de déplacement - à pied ou à cheval -, le poids de l'armure et la condition physique du personnage.



On pourra aussi trouver d'autres indications :

- > Les cavaliers disposent d'un petit triangle pour indiquer où se trouve la tête de la monture, et donc le sens du déplacement.
- > Les pions de personnages portent une abréviation (en anglais) en 3 lettres désignant leur catégorie comme expliqué ci-dessous :

Première lettre (Origine)	Deuxième lettre (Type)	Troisième lettre (Classe)
B Byzantin	c Cavalerie	a Archer
C Croisé ou pèlerin	i Infanterie	b Bédouin
N Normand ou Franc		c Civil
O Ordre militaire		g Ghulam
R Arménien ou chrétien d'Orient		h Assassin (<i>Hashishin</i>)
T Turc		j Lanceur de Javelot
		k Chevalier (<i>Knight</i>)
		l Infanterie Légère
		m Infanterie Moyenne
		n Lanceur de Naphte ou Noble
		p Paysan
		x Arbalétrier

Le système de pions à deux faces est identique pour tous les personnages du jeu, à l'exception des animaux (chevaux, dromadaire) qui n'ont qu'un pion (en bonne santé/mort). Les termes « Stun » et « Dead » que l'on trouve sur les pions correspondent en français à « Etourdi » 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.

	Recto		Verso	
Personnage à cheval et en bonne forme : Raymond est prêt à ajouter un nouveau chapitre à la légende de l'ordre des Hospitaliers		Pion A		Cheval sans cavalier : Raymond a laissé son cheval pour continuer à pied, à moins que quelque chose ne lui soit arrivé sur le champ de bataille.
Personnage à cheval et blessé : Raymond a présumé de ses forces et est tombé sur un adversaire plus coriace que prévu.		Pion B		Cheval tué : Raymond va devoir trouver une nouvelle monture pour continuer le combat.
Personnage à pied et en bonne forme : Raymond a préféré descendre de cheval pour continuer le combat.		Pion C		Personnage étourdi : Raymond n'avait pas vu un grand sarrazin avec une masse d'arme qui s'est abattue sur lui.
Personnage à pied et blessé : Raymond n'en a plus pour longtemps et devrait ménager ses forces.		Pion D		Personnage tué : Raymond ne deviendra pas Grand Maître de l'Ordre.

2 - DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs choisissent d'abord l'un des scénarios proposés. Certains scénarios sont « prêts à jouer », d'autres laissent aux joueurs une grande liberté dans le choix des personnages et des positions de départ. Une fois ces préparatifs terminés, le premier tour de jeu peut commencer. La partie se compose d'une succession de tours de jeu donnant alternativement l'initiative à l'un ou l'autre camp. À tour de rôle, chaque joueur fait ainsi tirer, bouger et combattre ses personnages. Quand il y a plusieurs joueurs dans chaque camp, les personnages d'un même camp tirent, bougent et combattent en même temps.

Comme on va le voir ci-dessous, un joueur peut également intervenir pendant le tour de son adversaire par des contre-charges de cavalerie et des tirs défensifs.

2.1 - Organisation du tour de jeu

Chaque tour de jeu se déroule de la façon suivante :

Phase du joueur A

1. TIR OFFENSIF. Tous les personnages du camp A possédant une arme de jet peuvent tirer, à l'exception de ceux qui sont en contact avec un personnage ennemi.

2. ANNONCE DE CHARGES ET CONTRE-CHARGES DE CAVALERIE. Le joueur A annonce une par une les charges qu'il compte effectuer avec ses cavaliers. Le joueur B a, dans certains cas, la possibilité d'annoncer des contre-charges (voir § 7.1).

3. MOUVEMENT ET TIR DÉFENSIF. Tous les personnages du camp A qui n'ont pas tiré dans la séquence 1 peuvent bouger normalement. Les autres doivent respecter les conditions propres à chaque type d'arme (voir § 5.1 Tir et mouvement).

Au cours des déplacements des personnages du camp A, le Joueur B peut effectuer des tirs défensifs avec des personnages qui ne sont pas en contact avec l'ennemi. Ces personnages devront avoir respecté les conditions particulières au tir défensif (voir § 5.1 Tir et mouvement, et § 5.3 Tir défensif).

4. COMBAT. Tous les personnages du camp A en contact avec des personnages ennemis peuvent attaquer, à l'exception de ceux qui ont tiré dans la séquence 1.

5. PERSONNAGES ASSOMMÉS. Tous les personnages amis qui ont été assommés lors de la phase de jeu de l'adversaire sont remis sur pied (on retourne les pions concernés).

Phase du joueur B

La phase du joueur B se déroule exactement sur le même modèle que celle du joueur A, mais cette fois-ci c'est le camp B qui a l'initiative et qui joue à la place du camp A. Le joueur A peut répondre par des contre-charges dans la séquence 2 et des tirs défensifs dans la séquence 3. Quand la séquence 5 est terminée, un nouveau tour de jeu commence et le joueur A reprend à la séquence 1.

N.B. Il est important de bien respecter l'ordre de succession des séquences. On ne peut commencer une nouvelle phase que si la précédente est terminée.

3 - L'ENVIRONNEMENT

3.1 - Terrains à découvert

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Oasis	2	Légère	-
	Palmier (feuilles)	1 à pied, 2 à cheval/dromadaire	Légère	Pied : 0 Personnage monté : -
	Palmier (tronc)	2 à pied Impassable pour les personnages montés	Légère	Pied : -
	Arbuste	2 à pied 4 à cheval/dromadaire	Légère	-
	Talus	2 à pied 4 à cheval/dromadaire	Moyenne si tir traverse haut du talus	-
	Champ de pierres	1 à pied 2 à cheval/dromadaire	Aucune	0

4 - MOUVEMENT

Chaque personnage a un nombre de points de mouvement inscrit sur le pion qui le représente (chiffre **bleu**).

Le tableau suivant résume les différents potentiels de mouvement présents dans le jeu :

Type de personnage	Mouvement en bonne santé	Mouvement quand blessé
Femme	4	2
Marchand	6	3
Personnage à pied avec armure	6	3
Personnage à pied sans armure	8	4
Dromadaire de bât ou avec nacelle	8	8
Dromadaire monté	12	12
Cavalerie avec armure	12	12
Archer monté sarrazin avec armure	14	14
Cavalerie sans armure	15	15

Chaque case que le personnage traverse lui fait dépenser un nombre de points de mouvement correspondant à la difficulté du terrain rencontré (voir § 3.1 Types de terrain).

À chaque tour, un joueur peut bouger tous ou une partie de ses personnages, en utilisant tout ou partie du potentiel de mouvement de chacun. Les points de mouvements inutilisés ne peuvent pas être transférés d'un personnage à l'autre, ni être gardés en réserve pour les tours suivants.



4.1 - Empilement de pions

Au cours de la partie, il est possible de faire passer des personnages à travers des cases contenant un personnage ami, un personnage assommé ou un personnage mort. Mais, à la fin de chaque séquence de mouvement, il ne doit rester qu'un seul personnage vivant par case, homme ou animal.

4.2 - Restrictions de mouvement

Les personnages ne peuvent pas passer par des cases contenant des personnages ennemis, sauf si ceux-ci sont assommés ou morts. Traverser des cases contenant des personnages amis ne pose, par contre, aucun problème.

4.2.1 - Cases contenant des personnages morts

Les cases contenant trois hommes morts ou un cheval/dromadaire mort coûtent un point de mouvement en plus de leur coût normal.

Les cases contenant six hommes morts ou deux chevaux/dromadaire morts deviennent impassables. (Même chose si une case contient trois hommes morts et un cheval/dromadaire mort).

4.2.2 - Comment dégager une case devenue impassable

Deux personnages à pied peuvent déplacer trois hommes morts ou un cheval/dromadaire mort d'une case. Les deux personnages ne peuvent faire rien d'autre pendant leur phase de jeu : ni bouger, ni tirer, ni combattre. Si les cadavres sont jetés dans l'eau, on considère qu'ils coulent à pic et les pions qui les représentent sont retirés du tapis de jeu.

4.2.3 - Comment transporter un personnage assommé

Un personnage à pied qui passe par une case où se trouve un personnage assommé peut l'emporter sur son dos, mais le potentiel de mouvement qui lui reste est alors divisé par deux (on arrondit éventuellement au chiffre inférieur). À la fin de son mouvement, il dépose le personnage assommé sur l'une des cases qui entourent la sienne.

4.3 - Infiltration des lignes ennemies

Quand un personnage traverse, au cours de son déplacement, une case adjacente à un ou plusieurs ennemis en position d'attaquer, le personnage concerné doit immédiatement subir un test d'infiltration (avant de poursuivre éventuellement sa progression). Les conséquences d'un test d'infiltration sont appliquées immédiatement (un personnage blessé risque donc de ne pas pouvoir terminer son mouvement).

Le joueur adverse va lancer 1D10 pour chacun des ennemis présents, et consulter la table d'infiltration du § 4.3.1. Cette règle ne s'applique qu'aux cases traversées. Un personnage qui termine son mouvement sur une case adjacente à l'ennemi n'entraîne pas de lancer de dé.

Pour les personnages montés, on ne lance le dé qu'une fois, même s'ils occupent deux cases. C'est le haut du pion qui est pris en considération pour la règle d'infiltration.

La règle d'infiltration ne s'applique pas quand l'ennemi est situé de l'autre côté d'une fenêtre ou d'une meurtrière.



Exemple 1 : Arnould veut attaquer les 2 fantassins syriens situés à 3 cases de distance. Pendant sa phase de mouvement, il traverse la première case orangée. Aïtekin place une attaque d'opportunité et jette immédiatement 1D10. Arnould peut éventuellement poursuivre le mouvement en fonction du résultat de la table. À noter : il ne peut pas y avoir d'attaque d'opportunité sur la seconde case orange.

Si Arnould décide d'attaquer uniquement Yazid, le Syrien adjacent ne pourra pas placer une attaque d'opportunité.



Exemple 2 : Si Arnould veut attaquer Yazid, il vaut mieux passer par le chemin adjacent à Sandjar car ce dernier ne peut pas attaquer l'Hospitalier qui passe par la case centrale du palmier, et il n'y a donc pas d'attaque d'opportunité. Inversement, passer plus à droite entraîne un test d'infiltration à cause de Kutbeddin. Dans les deux cas, il n'y a pas de tests d'infiltration sur la case finale ; il y aura peut-être des combats pendant la phase suivante.

Pendant la phase de combat, les avances et les reculs sont également des déplacements. Seules les avances de plus d'une case donnent lieu à test d'infiltration sur la ou les cases traversées avant la case de destination finale. En cas d'avance après combat, le ou les personnages vaincus ne peuvent pas déclencher un test d'infiltration.

Exemple 3 : Ancelin a combattu le paysan arabe Daoud et l'a obligé à reculer. Ancelin avance après combat en passant d'abord sur la case occupée précédemment par Daoud puis s'arrête sur une deuxième case adjacente au fantassin Marwan. Il n'y a pas de test d'infiltration.



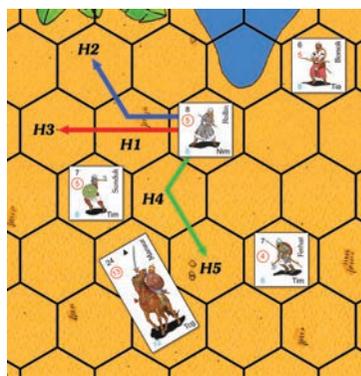
La retraite (suite à un combat ou à un tir) est un cas particulier. Le test d'infiltration s'applique, le cas échéant, pour toutes les cases traversées et pour la case de destination. À noter que la retraite est impossible sur une case adjacente à un ennemi ayant participé au combat. En ce cas, le personnage reste sur place et est blessé.





Exemple 4 : Rollin doit subir un recul de 2 cases suite à un tir d'archer. Le Franc a le choix entre 3 itinéraires, qui se traduisent par :

- un seul test d'infiltration en H1 pour le trajet bleu
- un test également en H1 pour le trajet rouge
- deux tests en H4 et un test en H5 pour le tracé vert.



Remarque : comme le précise la règle des retraites, la première case du mouvement de recul doit être opposée à la direction du feu ennemi. Rollin ne peut donc pas reculer dans la case « Nord-Est » de H1 et terminer en H2. Il ne peut donc pas éviter le test d'infiltration.

4.3.1 - Table d'infiltration

De 1 à 5	Pas de dommages
6 ou 7	Arrêt du déplacement
8 ou 9	Personnage blessé
10	Personnage tué
Personnage tentant de s'infiltrer (bonus cumulables au dé)	
Cavalier/Chamelier	-1
Armure	-1
Blessé	+2
Personnage tentant de s'opposer à l'infiltration (malus cumulables au dé)	
Cavalier/Chamelier	+1
Blessé	-2

4.3.1.1 - Restriction liée aux terrains

Un ennemi ne peut faire un test d'infiltration que s'il est en mesure d'attaquer la case sur laquelle se trouve le personnage qui réalise une infiltration.

Par exemple, le test d'infiltration n'est pas possible si l'ennemi est situé de l'autre côté d'une meurtrière, ou bien s'il est à cheval et que l'infiltration a lieu dans une case Palmier.

4.3.1.2 - Cas des cavaliers/chameliers

Bien que les personnages montés occupent 2 cases, on ne pratique le test qu'une fois. C'est la case avant (haut du pion) de la monture qui déclenchera le test d'infiltration.

4.4 - Mouvements particuliers aux personnages montés

4.4.1 - Faire tourner l'animal

La flèche dessinée sur les pions des personnages montés indique la direction générale du déplacement. Pour avancer sur la case vers laquelle pointe la flèche ou sur l'une des deux cases directement adjacentes, le personnage monté dépense ses points de mouvement normalement. Par contre, si le cavalier fait tourner son animal de façon plus marquée, il doit dépenser un, deux ou trois points de plus que le coût normal de la case, comme le montre le schéma ci-contre.

Les chiffres qui figurent sur les cases indiquent le coût de chacune d'entre elles par rapport à la position initiale du personnage monté. Les cases orangées illustrent l'arc frontal du cavalier (voir § 7.1.1).

N.B. Un personnage monté qui effectue un demi-tour complet sur place dépense cinq points de mouvement.



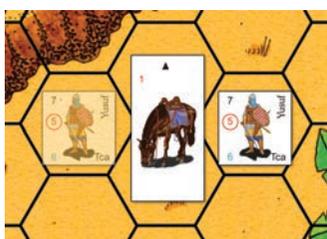
4.4.2 - Montée et descente de cheval

Monter ou descendre de cheval coûte 2PM pour les personnages sans armure et 3PM pour les personnages avec. Les points de mouvement restants peuvent être utilisés comme suit :

- > Si le personnage monte à cheval, les points de mouvement à pied restants sont doublés.
- > Si le personnage descend de cheval, les points de mouvement à cheval restants sont divisés par deux pour les personnages en bonne santé, et par 4 pour les personnages blessés (arrondis par défaut).

Exemple : Guérin à pied va dépenser 1PM pour s'approcher de sa monture et 3PM pour monter. Les 2PM qui lui restent deviennent 4PM qu'il peut utiliser une fois à cheval.

Ernoul à cheval se déplace de 4PM avant de démonter. Les 8PM restants deviennent 4PM une fois à pied.



Pour pouvoir monter à cheval, un personnage doit se trouver sur l'une des deux cases occupées par le pion dans le schéma ci-contre. Le cavalier ou son cheval ne peuvent pas être adjacents à un ennemi en position d'attaquer.

Seuls des cavaliers peuvent éventuellement monter sur des chevaux capturés au combat. Quand un cavalier monte ou remonte à cheval, on remplace les pions cavalier à pied + cheval par un pion unique représentant le même cavalier sur sa monture.



4.4.3 - Montée et descente de dromadaire

On utilise la même règle que pour les chevaux, mais le coût en points de mouvement est de 6 car le dromadaire doit d'abord s'agenouiller. Un personnage peut monter dans la nacelle ou en descendre avec le même coût en points de mouvement. Placer simplement le pion du personnage sur le pion du dromadaire avec la nacelle. Il n'est pas possible de monter sur les dromadaires de bât.

4.4.4 - Animaux sans cavalier

Les chevaux ou dromadaires qui n'ont pas de cavalier restent immobiles jusqu'à ce qu'ils soient montés ou conduits par la bride. Pour conduire un animal par la bride, il suffit de faire passer un personnage monté ou à pied, même blessé, par l'une des 3 cases adjacentes à la tête du cheval ou dromadaire. Cette action est impossible si un ennemi en position d'attaquer est adjacent au cheval ou dromadaire. Si le personnage est à pied, la prise de contrôle est automatique : le personnage peut continuer sa route, suivi désormais de l'animal que l'on traite comme une simple extension du pion qui le conduit. Si le personnage est monté, la prise de contrôle n'est automatique qu'à l'arrêt, autrement dit quand le personnage se trouve au début ou à la fin de son mouvement sur l'une des cases adjacentes à l'animal. Au cours de son déplacement, un personnage monté peut tenter d'attraper au passage la bride d'un animal non contrôlé, mais il faut alors lancer un dé à 10 faces pour savoir s'il réussit :

- > De 1 à 6 au dé, la manœuvre réussit et le personnage peut terminer son mouvement en emmenant le cheval ou le dromadaire avec lui. L'animal sans cavalier doit se trouver d'un côté ou de l'autre du personnage monté, de façon parallèle et légèrement en retrait par rapport à ce dernier.
- > De 7 à 10, la manœuvre échoue. L'animal sans cavalier reste sur place. Même si le personnage reste à proximité du cheval ou dromadaire, il ne pourra pas le contrôler ce tour-ci.

Un animal sans cavalier reste sous le contrôle du même joueur tant que celui-ci a un personnage vivant et non assommé à proximité immédiate du cheval ou dromadaire. Dans le cas contraire, l'animal appartient au premier joueur qui en prendra le contrôle.

Un personnage monté tenant un autre animal par la bride perd automatiquement le contrôle de ce dernier s'il engage le combat ou s'il est attaqué.

N.B. Un personnage à pied peut emmener jusqu'à trois chevaux ou trois dromadaires par la bride comme illustré ci-contre. Un personnage monté ne peut en emmener qu'un seul. Dromadaires et chevaux ne peuvent pas être mélangés quand ils sont menés par la bride.



4.4.5 - Animaux et terrains

Seule la partie du pion avec la flèche de direction subit les conséquences du terrain traversé. Un cavalier franchissant un talus ne dépensera donc 4 points qu'une seule fois.

4.4.6 - Chevaux à proximité des dromadaires

Les chevaux, qui n'avaient pas l'habitude des dromadaires, avaient des difficultés pour rester à côté de ces animaux à cause de leur odeur et préféraient s'enfuir. Pour cette raison, tout cheval entrant dans une case adjacente à un dromadaire doit passer un test de peur en jetant 1D10 :

- > 1- 4 : Le cheval est effrayé et recule d'une case. Si son cavalier combat pendant ce tour, le résultat sera affecté d'une pénalité d'une colonne vers la gauche pour marquer sa difficulté à maîtriser son cheval. Les autres règles liées à la retraite s'appliquent.
- > 5-7 : Bien qu'effrayé, le cheval est forcé d'entrer dans l'hexagone par son cavalier. Si son cavalier combat pendant ce tour, le résultat sera affecté d'une pénalité d'une colonne vers la gauche pour défaut de maîtrise de son cheval.
- > 8-10 : Pas de conséquence.

Les sarrazins et turcoples ajoutent 2 au résultat du dé car leurs chevaux ont une plus grande expérience des dromadaires. Ce test n'a pas besoin d'être effectué si le cheval est déjà adjacent au dromadaire.

5 - TIRS

Six armes de jet individuelles sont présentes dans ce jeu : la lance, le javelot (j), le couteau (h), l'arc court et l'arc composite (a) et l'arbalète (x). Seuls les personnages qui affichent une des quatre lettres j/h/a/x en troisième position peuvent s'en servir lors des séquences de tir. De plus, des lanceurs de naphte (n) peuvent être utilisés pour projeter des pots remplis de liquide enflammé, mais leur usage sera explicité ultérieurement.



Tout personnage, monté ou à pied, représenté avec une lance sans fanion peut l'utiliser comme arme de jet. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par personnage et par scénario. Le personnage continuera à se battre dans les séquences suivantes avec une autre arme pour le combat rapproché, comme une épée.

Placez un marqueur Lance sur le personnage pour indiquer son utilisation.

Chaque personnage ne peut tirer qu'une seule fois par séquence de tir, mais il est possible de tirer plusieurs fois sur la même cible avec des tireurs différents. On remarquera que l'arc composite et la lance peuvent être utilisés aussi bien à pied qu'à cheval. Chaque arme a des caractéristiques propres qui vont influencer son utilisation : puissance et fréquence de tir, portée, maniabilité et, pour certaines catégories, limitation des munitions.

5.1- Tir et mouvement

Fréquence de tir et maniabilité sont deux facteurs qui influent sur la mobilité du tireur. Ainsi, plus une arme est maniable, moins les mouvements seront limités. Mais un personnage qui veut effectuer à la fois un tir offensif et un tir défensif bougera généralement moins qu'un personnage qui s'en tient au seul tir offensif. Les conditions propres à chaque arme sont résumées dans la fiche de jeu N°2.

N.B. Les limitations de mouvement ne s'appliquent qu'au tour de jeu qui précède le tir défensif. Un personnage qui décide de ne pas tirer pendant son tour et le tour adverse peut toujours bouger normalement.

5.2 - Tir et combat

Un personnage ne peut pas tirer s'il se trouve sur une case adjacente à un personnage ennemi au moment du tir. On considère alors qu'il est occupé à combattre au corps-à-corps. Ce cas ne s'applique évidemment pas si le personnage ennemi n'est pas en position d'attaquer la case occupée par le tireur (voir § 6.6 Restrictions de combat).

Du moment qu'un joueur décide que son personnage va tirer pendant son tour (tir offensif) et/ou le tour de l'adversaire (tir défensif), ce personnage ne peut pas attaquer un personnage ennemi. Cela n'empêche pas le personnage de venir éventuellement au contact de l'ennemi ou de se défendre normalement s'il est attaqué pendant le tour adverse.

N.B. Les limitations de combat ne s'appliquent qu'au tour de jeu qui précède le tir défensif. Un personnage qui décide de ne pas tirer pendant son tour et le tour adverse peut toujours attaquer normalement.

5.3 - Tir défensif

Seuls les personnages qui ont respecté les conditions de mouvement requises et qui n'ont pas attaqué pendant leur tour peuvent effectuer un tir défensif.

Contrairement au tir offensif, qui s'effectue contre des personnages immobiles, le tir défensif a lieu pendant que l'ennemi se déplace. Le joueur qui effectue ses tirs défensifs peut ainsi interrompre à tout moment le déplacement d'un personnage ennemi sur une case précise et décider de lui tirer dessus avec un ou plusieurs tireurs. Pour une question de simultanéité, tous les tireurs qui interviennent à ce moment-là doivent être désignés **avant** d'effectuer les tirs concernés. Quel que soit le résultat des tirs, on considèrera qu'ils auront tous tiré. Autrement dit, si un joueur désigne, par exemple, trois tireurs et que le personnage ennemi est tué dès le deuxième tir, le troisième tireur aura tout de même tiré. Son tir n'aura rien apporté de plus ; un phénomène qui se produit souvent dans la réalité.

Si, après avoir essuyé un ou plusieurs tirs sur une case de son parcours, le personnage ennemi peut encore se déplacer, un nouveau tir défensif ne pourra être dirigé contre lui que :

- > 1 case plus loin s'il est à pied et blessé
- > 2 cases plus loin s'il est à pied et indemne
- > 3 cases plus loin s'il est à cheval
- > 4 cases plus loin s'il est à cheval et qu'il charge

Mais, d'ici là, il aura peut-être eu le temps de se cacher derrière un arbre ou d'arriver au contact de celui qui allait justement lui tirer dessus...

N.B. Il n'est pas possible d'effectuer un tir défensif contre un personnage qui n'a pas encore commencé à bouger, sauf si le joueur adverse déclare qu'il ne compte pas le déplacer ce tour-ci. Il n'est pas possible non plus de tirer contre un personnage, puis un second, et de revenir tirer contre le premier. Une fois les tirs contre un personnage terminés, celui-ci ne peut plus être pris pour cible avant le tour de jeu suivant.

5.4 - Résolution des tirs

Pour tirer sur un ennemi :

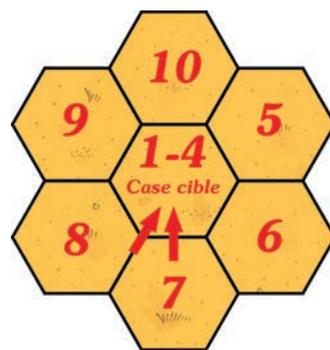
- > Identifiez le type d'arme utilisé par le tireur ;
- > Calculez la distance le séparant de sa cible (le nombre de cases à l'exception de celle dans laquelle est le tireur) pour connaître la portée ;
- > Notez le type de cible (à pied ou monté) ;
- > Note pour le tir sur un cavalier : le tireur peut prendre pour cible une des deux cases occupées par le cavalier à sa convenance.

Vous allez ensuite déterminer la case d'impact, puis résoudre le tir.

5.4.1 - Détermination de la case d'impact

- > Lancez 1D10 et consultez la figure ci-contre pour connaître la case d'impact réellement atteinte. Elle varie dans un rayon d'une case autour de la case cible. Les 2 flèches indiquent la provenance possible du tir en fonction de la position du tireur ;
- > Si un personnage se trouve dans la case d'impact (qu'il soit ami ou ennemi), il subit les conséquences de la table de résolution de tir en fonction de son type de couverture ("aucune", "légère", "moyenne" ou "forte") ;
- > Lancez un 1D10 et lisez le résultat dans la table de tir correspondante ;

Notez qu'il n'est pas nécessaire de déterminer la case d'impact si la cible est à 2 cases ou moins du tireur (soit 4 mètres au plus dans la réalité).



5.4.2 - Modificateurs au jet de dé

Même si c'est avant tout le dé qui détermine le résultat d'un tir, il y a toutefois plusieurs facteurs qui peuvent modifier la détermination de la case d'impact. En cas de résultat supérieur à 10, la flèche est perdue.

Modification	Circonstances affectant le lancer de dé
+2	Tireur à longue portée
+1	Tireur blessé Tireur à moyenne portée
-1	Archer à cheval turc *
-2	Archer à moins de 4 cases de la cible

* Ne s'applique pas aux Turcoples (voir la description des personnages dans la partie historique).

5.4.3 - Détermination des dommages

Consultez une des deux tables de tir sur la fiche de jeu N° 2 selon que le personnage sur la case d'impact est un fantassin ou un cavalier. Le résultat est fonction du type d'arme utilisée et du niveau de couverture du personnage sur la case d'impact.

Lancez 1D10. On suit horizontalement la ligne du chiffre obtenu et, dans la colonne correspondant à la couverture du personnage, on a le résultat du tir : A, B, C, D, E ou F. La transcription des résultats est donnée avec chaque tableau.
Si le personnage sur la case d'impact possède une armure, on ajoute +1 au résultat du dé. Tout résultat supérieur à 10 est traité comme 10.

5.4.4 - Effets du recul en cas de tir

Le personnage visé doit reculer immédiatement. La première case doit être dans une direction opposée au tireur. Il 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.

Il est impossible de reculer à travers une case occupée par un ennemi. Un personnage qui ne peut pas reculer de toute la distance nécessaire est automatiquement blessé. Un personnage monté recule en ligne droite, il ne peut pas faire demi-tour.

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.

5.5 - Restrictions de tir et couverture

5.5.1 - Ligne de vue/tir

Un personnage peut tirer sur un personnage ennemi du moment qu'il existe une ligne de tir dégagée entre la case du tireur et celle de sa cible. La ligne de tir consiste en une ligne droite imaginaire tracée depuis le centre de l'hexagone du tireur jusqu'au centre de l'hexagone de la cible. Si cette ligne de tir traverse une case contenant soit un personnage soit un type de terrain autre que du terrain plat, le tir subit les restrictions expliquées dans les paragraphes qui suivent.

Si cette ligne de tir passe par la bordure entre deux cases, on prend en compte la case la moins contraignante pour déterminer les conséquences sur la ligne de tir et la couverture.

5.5.2 - Tir par-dessus des terrains particuliers et couverture

5.5.2.1 - Palmiers

S'il y a des arbres ou des branches d'arbre entre le tireur et sa cible, le tir est impossible. Il est possible, par contre, de tirer sur une cible dans une case palmier, du moment que la ligne de tir ne traverse aucune autre case arbre. Un personnage sur une case palmier bénéficie d'une couverture légère.

5.5.2.2 - Talus

Les cases talus ne bloquent pas la ligne de tir tant que celle-ci ne traverse pas le haut du talus. Quand la ligne de tir passe par le haut d'un talus, le tir n'est possible que si le personnage en contrebas se trouve au moins aussi éloigné de la case talus que le personnage situé en hauteur. S'il est plus proche, aucun tir n'est possible entre eux, car ils ne peuvent pas se voir.

Exception : le tir est possible quand le personnage en contrebas se trouve sur la case talus elle-même. Il peut alors tirer, mais on peut aussi lui tirer dessus, car on considère qu'il se trouve à mi-pente du talus.

Un personnage sur une case talus bénéficie d'une couverture moyenne si la ligne de tir passe par le haut du talus.

Exemple : Trois archers francs A, B et C, tirent sur les Arméniens D et E. Du point de vue de A et de B, E a une couverture moyenne, car le tir passe par le haut du talus. Ils ne peuvent par contre pas tirer sur D qui est plus proche du talus qu'eux. Pour C, D n'a aucune protection, car le tir ne traverse pas le sommet du talus.



Des personnages invisibles pour le tireur ne bloquent pas le tir. Ainsi par exemple si le tireur est sur un talus et ne peut pas voir un personnage situé plus bas (voir § 5.5.2.2)

5.5.2.3 - Eau

Les cases eau ne bloquent en aucune façon la ligne de tir. Un personnage sur une case eau bénéficie d'une couverture légère sauf si le tireur est posté au bord de l'eau. Un personnage dans une case eau ne peut pas tirer.

De plus, il y a des règles générales qui neutralisent les effets du terrain si le tir provient d'un niveau supérieur (voir § 5.5.4).

5.5.3 - Tir au-dessus d'autres personnages

Si la ligne de tir d'un Assassin, d'un arbalétrier ou d'un porteur de lance passe à travers une case occupée par un personnage vivant, le tir est impossible. Par personnage vivant, on entend également les animaux, mais pas les personnages assommés. Ces derniers ne bloquent pas la ligne de tir.

Les archers et les lanceurs de javalot peuvent, par contre, tirer par-dessus d'autres personnages du moment que la cible se trouve à moyenne ou longue distance et ne bénéficie que d'une couverture légère ou pas de couverture du tout.

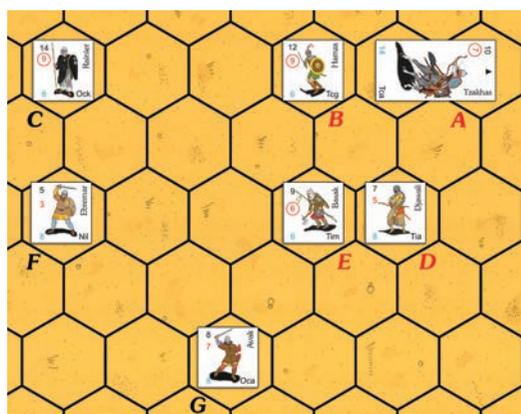
5.5.3.1 - Exceptions :

- > Un personnage sur une case Eau ne bloque pas la ligne de tir. On peut tirer par-dessus librement.
- > Les archers à cheval peuvent tirer par-dessus les personnages amis qui leur sont immédiatement adjacents (voir exemple ci-dessous). Ils sont toutefois tenus de respecter les autres restrictions de tir.

A, B, D et E combattent contre C, F et G.

- Le personnage A est un archer à cheval.

- Parce qu'il se trouve plus haut que B, A peut tirer par-dessus lui contre C.



- D est également archer, mais n'est pas à cheval. Il ne peut donc pas tirer par-dessus E contre F.

- A ne peut pas tirer par-dessus E contre G car il n'est pas adjacent à E.

> Des personnages que le tireur ne peut pas voir ne bloquent jamais la ligne de tir :

Exemple : un tireur situé sur un talus et qui ne peut pas voir un personnage situé en contrebas (voir § 5.5.2.2) peut tirer au-dessus librement.

5.5.4 - Tirer depuis un niveau supérieur

Deux cases séparées par un talus sont à un niveau d'écart.

Le terrain peut être neutralisé en tirant depuis un niveau plus élevé : des cibles dans des broussailles, haut fond ou une pente ne bénéficient pas de leur couverture habituelle si on leur tire dessus :

> depuis une distance inférieure de moitié à la courte portée pour un seul niveau d'élévation supérieur,

> depuis une distance inférieure à la courte portée pour plus d'un niveau d'élévation.

La plupart des terrains en bordure d'hexagone (comme ceux donnant une protection moyenne comme les murets, ou ceux donnant une protection plus grande comme les remparts) ne donnent une couverture qu'à la case située immédiatement derrière ce côté.

5.5.5 - Tirer depuis un niveau inférieur

Un personnage dans la ligne de tir peut être ignoré s'il est distant de N hexagones ou moins de la cible ; N désignant le nombre de niveaux au-dessus du tireur.

6 - COMBAT

Quand deux personnages ou plus se trouvent sur des cases adjacentes, ils peuvent se combattre. Chaque combat est optionnel. La décision d'attaquer revient au joueur dont c'est le tour de jouer. Ses personnages s'appelleront donc les attaquants. Au tour de jeu suivant, ils se défendront contre les attaquants adverses. Chaque personnage ne peut effectuer qu'une attaque par tour, mais un défenseur peut être attaqué plusieurs fois par différents attaquants.

Pour résoudre un combat, on soustrait la force de l'attaquant (**chiffre noir**) par la force en défense du personnage attaqué (**chiffre rouge**).

On obtient ainsi un différentiel qui correspond à une colonne de résultats possibles figurant dans la Table des Combats appropriée sur la fiche de jeu N° 2. Il ne reste plus alors à l'attaquant qu'à lancer le dé pour connaître le résultat exact du combat en cours. Il existe deux Tables de Combats : l'une sert à résoudre des combats contre des personnages montés, l'autre contre des personnages à pied.

6.1 - Effet du terrain sur les combats

Le différentiel d'un combat peut être modifié par la nature du terrain sur lequel se trouve chacun des personnages impliqués. Comme on peut le voir dans le tableau sur les types de terrain (voir fiche de jeu N° 1), un terrain peut influencer un combat de trois façons: il peut être neutre (0), désavantager le personnage qui s'y trouve (-), ou l'avantager (+).

Suivant le terrain que chacun occupe, on peut donc être amené à modifier le différentiel initial en déplaçant la colonne des résultats possibles vers la gauche ou la droite

Un personnage à cheval ou sur un dromadaire est considéré comme étant sur le terrain le moins avantageux des deux cases qu'il occupe.

Attaquant dans	contre	Défenseur dans	Répercussions sur la colonne des résultats possibles (0/4, 5/8, 9/15, etc.)
-		+	On la décale de 2 colonnes sur la gauche
-		0	On la décale de 1 colonne sur la gauche
0		+	On la décale de 1 colonne sur la gauche
0		-	On la décale de 1 colonne sur la droite
+		0	On la décale de 1 colonne sur la droite
+		-	On la décale de 2 colonnes sur la droite

Si les 2 camps se trouvent sur des terrains équivalents, la colonne ne change pas et le rapport de force reste donc le même.

6.2 - Combat à plusieurs

Quand deux personnages (ou plus) décident d'attaquer un personnage ennemi, ils peuvent l'attaquer individuellement ou bien additionner leurs points d'attaque en un seul total qui est comparé avec la force du défenseur. S'ils attaquent ensemble, ils ont droit, en plus, à décaler le rapport de force ainsi obtenu d'une colonne vers la droite (voir exemple ci-dessous). Cette règle ne s'applique contre un personnage monté que s'il est attaqué par plusieurs cavaliers.

Quand le résultat d'un combat indique que l'un des attaquants ou des défenseurs a été assommé ou blessé, c'est le joueur du camp concerné qui décide lequel de ses personnages encaisse le coup. Par contre, le résultat "attaquant recule" ou "défenseur recule" s'applique à tous les personnages ayant participé à l'attaque ou à la défense.

Un personnage assommé est automatiquement tué si, à n'importe quelle phase, toutes les cases accessibles qui l'entourent sont occupées par des ennemis.

Si les attaquants décident d'attaquer ensemble et qu'ils sont sur des terrains différents, c'est le terrain le moins avantageux qui sera pris en compte pour le comparer à celui qu'occupe le défenseur.

Si plusieurs défenseurs sont attaqués par le même attaquant (ou groupe d'attaquants) et sont sur des terrains différents, c'est le terrain le moins avantageux qui sera pris en compte pour le comparer à celui qu'occupe l(es) attaquant(s).

Exemple : Mettons que deux personnages attaquent un ennemi avec un différentiel de 9. Si l'un se trouve sur un terrain (0) et l'autre sur un terrain (-), les deux attaquants seront considérés comme étant sur un terrain (-). Si le défenseur se trouve sur un terrain (0), le tableau d'Effets du

Terrain sur les Combats (voir fiche de jeu) indique que le différentiel doit être décalé d'une colonne vers la gauche (9/15 devient 5/8). Mais comme ils attaquent à plusieurs, ils ont droit de décaler le différentiel d'une colonne sur la droite. Le combat sera donc résolu avec un différentiel compris entre 9 et 15, le nombre des attaquants venant contrebalancer le terrain désavantageux.

6.3 - Combat contre un défenseur en armure

Quand un personnage attaque un défenseur en armure (force en défense entourée d'un rond), il ajoute 1 point au chiffre obtenu au dé. C'est ce chiffre modifié qui indiquera le résultat du combat. S'il y a plusieurs défenseurs et qu'ils ne sont pas tous en armure, cette règle ne s'applique pas, mais les dégâts éventuels sont alors infligés à un personnage sans armure.

6.4 - Recul après combat

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. Les personnages déplacés peuvent à leur tour déplacer d'autres personnages amis, ce qui peut résulter en une retraite en cascade. 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.

Il est impossible de reculer à travers une case occupée par un ennemi. Un personnage qui ne peut pas reculer de toute la distance nécessaire est automatiquement blessé.

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.

6.5 - Avance après combat

Si, à la suite d'un combat, les attaquants ou les défenseurs ont dû reculer (ou si l'un d'entre eux a été assommé ou tué), le joueur victorieux peut faire avancer l'un de ses personnages d'un nombre de points égal à la moitié de son potentiel de mouvement. La première case traversée devra nécessairement être l'une des cases évacuées par l'ennemi (ou la case du personnage assommé ou tué).

L'avance après combat n'est pas obligatoire, mais elle doit être effectuée immédiatement, sans attendre la résolution des autres combats en cours. Seul un personnage impliqué dans le combat peut profiter de l'avance après combat. Les points de mouvement utilisés pendant l'avance après combat n'empêchent pas le personnage concerné de bouger normalement pendant sa phase de jeu.

N.B. L'avance après combat doit tenir compte de la règle concernant l'infiltration des lignes ennemies (§ 4.3), mais avec la restriction suivante: un personnage ennemi qui est adjacent à la case traversée n'entraîne un lancer de dé que s'il n'est pas engagé en même temps dans un combat, en attaque comme en défense. Que le combat ait déjà eu lieu ou pas n'a pas d'importance.

6.6 - Restrictions de combat

En règle générale, tout combat est impossible lorsque l'attaquant ne peut pas aller sur la case qu'il attaque.

Exemples : un soldat en armure ne peut pas attaquer un personnage sur une case eau ; un cavalier ne peut pas attaquer un personnage sur une case arbre.

6.7 - Tirs et combats concernant les chevaux et dromadaires

Quand un cavalier ou chamelier est désarçonné à la suite d'un combat ou d'un tir, le pion approprié - cavalier assommé, blessé ou mort - est placé par le joueur auquel il appartient sur l'une des cases adjacentes à celles de sa monture. Dans le cas où toutes les cases adjacentes sont occupées, on décale un personnage ami d'une case pour faire de la place au cavalier désarçonné. S'il est entièrement entouré d'ennemis, un cavalier ou chamelier désarçonné est automatiquement tué. L'animal, lui, reste sur place et doit être représenté seul (mort ou vivant suivant le résultat indiqué). Si un joueur décide d'attaquer un cheval ou dromadaire seul, il résout le combat ou le tir comme s'il avait affaire à un personnage monté sans armure. Les résultats D ou E pour les tirs, et G, H ou I pour les combats, entraînent la mort de l'animal.

N.B. Tous les chevaux et dromadaires ont un potentiel de 1 point en défense.

6.7.1 - Combats entre cavaliers et chameliers

Tout cavalier (sur un cheval donc) attaquant ou se défendant dans une case adjacente à un dromadaire subit une pénalité : On déplace le rapport d'une colonne vers la gauche pour défaut de maîtrise de sa monture, même s'il ne combat pas le chamelier.

La cavalerie ne peut pas charger des dromadaires. Les chameliers ne peuvent pas charger.

6.7.2 - Dromadaire avec nacelle

Un personnage dans la nacelle bénéficie d'une protection légère.

Le passager de la nacelle est passif et ne peut pas attaquer. D'un point de vue défensif, seul le dromadaire peut être attaqué directement, pas son passager : Ceci est dû à la taille du dromadaire et la nature de la nacelle qui empêche de porter un coup direct à son occupant. Si le dromadaire est tué, il s'écroule et l'occupant de la nacelle peut alors être combattu ou capturé normalement.

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez déjà jouer les Scénarios 1 & 2

7 - TACTIQUES DE COMBAT

7.1 - Charge et contre-charge de cavalerie

7.1.1 - La charge d'un cavalier isolé

La charge de cavalerie est une forme d'attaque qui permet d'obtenir un meilleur rapport de force au combat. Avant d'effectuer ses mouvements, un joueur peut annoncer des charges de cavalerie.

Pour chaque charge, il désigne le cavalier concerné, sa cible et le parcours choisi. Pour être valable, la charge d'un cavalier doit remplir les conditions suivantes :

- > L'ennemi visé doit être situé, au départ de la charge, dans l'arc frontal du cavalier (voir schéma ci-dessous) et visible par lui. Une ligne de vue est équivalente à une ligne de tir mais seuls les personnages montés bloquent la ligne de vue d'un cavalier.
- > Le cavalier doit parcourir au moins 6 cases et son déplacement ne doit comporter aucun tournant brusque lui faisant dépenser des points de mouvement supplémentaires, en dehors du coût normal de chaque case (voir § 4.4).
- > Les 4 dernières cases de la charge doivent être en ligne droite, dans la direction de la case occupée par la cible.

Charge

Arc frontal d'un cavalier

Les cases orangées font partie de l'arc frontal d'un cavalier.



7.1.2 - La contre-charge

Après l'annonce de chaque charge, le joueur adverse a la possibilité d'annoncer une contre-charge de l'un de ses cavaliers. Cette annonce doit être faite immédiatement, sans attendre la désignation des autres charges éventuelles. La contre-charge s'exécute pendant la séquence de mouvement de l'attaquant. Le personnage qui effectue la contre-charge n'est pas nécessairement le personnage visé au départ par la charge adverse. Pour être valable, la contre-charge d'un cavalier doit remplir les conditions suivantes :

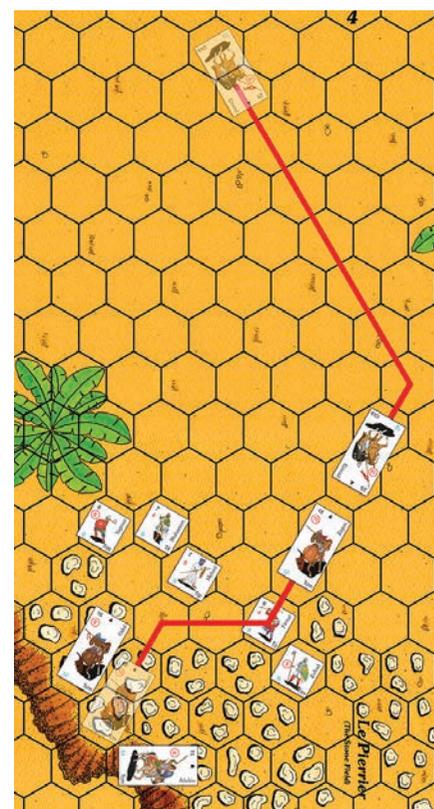
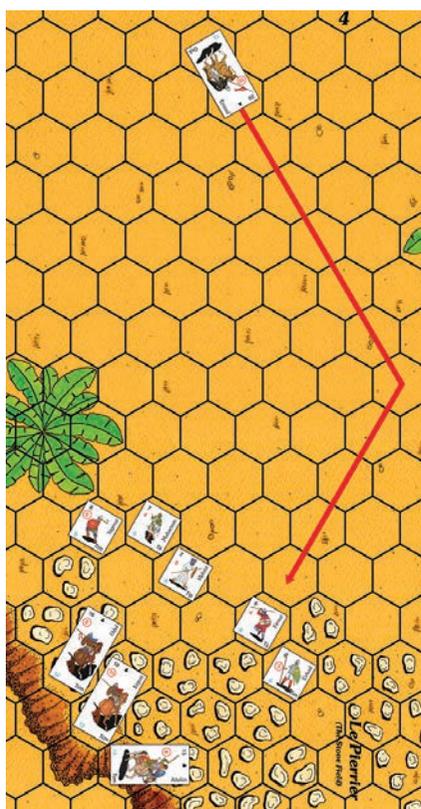
- > Le cavalier qui contre-charge doit avoir le cavalier qui charge dans son arc frontal (voir schéma ci-dessus) et doit être à même de le voir.
- > Une contre-charge doit toujours aboutir à l'occupation par le cavalier désigné des 2 dernières cases du parcours de la charge adverse. Autrement dit, charge et contre-charge se rencontrent frontalement sur les 4 dernières cases de la charge initialement prévue, chaque cavalier occupant respectivement 2 de ces cases (voir schéma ci-après).
- > Pour atteindre cette position, le cavalier qui contre-charge ne doit pas avoir à parcourir plus de la moitié du nombre de cases prévues pour la charge initiale (arrondir si nécessaire au chiffre inférieur). De plus, comme pour le cavalier adverse, son déplacement ne doit comporter aucun tournant brusque lui faisant dépenser des points de mouvement supplémentaires.

Exemple de charge et de contre-charge : Un chevalier hospitalier annonce une charge contre un lanceur de javelot syrien en 10 cases. Un lancier à cheval syrien décide de contre-charge et vient à la rencontre du chevalier en occupant les 2 dernières cases de la charge initialement prévue. L'autre lancier à cheval syrien aurait pu être également choisi pour la contre-charge, mais pas le cavalier turc, car ce dernier n'a pas l'hospitalier dans son arc frontal au départ de la charge.

Il n'est pas possible d'effectuer plus d'une charge ou d'une contre-charge contre un même personnage dans le même tour de jeu. Une fois une charge ou une contre-charge annoncée, on ne peut plus revenir dessus ni en modifier le parcours. Aucun tir défensif ne peut être effectué contre un cavalier qui charge si une contre-charge a été annoncée.

Si un cavalier est soumis à une charge ennemie distante de 6 cases au moins et que cette charge est dirigée contre son arc frontal, il peut contre-charge. Dans ce cas, il avance de 2 cases vers l'ennemi sur la même trajectoire que ce dernier.

Dans les scénarios où les cavaliers sont nombreux, il est conseillé d'utiliser les pions indicateurs de charge et contre-charge. On pose alors les pions indicateurs sur les personnages concernés.



7.1.3 - Influence sur les combats

Un cavalier qui charge voit son potentiel d'attaque augmenter de moitié. Un cavalier qui contre-charge voit son potentiel de défense augmenter de moitié. On arrondit éventuellement au chiffre inférieur.

Exemple : un chevalier hospitalier possédant 28 points d'attaque charge un cavalier syrien possédant 9 points en défense. Le chevalier obtient 14 points de bonus, ce qui lui fait un potentiel d'attaque de 42 points ce tour-ci. Si le cavalier syrien a la possibilité de contre-charge, il ajoutera 4 points à son potentiel de défense, qui atteindra 13 points pour cette contre-charge.

Charges et contre-charges sont toujours résolues en un combat séparé, indépendamment d'autres attaques éventuelles contre l'un ou l'autre des cavaliers impliqués.

N.B. Dans le cas où le potentiel de défense du cavalier qui contre-charge est supérieur au potentiel d'attaque du cavalier qui charge, on inverse les rôles tout en gardant les mêmes potentiels : l'attaquant devient défenseur et vice-versa. Les résultats défavorables au cavalier qui contre-charge ne sont toutefois pas pris en compte.

7.1.4 - La charge groupée à la lance couchée

Tout groupe d'au moins 3 chevaliers francs ou membres d'un ordre militaire se tenant adjacents et chargeant dans la même direction en ligne droite cumule les avantages de la règle de charge ci-dessus et du décalage d'une colonne vers la droite sur la table de résultat.

7.2 - La fuite feinte

Cette tactique était une spécialité des cavaliers turcs, mais elle était aussi connue et utilisée par les armées occidentales, comme l'avait montré Guillaume le Conquérant à Hastings.

7.2.1 - Conditions

Un groupe composé d'au moins 5 personnages dont au moins 2 cavaliers peut simuler une fuite en se déplaçant à l'opposé d'un groupe ennemi d'une distance d'au moins 7 cases. Chaque case traversée doit augmenter la distance avec le groupe ennemi. Un groupe comporte un nombre indéterminé de personnages qui ne sont jamais espacés de plus d'une case vide entre eux.

Le groupe ennemi ne peut pas être dans un bâtiment ou un château. Il doit compter plus de la moitié de l'effectif du groupe simulant la fuite (à l'exception des personnages blessés). Ses membres ne peuvent pas être au contact d'autres adversaires (mais ils peuvent être au contact du groupe simulant la fuite).

Lors de son tour, le groupe ennemi lance 1D10 pour savoir s'il a été abusé par la feinte. Si elle a réussi, le groupe ennemi doit poursuivre le groupe en fuite de la totalité de ses points de mouvement. S'il ne parvient pas au contact dès ce tour, il faudra refaire un test de feinte à chaque tour que la poursuite continue. Les personnages blessés ne participent pas à la poursuite.

- > De 1 à 4 : La feinte a réussi et le groupe ennemi se lance à la poursuite.
- > De 5 à 10 : La feinte a échoué et le groupe ennemi reste en place.

7.2.2 - Modificateurs au résultat du dé

Modificateur	Circonstances affectant le lancer de dé
+2	Le groupe ennemi compte moins de cavaliers que le groupe en fuite.
+1	Un autre groupe ennemi est à moins de 3 cases libres du groupe testé.
-2	Le groupe ennemi compte plus de cavaliers que le groupe en fuite.

7.3 - Les lanceurs de naphte

7.3.1 - Fonctionnement du jet

Un lanceur de naphte dispose de 2 pots remplis de naphte. Il peut projeter un pot à une distance maximale de 5 cases pendant la phase de tir offensif. Utilisez la règle de détermination de la case d'impact (voir § 5.4.1). Le mélange inflammable se répand sur un rayon d'une case autour de la case atteinte. Le mélange flotte à la surface de l'eau. Le feu s'éteint au bout d'un tour. Le lanceur doit attendre au moins un tour avant de pouvoir lancer son deuxième pot.

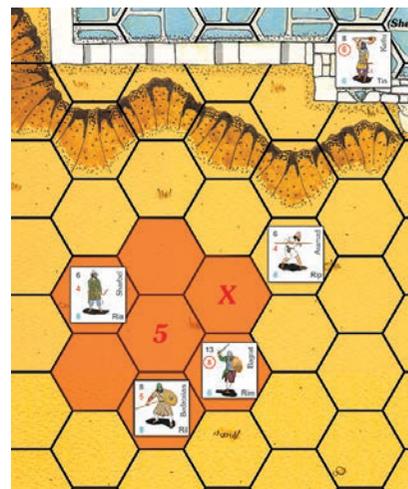
Exemple : Ktlu veut lancer un de ses pots de naphte sur les Arméniens qui attaquent le château. Il vise la carte marquée « X ». Le résultat du jet de détermination de la case d'impact est un 5. La case marquée de ce chiffre prend immédiatement feu ainsi que les 6 cases qui l'entourent. Les 3 Arméniens situés dans ces cases devront en subir les conséquences, comme indiqué ci-dessous.

7.3.2 - Nature des dégâts

Les 7 cases de naphte prennent feu en même temps. Tout personnage sur une case en feu lance 1D10.

Si le personnage est à pied :

- > 1 - 2 : Le personnage est tué ;
- > 3 - 7 : Le personnage recule d'une case et est blessé ;
- > 8+ : Le personnage recule d'une case.



Si le personnage est monté :

- > 1 - 2 : Cavalier assommé, cheval tué ;
- > 3 - 4 : Cavalier assommé, cheval recule de 2 cases ;
- > 5+ : Cavalier recule de 2 cases.

Note : Les résultats impliquant le cavalier ne sont pris en compte que si la case atteinte est celle avec la flèche de direction.

Un personnage assommé qui se trouve sur une case en feu lance 1D10 :

- > 1 - 4 : Il reprend ses esprits et recule d'une case ;
- > 5 - 6 : Il est blessé ;
- > 7+ : Il périt dans les flammes !

Si un personnage doit reculer sur une autre case contenant de la naphte enflammée, on relance 1D10.

7.4 - Capture d'un personnage de haut rang

Si, au cours d'un combat, plusieurs personnages obtiennent un différentiel de combat de 60 (ou plus) contre un personnage de haut rang (chevalier ou ghilman) qui n'est adjacent à aucun personnage de son camp, ce dernier peut être capturé. Pour savoir si le personnage demande grâce, on lance un dé :

- > de 1 à 4, le personnage de haut rang se rend ;
- > de 5 à 10, le personnage de haut rang continue courageusement le combat !

Quand le personnage de haut rang se rend, on utilise la face "Blessé" de son pion. Il doit alors être escorté jusqu'à l'un des bords du tapis de jeu par au moins deux hommes d'armes. L'escorte doit rester dans des cases adjacentes à celle du prisonnier tout le long du parcours (le prisonnier bouge avec ses gardiens).

Le personnage de haut rang peut tenter de s'échapper pendant sa phase de mouvement dans les circonstances suivantes :

- > S'il n'y a plus qu'un membre de son escorte dans une case adjacente à la sienne (par négligence ou encore parce qu'il a été tué ou obligé de reculer à la suite d'un tir ou d'un combat).
- > Si un membre de son escorte est attaqué par un personnage ami. Dans ce cas, au lieu de s'enfuir, Le personnage de haut rang peut se joindre à l'attaque comme dans un combat normal à plusieurs.
- > Si son escorte est réduite à un seul homme à la suite d'un tir ou d'un combat, il peut essayer de s'échapper même si l'escorte restante est dans un hexagone adjacent.

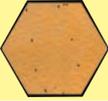
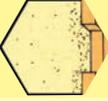
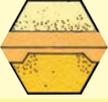
Si le personnage de haut rang n'était pas blessé avant d'être fait prisonnier, il peut retrouver son plein potentiel s'il reste un tour complet à côté d'un personnage mort pour lui prendre son arme.

Si le personnage de haut rang a tenté de s'enfuir ou a attaqué un membre de son escorte, et qu'il est rejoint à nouveau par ses ennemis, ceux-ci peuvent le faire prisonnier encore une fois ou l'attaquer.

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez jouer les Scénarios 3 & 4

8 - LES MAISONS ET AUTRES ÉDIFICES

8.1 - Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvements par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Intérieur de maison	1 à pied Impassable pour chevaux (sauf pas de porte)	Aucune	+
	Mur	Impassable	Totale	0
	Fenêtre dans mur	4 à pied pour traverser, impassable pour les personnages montés	Moyenne	Att. - Déf. +
	Porte dans mur	1	Moyenne	Déf. +
	Escalier	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Parapet	3	Moyenne	Déf. +
	Trappe en bois	Impassable sans échelle	Aucune	-
	Échelle	3 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Balcon	Impassable pour les personnages montés 1 – depuis l'intérieur 4 – depuis l'extérieur	Légère si tir depuis l'extérieur	Att. - Déf. +
	Auvent	Impassable pour les personnages montés 1 – depuis l'intérieur 4 – depuis l'extérieur	Légère si tir depuis l'extérieur	Att. - Déf. +
	Coin intérieur	1	Moyenne	0
	Fontaine	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Puits	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Pressoir	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Tente	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Forte	- (Combat impossible à travers)
	Ouverture de tente	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Haubans	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	-



8.2 - Description du village

Le village représenté est typique des bourgs du Moyen Orient. Les maisons s'étendent sur plusieurs niveaux, qui sont représentés par des couleurs de sol différentes, du plus clair (Niveau 0) au plus foncé (Niveau 3). A la différence des autres cartes de la série, les bâtiments sont souvent montrés de l'extérieur avec leurs terrasses. Il est toujours possible de se déplacer et de combattre à l'intérieur soit en utilisant des marqueurs spéciaux ou en utilisant une autre copie de la carte pour montrer les personnages à un autre niveau.

Le palais n'est représenté qu'au niveau 0 avec sa porte donnant sur la place du village et ses différentes fenêtres. On peut accéder à une cour intérieure avec une fontaine. Le bâtiment B n'est aussi représenté qu'au Niveau 0 et avec deux fenêtres. Le bâtiment A est représenté avec son Niveau 2 accessible par un escalier de 2 cases et un Niveau 3 mais une porte latérale permet d'accéder au Niveau 0. Les bâtiments C et D sont représentés au Niveau 1, mais une porte sur le côté permet d'accéder à leur Niveau 0. Les bâtiments E et F sont représentés aux Niveaux 1 et 2 avec une porte pour atteindre le Niveau 0.

L'entrée des bâtiments ne peut se faire que par les portes dessinées sur la carte (représentées par une échancrure trapézoïdale sur le mur).

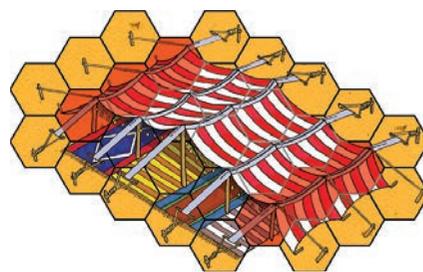
L'accès aux terrasses se fait depuis des échelles amovibles situées sous les trappes en bois des bâtiments A, C, D, et F (voir les règles de mouvement dans la section ci-dessous), ou bien par leurs escaliers externes.

La plupart des bâtiments montrent des balcons et auvents qui sont considérés comme de simples fenêtres pour le jeu. La vigne de la terrasse du bâtiment C fournit une ombre rafraichissante mais n'a pas d'influence sur le cours du jeu. Il n'est pas possible de l'escalader.

Un puits et un pressoir à olives sont sur la place du village. Le pressoir est au Niveau 1.

8.3 - Description de la grande tente

La grande tente est ouverte de part et d'autre. Les trois cases de chaque côté marquées en orange représentent les côtés de la tente et sont donc impassables. Les 6 cases avec des côtés d'hexagone en gris représentent l'intérieur de la tente. Les cases de câbles et de tirants qui entourent la tente sont traitées comme les cases de haubans..



8.4 - Les tirs

8.4.1 - Tir à travers des fenêtres

a) De l'intérieur : Un personnage dans une maison ne peut tirer vers l'extérieur qu'à partir d'une case fenêtre. La ligne de tir part alors du milieu du rebord extérieur de la fenêtre et non pas du centre de l'hexagone.

b) De l'extérieur : Un personnage situé à l'extérieur ne peut tirer à travers une fenêtre que si sa cible se trouve immédiatement derrière la fenêtre. La ligne de tir doit pouvoir atteindre le centre de la case fenêtre sinon le tir est impossible.

Cas particulier: Un tireur posté sur la case directement adjacente au rebord de la fenêtre peut tirer à l'intérieur de la maison de façon normale. Sa ligne de tir part alors du milieu du rebord intérieur de la fenêtre. Son champ de tir est toutefois limité aux seules cases qui forment la pièce, y compris les cases porte et les autres cases fenêtre.

Tout personnage se trouvant à l'intérieur d'une maison bénéficie d'une couverture moyenne quand on lui tire dessus à travers une fenêtre.

8.4.2 - Tir à travers des portes

Un personnage situé à l'extérieur ou à l'intérieur d'un bâtiment peut tirer à travers une porte du moment que sa ligne de tir ne traverse pas une autre porte ou une fenêtre. Il est possible, par contre, de tirer à travers une porte contre un personnage se trouvant sur une autre case porte ou une case fenêtre. Le calcul de la ligne de tir se fait normalement.

Quand un personnage tire à partir d'une case porte, sa ligne de tir part du milieu de l'ouverture et non pas du centre de l'hexagone.

Les restrictions concernant les portes s'appliquent de la même façon aux entrées de cour ou à toute combinaison de ces deux formes d'ouverture.

8.4.3 - Murs

Il est impossible de tirer à travers un mur, sauf par l'ouverture d'une porte ou d'une fenêtre. Dès qu'une ligne de tir touche un mur, le tir est impossible.

8.5 - Couverture

8.5.1 - Intérieurs de maison

Les personnages se trouvant à l'intérieur d'une maison bénéficient d'une couverture moyenne quand on leur tire dessus à travers une porte ou une fenêtre. Ceci n'est évidemment pas le cas quand le tireur se trouve sur la case porte en question.

8.5.2 - Terrasses

Les personnages sur une terrasse bénéficient d'une couverture moyenne pour les tirs venant de l'extérieur de la maison ou d'un niveau inférieur. Il n'y a pas de couverture si le tireur est sur un niveau supérieur.

8.5.3 - Cours de bâtiment

Les personnages se trouvant dans la cour d'un bâtiment bénéficient d'une couverture moyenne quand on leur tire dessus à travers une porte ou une entrée de cour.

8.5.4 - Murs

Les personnages derrière un mur bénéficient d'une couverture totale et il est impossible de leur tirer dessus.

8.5.5 - Tentes

Chaque tente couvre 4 cases. Un personnage sur une case tente est largement masqué à la vue des tireurs et bénéficie d'une couverture lourde, sauf si le tir passe par l'ouverture, auquel cas la couverture n'est que légère.





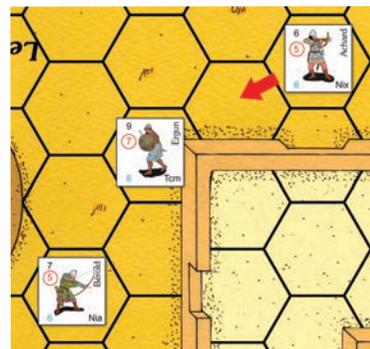
8.5.6 - Portes de maison et entrées de cour

Les personnages sur des cases porte ou entrée de cour bénéficient d'une couverture moyenne. Cette couverture est toutefois limitée à un seul côté (extérieur ou intérieur) de la porte ou de l'entrée. S'il est soumis à un tir croisé dans la même phase, un personnage doit choisir de quel côté il est à couvert.

8.5.7 - Coins extérieurs de bâtiment

Les personnages sur des cases qui contiennent un coin extérieur de bâtiment bénéficient d'une couverture moyenne quand le tireur se trouve sur une case ne lui permettant pas d'apercevoir les deux côtés du bâtiment en même temps. S'il est soumis à un tir croisé, un personnage doit choisir de quel côté il est à couvert.

Exemple de tir croisé : Deux Francs tirent pendant la même phase sur un cavalier syrien démonté situé à un coin de bâtiment. Celui-ci ne peut pas bénéficier deux fois d'une couverture moyenne. Le joueur qui le contrôle doit indiquer par rapport à quel tireur il est à couvert.



8.6 - Mouvement

Les murs sont infranchissables. Pour entrer dans une maison ou une cour, il faut passer par une porte ou une fenêtre.

Les chevaux et dromadaires, avec ou sans cavalier/chamelier, ne peuvent pas entrer dans une case intérieur de maison. Ils peuvent cependant pénétrer dans les cours et même y occuper les cases Porte de maison.

8.6.1 - Mouvement à travers des fenêtres

Seuls des personnages à pied peuvent passer à travers une fenêtre. Un tel mouvement est impossible si la case située de l'autre côté de la fenêtre est occupée par un personnage ennemi.

N.B. Les personnages en armure blessés ne peuvent plus passer à travers une fenêtre, car leur potentiel de mouvement est réduit à 3 points et il en faut 4 pour passer de l'autre côté.

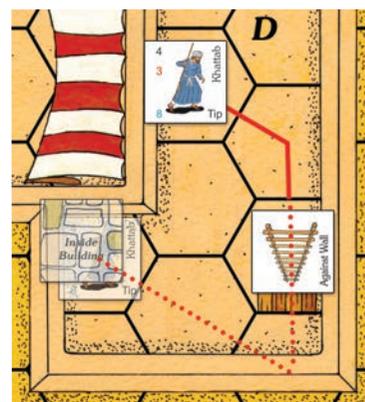
8.6.2 - Terrasses et rez-de-chaussée

Il est possible de se déplacer au rez-de-chaussée des maisons même si ceux-ci ne sont pas représentés sur la carte. Placez un marqueur "Inside Building" (dans la maison) sur le personnage au rez-de-chaussée pour montrer sa position.

Les terrasses peuvent être rejointes par le rez-de-chaussée en empruntant une échelle située sous la trappe dessinée sur chacune d'entre elles. Les trappes sont en permanence considérées fermées (les personnages en terrasse peuvent donc marcher dessus) sauf de manière transitoire pendant le mouvement d'un personnage qui emprunte la trappe pour accéder à la terrasse. On considère qu'une échelle dressée se trouve sous chacune de ces trappes. Monter ou descendre cette échelle coûte 3 points de mouvement (4 pour celle du bâtiment A), et ce coût inclut le coût d'ouverture de la trappe.

La trappe ne peut être ouverte par un personnage situé au rez-de-chaussée si son emplacement sur la terrasse est occupé par un personnage (mort ou vif). Dans ce cas le personnage au rez-de-chaussée peut quand même monter à l'échelle pour un coût réduit à 2 points de mouvement (3 pour celle du bâtiment A). Il pourra ouvrir ultérieurement la trappe pour un point supplémentaire quand la trappe sera libre de personnage à l'étage. A compter de ce moment il pourra dépenser des points de mouvement supplémentaires pour se mouvoir sur la terrasse.

Exemple : Pour se rendre de l'intérieur de la maison sur le toit, Khattab doit dépenser : 2 PM pour traverser deux cases de rez-de-chaussée, 3 PM pour gravir l'échelle, 2 PM pour les 2 cases de terrasse, soit 7 PM au total.



8.6.3 - Parapets

Franchir un parapet coûte 3PM qui se répartissent en 2PM pour franchir le mur et 1PM pour entrer dans le nouvel hexagone (peut être important si le muret est adjacent à un arbre).

8.7 - Combats

8.7.1 - Combat à travers une porte ou une fenêtre

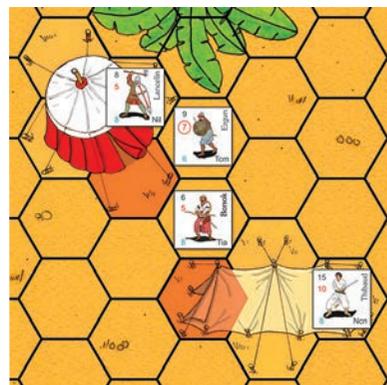
Quand un combat a lieu à travers une porte, le défenseur est toujours en terrain favorable (+), qu'il soit placé à l'intérieur ou à l'extérieur du bâtiment.

8.7.2 - Tentés

Le combat entre un personnage dans une case tente et un autre à l'extérieur n'est pas possible sauf par les cases où se trouvent les ouvertures de la tente.

Un personnage peut déchirer la toile de tente pour pénétrer à l'intérieur (ou en sortir). Il doit pour cela passer un tour complet sans aucune autre action. La case est alors considérée comme une case Ouverture de tente.

Exemple : Les Francs Lancelin et Thibaud sont dans leurs tentes et sont attaqués par les Turcs Ergun et Borsok. Les cases contenant l'ouverture de chaque tente sont marquées en orange. Borsok peut tirer sur Lancelin qui ne bénéficie que d'une couverture légère, car son tir passe par l'ouverture de la tente. Il peut aussi tirer sur Thibaud, mais, dans ce cas, sa couverture est forte. Ergun ne peut pas attaquer Lancelin sans se déplacer d'abord sur la case contenant l'ouverture de tente ou en passant un tour complet pour déchirer la toile.



Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez jouer les Scénarios 5, 6 & 7





9 - LES CHÂTEAUX

9.1 - Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvements par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Mur de château	Impassable	Totale	Impossible
	Archère	1 à pied (Impassable de l'extérieur)	Forte	Déf. + (Combat impossible à travers)
	Porte de tour	1 à pied Impassable aux personnages montés	Moyenne	Déf. +
	Escalier	2 à pied Impassable aux personnages montés	Aucune	-
	Glacis	Impassable		
	Rochers	4 à pied Impassable aux personnages montés	Légère	-
	Fenêtre	4 à pied Impassable aux personnages montés	Moyenne	Att: - Déf: +
	Porte de maison	1	Moyenne	Déf. +
	Fossé	4 à pied (1 si d'une case fossé adjacente), impassable pour les chevaux	Aucune	-

9.2 - Description du château

Le château est librement inspiré du château d'Arima (Qalaat Areimeh) en Syrie près de Tortose, ainsi que d'éléments du château de Saône, plus au nord, à l'est de Lattaquié. Il comporte deux parties séparées par un fossé. On accède au premier château par la Porte du Levant, une simple porte dans l'épaisseur du mur d'enceinte, sans défense élaborée. Ce château est muni de deux tours quadrangulaires, la Tour d'Hârim et la Tour de Shaîzar et d'un chemin de ronde situé au même niveau. Dans la cour se trouve une salle de garde ainsi que l'accès vers la poterne du Couchant qui permet de se diriger vers le deuxième château. Pour se diriger vers le second château, il faut franchir le fossé en passant par une petite passerelle qui ne peut pas accueillir des personnages montés. Les courtines du deuxième château sont plus élevées que celles du premier château. On y pénètre par la poterne des Francs. Le seul bâtiment dans la cour est une cuisine, adossée à une tour carrée appelée la Tour d'Antioche. Deux escaliers permettent de monter sur les courtines qui traversent les 4 tours de l'édifice. La tour-maître est la partie la plus forte du château. Ses deux faces extérieures sont protégées par un glacis infranchissable et les archères permettent de tirer aussi bien vers l'extérieur du château que dans la cour.

Les défenses du château s'étendent sur plusieurs niveaux, qui sont représentés par des couleurs de carrelage différentes. Les cours intérieures du château sont au Niveau 1, qui est séparé du sol du terrain environnant (Niveau 0) par un talus et des rochers. La salle de garde et la cuisine sont au Niveau 1 (carrelage rose). Le mur d'enceinte et les tours du château d'entrée sont au niveau 2 (carrelage bleu). Celles du second château sont au Niveau 3 (carrelage marron) alors que la Tour-maître est au Niveau 4 (carrelage vert).





9.3 - Les tirs

9.3.1 - Tir à partir de différents niveaux

En règle générale, quand le tireur et sa cible ne se trouvent pas au même niveau et sont séparés par un obstacle (rempart, maison, etc.), le tir est possible si le personnage situé en contrebas est au moins aussi éloigné de l'obstacle que le personnage en hauteur.

Ainsi par exemple, aucune case de la cour intérieure du premier château ne peut être atteinte par un tireur sur le mur d'enceinte du second. Par contre, toutes les cases du mur d'enceinte du premier château peuvent être atteintes ainsi que les 2 cases immédiatement derrière les portes des tours d'Hàrim et de Shaïzar. Les cases orangées de l'illustration montre les cases qui ne peuvent pas être atteintes. Notez qu'un personnage sur l'escalier peut être atteint.



9.3.2 - Tir à travers des portes

Un personnage situé à l'extérieur ou à l'intérieur d'un bâtiment peut tirer à travers une porte du moment qu'il se trouve à la même hauteur que la porte et que sa ligne de tir ne passe pas par une portion de mur.

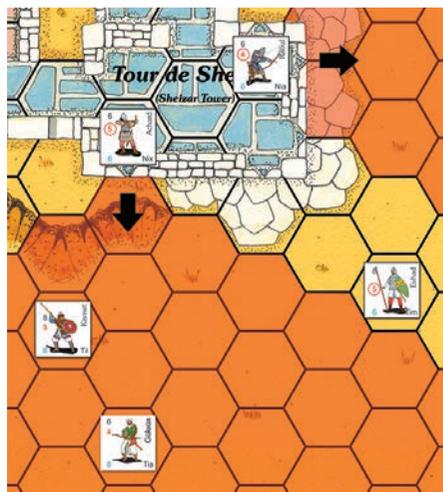
Quand un personnage tire à partir d'une case porte, ou depuis une case située derrière un côté de case avec une porte, sa ligne de tir part du milieu de l'ouverture et non pas du centre de l'hexagone.

9.3.3 - Tir à partir des archères

Quand un personnage sur une case archère vise une cible extérieure au château, sa ligne de tir part du milieu du côté choisi pour tirer et non pas du centre de l'hexagone. De la même façon, quand un personnage sur une case archère tire à travers celle-ci, sa ligne de tir part de la fente de la meurtrière. Dans tous les autres cas, la ligne de tir est calculée normalement. Certaines archères sont positionnées à l'intersection de 2 cases. Les règles de ligne de tir s'appliquent comme dans l'exemple ci-dessous.

Deux personnages, l'un situé en contrebas, à l'intérieur de la place, l'autre sur un des murs d'enceinte, peuvent se tirer dessus.

Les zones de tir des archers normands dans la tour sont marquées en rouge. Achard peut donc tirer sur Kismet ou Güksün mais Raoul ne peut pas tirer sur Evhad. Inversement, Güksün peut tirer sur Achard, car il est dans l'axe de l'archère (voir règle § 9.3.5).



9.3.4 - Restrictions de tir

Les cibles situées sur des cases arbuste, talus, rocher ou oasis ne bénéficient plus d'aucune couverture dans le rayon indiqué si on leur tire dessus depuis une archère.

Les lanceurs de javelot, de naphte ou de couteau ne peuvent pas tirer à partir d'une meurtrière.

9.3.5 - Tir contre des personnages situés sur un mur d'enceinte ou derrière une archère

Du moment qu'un tir est possible de haut en bas, il est également possible du bas vers le haut à une exception près :

- > Pour tirer contre un personnage situé derrière une meurtrière, le tireur doit se trouver dans l'alignement exact de la meurtrière.

9.4 - Couverture

9.4.1 - Archères

Les personnages sur ces cases bénéficient d'une forte couverture quand la ligne de tir passe par la fente de l'archère.

9.4.2 - Intérieur du château

Lorsque la porte est fermée, tout personnage situé à l'intérieur du château bénéficie d'une couverture totale vis-à-vis de l'extérieur quand il ne se trouve pas derrière une archère.

Si la porte a été détruite, le tir est possible au travers de cette case. La cible bénéficie d'une couverture légère.

9.4.3 - Portes

Un personnage sur une case porte bénéficie d'une couverture moyenne. Cette couverture est toutefois limitée à un seul côté (extérieur ou intérieur) de la porte. S'il est soumis à un tir croisé, le personnage doit choisir de quel côté il est à couvert.



Tout personnage à l'intérieur d'un bâtiment bénéficie d'une couverture moyenne quand on lui tire dessus à travers une porte. Ce n'est évidemment pas le cas quand le tireur se trouve sur la case porte en question.

9.4.4 - Murs

Les personnages derrière une portion de mur sans ouverture bénéficient d'une couverture totale. Il est impossible de leur tirer dessus.

9.5 - Mouvement

9.5.1 - Restrictions de mouvement

Les cases murs sont infranchissables de l'extérieur du château sauf si l'on se sert d'une échelle d'escalade. Les cases murs sont accessibles de l'intérieur par les escaliers. Pour entrer dans un des deux châteaux, il faut passer par une porte.

Les archères, elles, sont infranchissables de l'extérieur, elles ne sont accessibles que de l'intérieur d'un bâtiment.

9.5.2 - Escaliers : mouvements et combats

Quand le début ou la fin d'un escalier coïncide exactement avec le côté d'un hexagone, seule la case correspondant à l'hexagone en question permet d'accéder à l'escalier ou de combattre un personnage s'y trouvant. De la même façon, quand un escalier débouche sur deux cases en même temps, ce sont ces deux cases qui permettent d'y accéder ou de combattre. Enfin, quand un escalier débouche au milieu d'une case, toutes les cases adjacentes à celle-ci peuvent être utilisées pour prendre l'escalier ou participer à un combat avec un personnage s'y trouvant.

10 - ATTAQUER LE CHÂTEAU

N.B. Pour des règles et des tactiques de siège complètes, utilisez l'extension *The Anarchy*.

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvements par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Porte	Impassable quand la porte est fermée	Totale (si le tir passe au travers)	0
	Pont Dormant	1, impassable depuis le fossé	Aucune	0
	Pont-Dormant Détruit	Impassable quand le pont est détruit	Aucune	-

10.1 - Défenses d'entrée

Les différentes portes du château peuvent être enfoncées.

10.1.1 - Ouvrir ou fermer la porte

Un personnage doit terminer son mouvement dans la case porte, et ne plus bouger ou combattre (y compris tirer) pendant un tour complet. A la fin du tour, la porte peut être manipulée. Si elle est ouverte, retournez le marqueur Porte dans la case contenant le personnage actionnant la porte.

Il n'est pas possible de tirer dans ou à travers une case contenant une porte quand elle est fermée.

La porte ne peut être ouverte que depuis l'intérieur du château.



10.1.2 - Enfoncer la porte

Une porte peut être enfoncée par deux assaillants placés sur des cases adjacentes à la porte (et du même côté). Ils ne doivent pas faire d'autre action pendant 2 tours pour venir à bout de la porte. Une fois enfoncée, la porte reste ouverte jusqu'à la fin de la partie.

10.1.3 - Le pont-dormant

Ce pont de bois permet de franchir le fossé. Les défenseurs peuvent volontairement le détruire pour retarder l'avance des assaillants.

Deux personnages doivent rester 2 tours dans des cases adjacentes à un pont-dormant pour le détruire.

Lorsqu'un pont-dormant est détruit, on place le marqueur approprié (Burnt Bridge) sur la case du pont. La case devient impassable. 2 personnages adjacents à cette case et qui ne font aucune autre action pendant 2 tours peuvent mettre en place une passerelle pour remplacer le pont détruit.

10.2 - L'échelle de siège

N.B. Les règles permettant de déplacer une échelle sont proposées dans les autres jeux de la série « L'Épopée Normande ».

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvements par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Échelle dressée	3 à pied	Aucune	-



10.2.1 - Hauteur des échelles

Les échelles de siège permettent d'atteindre le sommet des courtines et des tours de la première enceinte. On ne peut pas les utiliser contre la deuxième enceinte qui est au Niveau 2.

10.2.2 - Mouvements sur une échelle

Monter à une échelle de siège ou en descendre coûte 3 points de mouvements. Les personnages peuvent passer du haut de l'échelle sur la case courtine à laquelle elle est appuyée en dépensant 4 points de mouvement ou grâce à l'avance après combat.

Lancer 1D6 pour vérifier que le saut depuis le créneau sur le chemin de ronde est réussi. Un personnage en armure ajoute 1 au résultat du dé :

- > de 1 à 5, le saut est réussi ;
- > 6, le personnage est blessé.

Il est possible pour un personnage ayant 8 points de potentiel de mouvement de monter à une échelle et de passer sur une case courtine dans le même tour de jeu.

10.2.3 - Changement d'orientation

Une échelle verticale peut être déplacée d'une case ou orientée différemment dans la même case par deux personnages qui doivent se trouver adjacents à la case de l'échelle. Chacun des personnages dépense 2 points de mouvement pour exécuter l'opération. Il est impossible de déplacer ou réorienter une échelle s'il y a quelqu'un dessus.

10.2.4 - Tir et combat

Un tireur en haut d'une échelle ne peut tirer que dans la case courtine à laquelle il fait face. Sa cible continue de bénéficier d'une forte couverture.

Les personnages sur des échelles de siège ne bénéficient d'aucune couverture et sont considérés comme étant sur un terrain désavantageux (-) en cas de combat.

10.2.5 - Comment renverser une échelle de siège

Un personnage sur une case de courtine se trouvant exactement en face du haut d'une échelle peut tenter de faire retomber celle-ci au lieu de tirer et de combattre normalement.

La tentative s'effectue lors de la séquence de combat du personnage. On lance un dé :

- > de 1 à 6 : l'échelle est renversée.
- > de 7 à 10 : l'échelle reste debout.

Le personnage se trouvant éventuellement sur l'échelle tombe aussi et doit être placé par son propriétaire sur l'une des cases adjacentes à celle de l'échelle verticale, à l'exception, bien sûr, des cases courtine.

Le personnage tombant ainsi peut être placé par-dessus un autre personnage ou sur l'échelle qui vient d'être renversée. Ce personnage se blesse automatiquement dans sa chute et, s'il se retrouve empilé avec un autre personnage, celui-ci est assommé. Un personnage déjà blessé ou assommé est tué. Les échelles n'affectent pas les personnages sur lesquels elles tombent éventuellement.

10.2.6 - Renverser une échelle d'en bas

Un personnage peut tenter de renverser une échelle à partir du bas exactement dans les mêmes conditions que si la tentative s'effectuait d'en haut (voir § 10.2.5). Pour cela, il suffit que le personnage soit sur une case adjacente au bas de l'échelle.

10.3 - Muraille démolie

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvements par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Muraille démolie	2 à pied, impassable pour les chevaux	Moyenne	-



10.3.1 - Disposition des pions

Les pions « muraille démolie » sont placés selon les instructions données dans chaque scénario.

10.3.2 - Tir et Couverture

Il est possible de tirer dans ou à travers une case "muraille démolie". La brèche ainsi ouverte permet de tirer à l'intérieur du château. Les personnages sur une case "muraille démolie" bénéficient d'une couverture moyenne quel que soit l'endroit d'où on leur tire dessus.

10.3.3 - Mouvement

Quand un pion "muraille démolie" est posé sur une case mur du château ou meurtrière, cette case devient accessible de toutes les cases qui l'entourent, sauf s'il y a un mur encore intact pour bloquer le passage. On peut passer ainsi d'une case remparts à une case "muraille démolie" en dépensant deux points de mouvement.

Pour passer, par contre, d'une case "muraille démolie" sur une case remparts, tour ou donjon, un personnage dépense 3 points de mouvement.

Vous pouvez maintenant jouer tous les scénarios



RÈGLES DE CAMPAGNE

1 - Le but du jeu

Vous êtes un jeune chevalier franc qui est chargé par votre seigneur de différentes missions, que ce soit venir en renfort pour poursuivre le siège d'un château, mettre à feu et à sang la campagne aux alentours d'une ville tenue par les Turcs, ou escorter un groupe de pèlerins en route vers Jérusalem. En remplissant ces missions, vous gagnez en expérience et en gloire et pouvez espérer devenir seigneur à votre tour.

Ou vous êtes un Ghulam turc confirmé à la solde de l'Atabeg d'Alep et vous êtes chargé de superviser la construction d'un château, d'aller chercher des renforts à Shaïzar ou de rallier les habitants d'un village arménien pour qu'ils se révoltent contre l'oppression des Francs.

Les scénarios sont conçus pour générer des affrontements qui sont résolus sur les cartes tactiques.

Le principe du jeu de campagne repose sur deux critères essentiels :

- > **Les ressources** disponibles dans les villes et cités, les châteaux ou les convois de ravitaillement. Ces ressources permettent aux groupes de combat de se ravitailler, mais sont aussi une cible pour les pillages.
- > **La foi** des différentes factions, qui les amène à chercher l'affrontement ou à chercher un terrain d'entente avec l'ennemi. Ainsi, des croisés fraîchement arrivés ou des membres des ordres militaires voudront en découdre à tout prix alors que des Francs établis de longue date chercheront plutôt un compromis.

2 - La carte

La carte double représente une partie de la Syrie du nord, de la Méditerranée à Alep d'est en ouest et d'Antioche (Antakya de nos jours) à Laodicée (Lattaquié) du sud au nord. C'est cette partie de la principauté qui verra le plus d'affrontements dans la première moitié du XII^e siècle.

Chaque case représente environ 3 km de terrain.

Notez que la Syrie du Nord est beaucoup plus verte et boisée que ce que beaucoup imaginent. Il y neige même en hiver !



2.1 - Le terrain

Le coût en point de mouvement (PM) pour entrer dans une case est fonction du terrain comme indiqué sur la Fiche de Jeu N°4. Lorsqu'une case combine plusieurs types de terrain, on ne prend en compte que le coût du terrain le plus défavorable (par exemple, une route sur une case de montagne coûte 2 PM et non pas 1).

3 - Les fiches de jeu

Une première fiche présente toutes les tables nécessaires pour le jeu de campagne.

Les autres fiches de campagne permettent de tenir à jour, en fonction de la période, les effectifs des différents groupes de combat (et leur foi dans certains cas), leur niveau de ravitaillement et l'argent dont ils disposent, le prestige et la foi des différents nobles, les ressources disponibles dans les villes, les cités, les châteaux et les convois de ravitaillement.

4 - Les pions

Ils représentent soit des marqueurs de siège, des groupes de combat, des convois de ravitaillement ou des chefs de groupe (typiquement des chevaliers pour les Francs, Croisés ou Ordres militaires, des Ghulman pour les Turcs seldjoukides et des Didebuls pour les Arméniens). Les chefs de groupe sont appelés des nobles.

- > Le chiffre **bleu** en bas à gauche représente le potentiel de mouvement du pion, autrement dit le nombre de points de mouvement qu'il peut dépenser à chaque tour de jeu.
- > Le chiffre **rouge** en haut à gauche est simplement un numéro d'ordre
- > La lettre à droite indique le type de troupes (N pour Normand - généralement appelés Francs, O pour les ordres militaires, C pour les Croisés, R pour les Arméniens et T pour les Turcs seldjoukides).
- > La couleur de fond indique l'appartenance du noble ou groupe à l'une ou l'autre des factions : rouge pour Antioche, jaune pour Edesse, noire pour les Hospitaliers, blanche pour les Templiers (dans la future extension MONTGISARD), bleue pour les croisés nouvellement arrivés, marron pour les Arméniens, verte pour les Turcs.

Sauf indication contraire dans le scénario, Antioche, Edesse, les Croisés, les Hospitaliers et les Templiers sont des factions alliées.



5 - Les constructions

5.1 - Les villes & cités

Les villes sont les agglomérations marquées en bleu sur la carte. Les trois cités d'Antioche, Laodicée et Alep sont marquées en vert.

En cas de combat tactique dans une ville, le joueur à qui appartient la faction choisit un groupe de 15 combattants dont la composition est déterminée par la table d'effectifs de la fiche de jeu N° 4. Le groupe passe à 30 combattants si le combat a lieu dans une cité.

Une ville ou une cité dépend toujours d'un noble et de la faction à laquelle il appartient. Chaque ville a un niveau de ressources, compris entre 1 et 10. Les ressources d'une cité sont illimitées. Le niveau de ressources a une influence sur la capacité d'un groupe de combat à se ravitailler et à recruter de nouveaux membres.

Le niveau de ressources de chaque ville est donné dans la fiche de jeu N° 5 en fonction de l'année pendant laquelle se passe le scénario. Seuls les convois de ravitaillement peuvent réapprovisionner une ville en ressources.

5.2 - Les châteaux

Chaque château contient une garnison de 10 combattants au début du scénario. La composition de la garnison est déterminée par la table d'effectifs de la fiche de jeu N° 4. Elle est commandée par un noble. Les membres de ces garnisons peuvent être recrutés par des groupes de combat, mais il doit toujours rester au moins 5 combattants pour défendre le château. La seule exception étant à la suite d'un siège ou d'une attaque, si le nombre de défenseurs est inférieur à 5. Il faudra en priorité dans les jours suivants faire venir des renforts pour renforcer la garnison et revenir à au moins 5 défenseurs.

Le niveau de ressources de chaque château est donné dans la fiche de jeu N° 5 en fonction de l'année pendant laquelle se passe le scénario.

6 - Le tour de jeu

Chaque tour de jeu correspond à une journée. Le tour de campagne correspond aussi à un tour de siège.

Organisation du tour de jeu

Les différentes factions complètent chaque étape avant de passer à la suivante :

- > Vérification du ravitaillement des groupes de 10 soldats et plus (voir § 8.4)
- > Réorganisation des groupes sur la même case (voir § 8.1)
- > Paiement des rançons des nobles prisonniers (voir § 15.8)
- > Création des convois de ravitaillement dans les villes, cités ou châteaux et transfert des ressources (voir § 12)

Les mouvements et les rencontres qui s'en suivent sont gérés en fonction du prestige des nobles, le noble avec le prestige le plus élevé se déplaçant en premier, puis le suivant, etc. Quand deux nobles de factions opposées ont le même niveau de prestige, c'est celui avec le plus grand nombre de personnages dans son groupe qui joue en premier. Les groupes n'ayant pas de prestige jouent après, dans l'ordre décroissant de leurs effectifs. Les rencontres peuvent conduire à des batailles tactiques ou des sièges.

7 - La foi

La foi s'exprime envers sa religion, qu'elle soit chrétienne latine, chrétienne orientale, musulmane sunnite ou chiite.

Chaque groupe de combat, ville, cité ou château a un niveau de foi compris entre 1 et 10 au début de la partie (voir la fiche de jeu N° 5).

La foi des groupes de combat peut être impactée par différents facteurs :

- > Prestige du noble du groupe,
- > Nombre de personnages dans le groupe,

Lorsqu'il entre sur une case avec un groupe de combat d'une autre faction, chaque joueur doit d'abord faire un test de foi en utilisant son niveau de foi actuel modifié par les facteurs listés ci-dessous.

- > Si chaque partie en présence fait un résultat de 6 ou moins, les groupes ne se combattent pas.
- > Si au moins une des factions obtient un résultat de 7 ou plus, le combat est possible.

Modificateurs de Foi

Prestige du noble :

Plus le prestige du noble est grand, moins les groupes rencontrés auront envie de se montrer hostile.

Utilisez les modificateurs suivants au test de foi :

Prestige du noble :	Modificateur
1 ou 2	-2
3 ou 4	-1
5 ou 6	0
7 ou 8	+1
9 ou 10	+2

Nombre de personnages dans le groupe :

En cas de rencontre avec un autre groupe de combat, faites la différence entre le nombre de combattants dans chaque groupe situés sur la même case. Utilisez les modificateurs suivants au test de foi :

Différence par rapport au joueur	Modificateur
10 et +	+2
5 à 9	+1
-4 à +4	0
-5 à -9	-1
-10 et -	-2

Test de foi	
Foi	Indice religieux
1	Pragmatique
2	Pragmatique
3	Pragmatique
4	Pragmatique
5	Modéré
6	Modéré
7	Croyant
8	Croyant
9	Fanatique
10	Fanatique



8 - Groupes de combat

8.1 - Gestion des groupes de combat

Chaque groupe est composé d'au moins 3 personnages. Ce quota minimum permet de créer des groupes de diversion, de reconnaissance ou de renfort. L'adversaire ne connaît pas la composition d'un groupe de combat, il ne connaît que son existence sur la carte. Il ne pourra connaître sa composition que si un de ses groupes se trouve sur le même hexagone.

Si un groupe de combat est composé exclusivement de cavaliers, on utilise un marqueur de groupe de cavalerie. Ce type de groupe peut se déplacer plus rapidement qu'un groupe constitué exclusivement d'infanterie ou d'un mélange des deux.

Lors de la phase de réorganisation, un joueur peut diviser un groupe en plusieurs. Il peut aussi rassembler plusieurs groupes pour ne former qu'un seul plus important, à condition bien sûr d'être sur la même case au même moment. Quand un groupe se divise, la foi des nouveaux groupes est identique à celle du groupe d'origine. Quand plusieurs groupes se combinent, le niveau de foi du noble du groupe le plus nombreux devient le niveau de foi du nouveau groupe.

Deux ou plusieurs groupes de combat ne peuvent stationner sur un même hexagone plus d'un tour. Ils doivent sinon être regroupés.

En d'autres termes, plusieurs marqueurs « Groupe de combat » ne peuvent être présents sur un même hexagone plus d'un tour.

Tout groupe inférieur à 3 personnages est dissout et les personnages restants perdus (ils se dispersent dans la nature).

Le nombre de groupes pouvant être créés n'est limité que par le nombre de personnages présents sur la carte de campagne. Il n'est pas nécessaire qu'ils soient dirigés par un noble (voir § 9).

8.2 - Effectifs des groupes de combat

Les scénarios précisent le nombre de combattants dans chaque groupe. Leur type suit une répartition standard qui varie selon la faction comme indiqué dans les tables de la Fiche de Jeu N°4. S'il y a plus de 12 personnages, ajoutez simplement les résultats de 2 ou plusieurs lignes, en conservant la ligne de 10 pour chaque dizaine.

Exemple : Un groupe de 15 Turcs sera constitué en ajoutant les effectifs des lignes 10 et 5.

8.3 - Mouvements

Un groupe de combat a un potentiel de déplacement de 8 cases par tour (indiqué en bleu en bas à gauche du pion). Si le groupe est constitué exclusivement de cavaliers, il peut se déplacer de 12 cases par tour.

Le type de terrain traversé a une influence sur les déplacements, comme indiqué sur la Fiche de Jeu N°4.

Un groupe de combat peut terminer sa phase de mouvement sur une case occupée par un autre groupe, qu'il soit de sa faction ou non. Mais il ne peut y avoir qu'un groupe de combat par case à la fin d'un tour de jeu, plusieurs groupes amis devant se regrouper (voir § 8.1) et des groupes de factions opposées devant se combattre ou l'un des deux retraiter. Le groupe faisant retraite est celui ayant le résultat le plus faible au test de foi.

8.4 - Ravitaillement des groupes de combat

Un groupe de combat de moins de 10 soldats est considéré comme toujours ravitaillé. Par contre, un groupe de combat contenant 10 soldats et plus doit trouver du ravitaillement chaque jour. Il n'a pas la possibilité de stocker du ravitaillement pour plus d'une journée. Le ravitaillement est possible si le groupe est dans une case avec une ville, une cité, un château de la même faction ou d'une faction alliée ou un convoi de ravitaillement.

Le nombre de ressources nécessaires pour ravitailler un groupe de combat dépend de son effectif :

- > 1 si le groupe de combat compte entre 10 et 19 personnages,
- > 2 si le groupe de combat compte 20 personnages et plus.

Si un groupe de combat n'a pu se ravitailler complètement pendant 2 jours de suite, il en subira les conséquences au combat lors du tour suivant :

- > Le groupe de combat devra ajouter +1 au résultat du dé en cas de combat et de tir.
- > De plus, sans ravitaillement, le groupe de combat ne pourra se déplacer au tour suivant que de la moitié de ses points de mouvements (arrondie au chiffre inférieur), dans les jeux de campagne et tactiques à la fois.

Le ravitaillement d'un groupe de combat peut avoir une influence sur le niveau de ressources du château ou du convoi :

- > -1 si le groupe de combat compte entre 10 et 19 personnages,
- > -2 si le groupe de combat compte 20 personnages et plus.

9 - Les nobles

Chaque noble dispose d'un certain prestige qui lui permet d'avoir une influence sur la foi des groupes rencontrés. Le nombre de nobles et leur prestige initial sont indiqués dans le scénario choisi.

Chaque noble est représenté par son pion et se comporte comme un groupe de combat s'il a des combattants l'accompagnant. Seuls les points de mouvement du groupe sont pris en compte dans ce cas.

Le prestige d'un noble augmente d'un point pour toute bataille tactique gagnée. Il baisse d'un point pour toute bataille perdue ou pour tout retrait avant bataille. Il baisse aussi d'un point s'il pille une ville ou cité. Le prestige d'un noble ne peut jamais tomber en dessous de 1.

Un nouveau noble peut apparaître en cours de jeu si un groupe sans noble gagne au moins 2 batailles tactiques. Son personnage de plus haut rang devient alors son noble, avec un prestige de 2.

Si le groupe s'est recomposé entre temps, la règle ci-dessus reste valide si au moins 50 % des effectifs de départ sont toujours présents.



10 - Les engins de siège & les ingénieurs

Un groupe d'engins de siège est composé d'au moins un ingénieur, un engin de siège muni de roues (béliet, galerie, beffroi ou mangonneau), 2 bœufs par engin de siège (4 pour le beffroi) et 3 paysans.

Un ingénieur peut être recruté dans une ville au prix de 4 Deniers pour la durée de la campagne.





11 - Convois de ravitaillement

Les convois de ravitaillement sont représentés par un pion. Les convois de ravitaillement peuvent être créés dans une case ville, cité ou château ami dans la phase de jeu correspondante.

Chaque pion contient jusqu'à 5 animaux de bât et un convoyeur. Les convois de ravitaillement peuvent se déplacer de 8 cases par jour tant qu'il y a un convoyeur pour les guider. Sans convoyeur, un convoi ne peut pas se déplacer et reste sur place.

On peut transférer jusqu'à 5 points de ressources entre un convoi et une ville, une cité ou un château dans l'étape de transfert des ressources. Chaque ressource transférée dans un convoi de ravitaillement doit être déduite du total du château ou de la ville. Chaque animal de bât, représenté par un dromadaire, un cheval ou un âne dans le jeu tactique, transporte 1 point de ravitaillement.

Les convois de ravitaillement proposés dans les scénarios sont neutres. C'est la présence dans la même case d'un groupe de combattants qui assure sa protection qui détermine la faction à laquelle il appartient. S'il n'est pas escorté, un convoi de ravitaillement fait la navette entre les points de départ et d'arrivée donnés dans le scénario.



12 - Les espions

L'espionnage faisait partie intégrante de la diplomatie médiévale et permettait de dissiper le brouillard de la guerre. Un espion est utilisé pour révéler la taille et la composition des groupes de combat des autres factions situés à 2 cases ou moins de son parcours. Il révèle ses secrets dès qu'il entre en contact avec un noble ou groupe de combat de sa propre faction : Le joueur adverse doit alors révéler la taille et la composition de ses groupes que l'espion a rencontré au joueur possédant l'espion.

Le pion espion ne représente qu'un homme et il peut être empilé avec d'autres pions.

Un espion peut être découvert si un groupe de combat adverse est dans la même case que lui. Jetez un 1D10 et consultez la table ci-dessous :



Dé	Résultat	Les modificateurs suivants ont une influence sur le résultat :
1 à 5	Espion découvert	> +2, si la rencontre a lieu dans une ville, > +4, si la rencontre a lieu dans une cité.
6 à 10	-	Si un espion est découvert, il est éliminé du jeu.

13 - Les finances

Chaque groupe de combat dispose en début de partie d'une somme d'argent, exprimée en Deniers (D) détaillée dans le scénario choisi. Cet argent peut servir à recruter des troupes dans les villes et cités.

De l'argent peut être gagné en pillant des villes appartenant à une autre faction (voir § 13.2).

13.1 - Recrutement de troupes

Sous réserve de ressources suffisantes, un noble peut recruter un ou plusieurs personnages dans une ville ou cité de sa faction au prix d'1 denier par fantassin léger ou 0,5 denier par paysan (voir table de recrutement de la Fiche de Jeu N°4). Il est possible de faire de même dans une ville ou cité de foi différente si le test de foi du noble donne un résultat inférieur ou égal à 4 (pragmatique)

13.2 - Pillage

Si un groupe de combat attaque une ville ou un château et est vainqueur à l'issue de la bataille tactique, il peut alors piller les ressources restantes. Un point de pillage est équivalent à 1 niveau de ressources et vaut 1 Denier dans des échanges futurs. Le niveau de ressources est ajusté après le pillage.

14 - Rencontres

Cette phase de jeu détermine les conséquences d'une rencontre entre deux groupes.

14.1 - Rencontre entre deux groupes de la même faction

Il est possible de modifier les groupes pendant la phase de réorganisation (voir § 8.1). Ce n'est pas une rencontre au sens utilisé pour ces règles.

14.2 - Rencontre entre deux groupes de factions différentes

Il est possible d'engager le combat en fonction des résultats du test de foi (voir §7).

Notez que même si les groupes sont hostiles, il n'y aura combat que si un des deux joueurs le souhaite.

14.3 - Rencontre avec un convoi de ravitaillement

Il est possible d'acheter tout ou partie du ravitaillement charrié par le convoi si le convoi appartient à la même faction que le groupe ou est allié.

Si le test de foi détermine que le groupe de combat l'accompagnant est de la faction opposée, il est possible de le piller à la suite d'un combat tactique victorieux. Un convoi non escorté appartient automatiquement au premier groupe de combat qui le rencontre.

14.4 - Entrée dans une ville ou cité

Il est possible de se ravitailler et de recruter des nouvelles troupes si la ville ou la cité appartient à un noble de la même faction ou d'une faction alliée. Si ce n'est pas le cas, il est possible d'attaquer une ville pour la piller. Les cités sont trop grandes pour être attaquées.

14.5 - Attaque d'une ville

Le nombre de combattants disponibles est fonction des niveaux de ressources de la ville : plus les ressources sont élevées, plus il y a de combattants disponibles. Le type de combattants disponibles est détaillé dans la table de la Fiche de Jeu N°4.

À l'issue du combat, et quel que soit le résultat de celui-ci, les combattants survivants de la ville sont retirés du jeu. En cas de nouvelle attaque lors d'un tour suivant, la procédure de levée des combattants est reprise au début, en fonction des nouveaux niveaux de ressources disponibles de la ville.



15 - Combat

15.1 - Correspondance entre la carte de campagne et les cartes tactiques

Le nombre de cartes tactiques utilisées pour résoudre la bataille dépend du nombre total de personnages engagés dans le combat :

- > 30 ou moins : 1 carte
- > de 31 à 60 : 2 cartes
- > plus de 61 : 4 cartes

Si une seule carte tactique est utilisée :

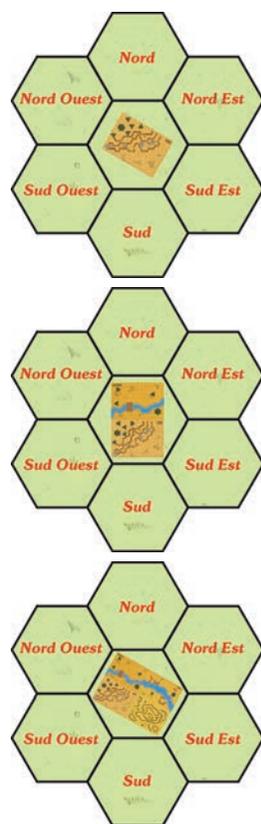
- > Les groupes arrivant par le Nord et le Nord-Est se déploient sur le côté haut de la carte tactique,
- > Les groupes arrivant par le Nord-Ouest se déploient sur le côté gauche de la carte tactique, etc.

Si deux cartes tactiques sont utilisées :

- > Les groupes arrivant par le Nord se déploient sur le côté haut de la carte tactique supérieure,
- > Les groupes arrivant par le Nord-Ouest se déploient sur le côté gauche de la carte tactique supérieure,
- > Les groupes arrivant par le côté Sud-Ouest se déploient sur le côté gauche de la carte tactique inférieure, etc.

Si quatre cartes tactiques sont utilisées :

- > Les groupes arrivant par le Nord se déploient sur le côté haut de la carte tactique supérieure gauche,
- > Les groupes arrivant par le Nord-Ouest se déploient sur les côtés gauches des 2 cartes tactiques placées à gauche,
- > Les groupes arrivant par le côté Sud-Ouest se déploient sur le côté bas de la carte tactique inférieure gauche,
- > Les groupes arrivant par le côté Sud se déploient sur le côté bas de la carte tactique inférieure droite, etc.



15.2 - Mise en place des cartes tactiques

Le choix des cartes tactiques dépend de la nature de la case de campagne. Utilisez au moins une des cartes ci-dessous, puis complétez le champ de bataille avec des cartes de terrain sans bâtiment (comme Le Plateau, La Prairie ou Le Chemin des Croisés).

Chacun à leur tour, les joueurs placent une carte tactique orientée comme bon leur semble. La première carte est toujours choisie par le joueur non-actif. La carte posée, les joueurs désignent ensemble ou au sort le bord nord, qui correspondra au nord de la carte de campagne.

Case de la carte de campagne	Terrain dégagé	Forêt	Colline	Marécage	Rivière	Bord de mer	Ville/Cité	Château
Cartes publiées par Historic'One	Le Plateau Le Désert La Prairie Le Chemin des Croisés	Le Bois	Le Plateau Le Fossé Le Tertre La Colline La Bergerie	Le Lagon Le Fossé	La Rivière Le Pont de Bois Le Lagon Le Ruisseau	La Plage La Crique	Le Village Syrien Le Caravansérail Le Hameau Le Port Fortifié	Le Château Croisé Le Château Normand Le Nid d'Aigle
Cartes Cry Havoc originelles	Le Point d'Eau La Croisée des Chemins La Plaine	L'Oliveraie La Forêt	-	-	Le Moulin Le Gué	La Tour de Guet L'Abbaye La Côte 1 La Côte 2	Le Village La Ville Médiévale Fortifiée	Le château (Siège) Le Krak des Templiers

15.3 - Nombre de groupes prenant part à la bataille

D'autres groupes, amis ou ennemis, situés dans les cases adjacentes à celle où la bataille doit avoir lieu, peuvent les rejoindre. Ces groupes perdent alors la possibilité de se déplacer ultérieurement dans ce tour. Il faut mémoriser l'emplacement de la case précédant l'arrivée de chaque groupe, car ceci aura une incidence sur le déroulement de la bataille tactique.

15.4 - Déploiement

En fonction de la situation issue de la phase de rencontres, les groupes se déploient sur le côté de la carte tactique correspondant à leur arrivée sur l'hexagone de la carte de campagne.

Le joueur attaquant choisit de se déployer en premier ou non. Il peut ensuite choisir de déclencher la bataille ou laisser son adversaire le faire.

15.5 - Refus du combat

Si le groupe attaqué ne souhaite pas combattre, chaque personnage du groupe doit subir un test d'infiltration en utilisant la table ci-contre et en lançant 1D10. Les modificateurs d'infiltration tactique s'appliquent de la même façon pour ces personnages :

- > Cavalier : -1
- > En armure : -1
- > Blessé : +2

De plus, le noble commandant le groupe perd un point de prestige.

Dé	Résultat
1	-
2	-
3	-
4	-
5	Personnage prisonnier
6	Personnage prisonnier
7	Personnage prisonnier
8	Personnage blessé
9	Personnage blessé
10	Personnage tué

15.6 - Fin de la bataille

Le combat prend fin sur un des 4 résultats suivants :

- > Un adversaire est complètement éliminé. La faction victorieuse reste sur la case du jeu de campagne dans laquelle s'est déroulée la bataille. Le pion représentant l'autre groupe est retiré du jeu.
- > Un adversaire décide de fuir le champ de bataille. Le groupe battu est placé sur la carte de campagne dans une des 3 cases situées dans le sens de leur arrivée. La faction victorieuse reste sur la case du jeu de campagne dans laquelle s'est déroulée la bataille.
- > Un adversaire décide de se rendre. La faction victorieuse reste sur la case du jeu de campagne dans laquelle s'est déroulée la bataille alors que tous les adversaires survivants sont faits prisonniers. Voir le § 15.8 pour la gestion des prisonniers.
- > La bataille dure depuis 12 tours et aucun camp n'a pu atteindre une des conditions ci-dessus. Chaque adversaire se retire dans une ou plusieurs des 3 cases située(s) dans le sens de leur arrivée sur la carte de campagne. Si un camp était déjà présent dans la case du jeu de campagne au début de la bataille, il recule dans la case opposée à la direction prise par son adversaire.

15.7 - Personnages blessés lors des combats

Un personnage blessé lors d'un combat tactique se déplace par la suite avec une pénalité de 4 points de mouvements sur la carte de campagne. S'il fait partie d'un groupe avec d'autres personnages valides, la totalité du groupe est pénalisée (car ils doivent attendre le ou les blessés).

Un personnage blessé lors d'un combat doit se diriger vers l'agglomération alliée la plus proche pour se soigner.

Il ne pourra en repartir qu'une fois guéri.

On utilise la table de guérison sur la fiche de jeu N° 3 pour savoir dans combien de tours le personnage est rétabli.

Si le lieu où se trouve un personnage blessé est attaqué, il pourra combattre avec son potentiel de combat d'homme blessé.

15.8 - Les prisonniers

Le groupe prisonnier sera escorté à partir du tour suivant par un groupe d'au moins 3 hommes vers :

- > le château ou la ville de la même faction (ou d'une faction alliée) le plus proche du champ de bataille.
- > Placez le pion correspondant au groupe prisonnier sous le pion servant d'escorte.

Une fois rendus à destination, les prisonniers sont éliminés du jeu (à l'exception des nobles mis à rançon) et l'escorte retrouve toutes ses capacités comme groupe de combat.

S'il n'est pas possible de constituer un groupe pour escorter les prisonniers, ceux-ci sont massacrés.

Les nobles prisonniers sont mis à rançon. Leur rançon est fonction de leur niveau de prestige (un point de prestige = 2 Deniers de rançon).

Lorsque la rançon d'un noble est payée, il est libre de partir avec 2 cavaliers, pris en priorité parmi les autres prisonniers.

Note pour le jeu tactique : Si lors d'un jour suivant le convoi de prisonniers est attaqué, les prisonniers désarmés n'ont qu'un potentiel de défense de 1. Un personnage ami devra rester un tour complet sans combattre à côté d'un prisonnier pour le libérer. Le personnage libéré devra rester un tour complet à côté d'un personnage mort ou étourdi pour prendre ses armes (et retrouver ainsi ses valeurs de combat initiales).

16 - Les sièges

Utilisez les règles tactiques de *The Anarchy* ou *Guiscard* avec les modifications suivantes : Chaque point de ressources permet aux assiégés de tenir 2 jours de siège. Lorsque toutes les ressources sont épuisées, les défenseurs doivent se rendre.

Leur sort dépend alors de la table fournie sur la feuille de jeu N° 3

Conséquences de la reddition :

Si le résultat du dé est compris entre :

- > 3-4 : Testez chaque défenseur avec 1D10, dans l'ordre croissant de leur valeur d'attaque. Il est massacré sur un résultat entre 1 et 5. Cessez les tests quand la moitié des défenseurs sont morts.
- > 5-7 : Le vainqueur forme un ou plusieurs groupes de combat avec les prisonniers. Les cavaliers sont tous démontés. Chaque groupe de prisonniers doit être accompagné d'un groupe en escorte.

17 - Positionnement sur la carte de campagne

Les scénarios proposent des placements à proximité d'un point de repère (une ville ou un château le plus souvent). La position relative par rapport à un lieu est exprimée par son orientation sur les points cardinaux comme le montre l'illustration ci-contre.



18 - Résolution rapide des combats

Utilisez la règle ci-dessous si vous n'avez pas le temps de jouer une bataille tactique ou si celle-ci s'annonce peu intéressante.

18.1 - Calcul de la valeur de chaque faction

Une valeur est affectée aux personnages de chaque camp selon la table suivante :

Type de personnage	Points
Fantassin sans armure	1
Fantassin avec armure	2
Tireur à pied sans armure	2
Tireur à pied avec armure	3
Cavalier en armure à pied	3
Cavalier sans armure	3
Tireur monté sans armure	3
Tireur monté avec armure	4
Cavalier avec armure	5

Si un personnage est blessé, on divise sa valeur par 2.

Note : En cas de siège, on considère que tous les cavaliers sont démontés et on utilise leurs valeurs à pied.

On multiplie ces valeurs par le nombre de personnages dans chaque classe pour obtenir une valeur totale par faction.

Exemple :

Type de personnage	Points	Attaquant		Défenseur	
		Nombre	Valeur	Nombre	Valeur
Fantassin sans armure	1	6	6	6	6
Fantassin avec armure	2	3	6	9	18
Tireur à pied avec armure	3	2	4	4	8
Tireur monté sans armure	3	6	18	6	18
Tireur monté avec armure	4			6	24
Cavalier avec armure	5	8	40		
Total		25	74	31	74

Des modificateurs tactiques sont ensuite appliqués aux totaux en fonction de critères géographiques :

Modificateurs	
Défenseur dans un château	100%
Talus séparant les deux factions (pour la faction sur le terrain le plus élevé)	20%
Rivière séparant les deux factions	20%
Défenseur dans un village	30%

Note : Les obstacles sont évalués au niveau d'une carte complète en fonction des côtés d'entrée de chaque faction et si une majorité des personnages d'une faction peut en bénéficier.

Exemple : Si une bataille doit se dérouler sur la carte Le Plateau, avec l'attaquant entrant par le côté 4 et le défenseur par le côté 3, on considère que le défenseur bénéficie d'un avantage lié au talus. Idem si l'attaquant entre par le côté 1 et le défenseur entre par le côté 3. Si on prend l'exemple au-dessus, on appliquera la formule $74 \times 1.2 = 88,8$, arrondi à 89, pour obtenir le total pondéré du défenseur.

18.2 - Résolution du combat

On résout ensuite le combat en calculant la différence de points entre Attaquant et Défenseur avec la table suivante. En cas de combat en terrain ouvert, le rapport entre le nombre d'attaquants et de défenseurs peut avoir une influence sur les résultats. En cas de siège, ce sont les dommages causés par les engins qui peuvent modifier le résultat :

Modificateurs de surnombre		Modificateurs de siège	
$1,5 \leq \text{Nombre ATT/DEF} < 2$	-1	Machine de siège	-1
$\text{Nombre ATT/DEF} \geq 2$	-2	Sape terminée à 80% au moins	-2
		Case avec éboulis	-2

Att.-Déf.	<120	-120/-81	-80/-41	-40/-21	-20/0	1/20	21/40	41/80	81/120	>120
1	E	F	F	G	G	H	H	I	I	J
2	E	E	F	F	G	G	H	H	I	I
3	D	E	E	F	F	G	G	H	H	I
4	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H
5	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
6	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G
7	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G
8	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F
9	A	B	B	C	C	D	D	E	E	F
10	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E

Dans notre exemple, on a donc $ATT=74 - DEF=89 = -15$. On lit le résultat dans la colonne [-20 / 0].

18.3 - Calcul des pertes

Le résultat final dépend du type d'affrontement (combat en terrain découvert ou siège). Consultez une des deux tables suivantes pour savoir qui reste maître du jeu et le nombre de pertes dans chaque camp. Les pourcentages de pertes sont appliqués équitablement pour chaque classe de personnage.

	Combat en terrain découvert				Siège							
	Att	Pertes		Déf	Pertes		Att	Pertes		Déf	Pertes	
		Morts	Blessés		Morts	Blessés		Morts	Blessés		Morts	Blessés
A	A	30%	45%		0%	10%	C	20%	40%		0%	5%
B	A	25%	40%		5%	10%	C	20%	35%		5%	5%
C	B	20%	35%		5%	15%		15%	30%		5%	10%
D	B	15%	30%		5%	20%		15%	25%		5%	15%
E	B	10%	25%	B	10%	20%		10%	20%		10%	20%
F		10%	20%	B	10%	25%		10%	15%		10%	25%
G		5%	20%	B	15%	25%		5%	15%		10%	25%
H		5%	15%	A	20%	30%		5%	10%	D	15%	25%
I		5%	10%	A	25%	35%		5%	5%	D	15%	30%
J		0%	10%	A	30%	40%		0%	5%	D	15%	35%

Légende :
 A : Déroute
 B : Recul
 C : Siège levé
 D : La garnison se rend

Dans notre exemple, le jet de 1D10 donne un 7, soit un résultat D : l'attaquant doit reculer et subir des pertes de 15% de morts et 30% de blessés alors que le défenseur s'en tire avec seulement 5% de morts et 20% de blessés.

Les pertes sont calculées de la manière suivante, en arrondissant :

Attaquant			Défenseur		
Classe	Morts	Blessés	Classe	Morts	Blessés
5 chevaliers	=15%*5=0,75 →1	=30%*5=1,50 →2	6 tireurs montés	=5%*6=0,30 →0	=20%*6=1,20 →1
4 fantassins avec armure	=15%*4=0,60 →1	=30%*4=1,20 →1	4 tireurs à pied	=5%*4=0,20 →0	=20%*4=0,80 →1
2 tireurs à pied	=15%*2=0,30 →0	=30%*2=0,60 →1	9 fantassins avec armure	=5%*9=0,45 →0	=20%*9=1,80 →2
Etc.	Etc.

18.4 - Cas du chef de faction

Le chef de chaque faction est testé séparément en utilisant le résultat de la table du § 18.3. Lancez 1D10 et multipliez le résultat par le % de morts :

- > Tout résultat supérieur à 2 entraîne la mort du chef de faction
- > Tout résultat compris entre 1 et 1,99 blesse le chef de faction.

Exemple : L'exemple ci-dessus avait donné un résultat D.

L'attaquant lance 1D10 et fait un 7. On multiplie ce résultat par 15%, soit $7*15%=1,05$: Le chef des attaquants est blessé.

Le défenseur lance 1D10 et fait un 10. On multiplie ce résultat par 5%, soit $10*5%=0,50$: Le chef des défenseurs est indemne.

19 - Optionnel : L'environnement

Ces paramètres sont déterminés en début de partie et ne changent plus pour le restant du scénario de campagne.

Table de météo	
Dé	Influence sur les ressources
1	-3
2	-2
3	-1
4	-
5	-
6	-
7	-
8	+1
9	+2
10	+3

19.1 - La météo

Une mauvaise météo peut anéantir les récoltes de l'année précédente, une excellente météo peut, quant à elle, améliorer le rendement des récoltes et, par conséquent, avoir une influence sur le niveau de ressources disponibles.

Le test de météo est fait en début de scénario et son influence sera permanente pendant toute la durée de la campagne (chaque tour représentant un jour, il est douteux qu'une partie dure suffisamment longtemps pour que ce paramètre puisse changer au cours de la campagne).

19.2 - Les saisons

La saison à laquelle se déroule la partie peut avoir une influence sur le déplacement des troupes (à la mauvaise saison, les inondations ou la neige rendent les chemins difficilement praticables).

La saison est déterminée en début de partie et son influence sera permanente pendant toute la durée de la partie de campagne.

Table des saisons		
Dé	Saison	Influence sur les déplacements
1	Hiver	-2
2	Hiver	-2
3	Printemps	-1
4	Printemps	-1
5	Été	-
6	Été	-
7	Été	-
8	Automne	-1
9	Automne	-1
10	Automne	-1



v.1.0 - 2017
Imprimé en France

pour le compte de
HISTORIC'ONE Éditions
www.historic-one.com



Ager Sanguinis

Les Normands en Syrie du Nord au XII^e siècle

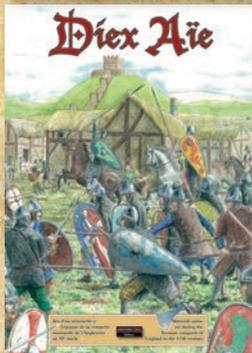
L'épopée normande

Cette série de jeux retrace l'aventure des Normands à partir du XI^e siècle, que ce soit en France, en Angleterre, en Italie du Sud, en Sicile ou au Proche-Orient.

Déjà parus :



GUISCARD : Ce jeu de simulation retrace l'épopée des Normands, conduits par Robert Guiscard (le rusé), en Italie du Sud et en Sicile au XI^e siècle. Le jeu oppose les différentes factions de l'époque comme les Byzantins, les Arabes de Sicile, les Allemands, les Lombards et bien sûr les Normands, arrivés comme simples mercenaires au milieu de cet imbroglio d'intérêts divergents et qui prirent le pouvoir par les armes.



DIEX AÏE ! ("Dieu nous aide !", le cri de guerre des ducs de Normandie) : Ce jeu retrace la résistance des Saxons à l'établissement du "joug normand" dans les décennies ayant suivi Hastings. Outre les Normands et les Saxons, le jeu permet aussi de jouer les Écossais. DIEX AÏE propose un jeu de campagne permettant de générer des scénarios tactiques qui sont joués sur les cartes de la série.



THE ANARCHY est le nom sous lequel est connue la guerre civile de 1135 à 1154 pour la succession d'Henri I^{er} Beauclerc, roi d'Angleterre et duc de Normandie. Cette guerre fut une succession de sièges et est l'occasion de remettre à niveau toutes les règles de siège des jeux de la série. Un jeu de campagne complète le jeu tactique.

À paraître :

MONTGISARD : Cette extension pour AGER SANGUINIS proposera des pions comme des Templiers et des cartes pour simuler les combats en Terre Sainte à l'époque de Baudouin IV, le Roi Lépreux.

Dessin de la couverture :
Massimo PREDONZANI