

LE CARAVANSERAIL

Cet ensemble a été conçu comme une extension au jeu CROISADES. Le kit inclut une nouvelle carte (Le Caravansérail), de nouveaux pions pour les dromadaires, cet ensemble de règles et des scénarios additionnels. Sans mention contraire, ce sont les règles de CROISADES (points de mouvement, règles de charge, etc...) qui s'appliquent. Merci à Bob Gingell pour avoir relu ces règles et avoir proposé de nombreuses améliorations.

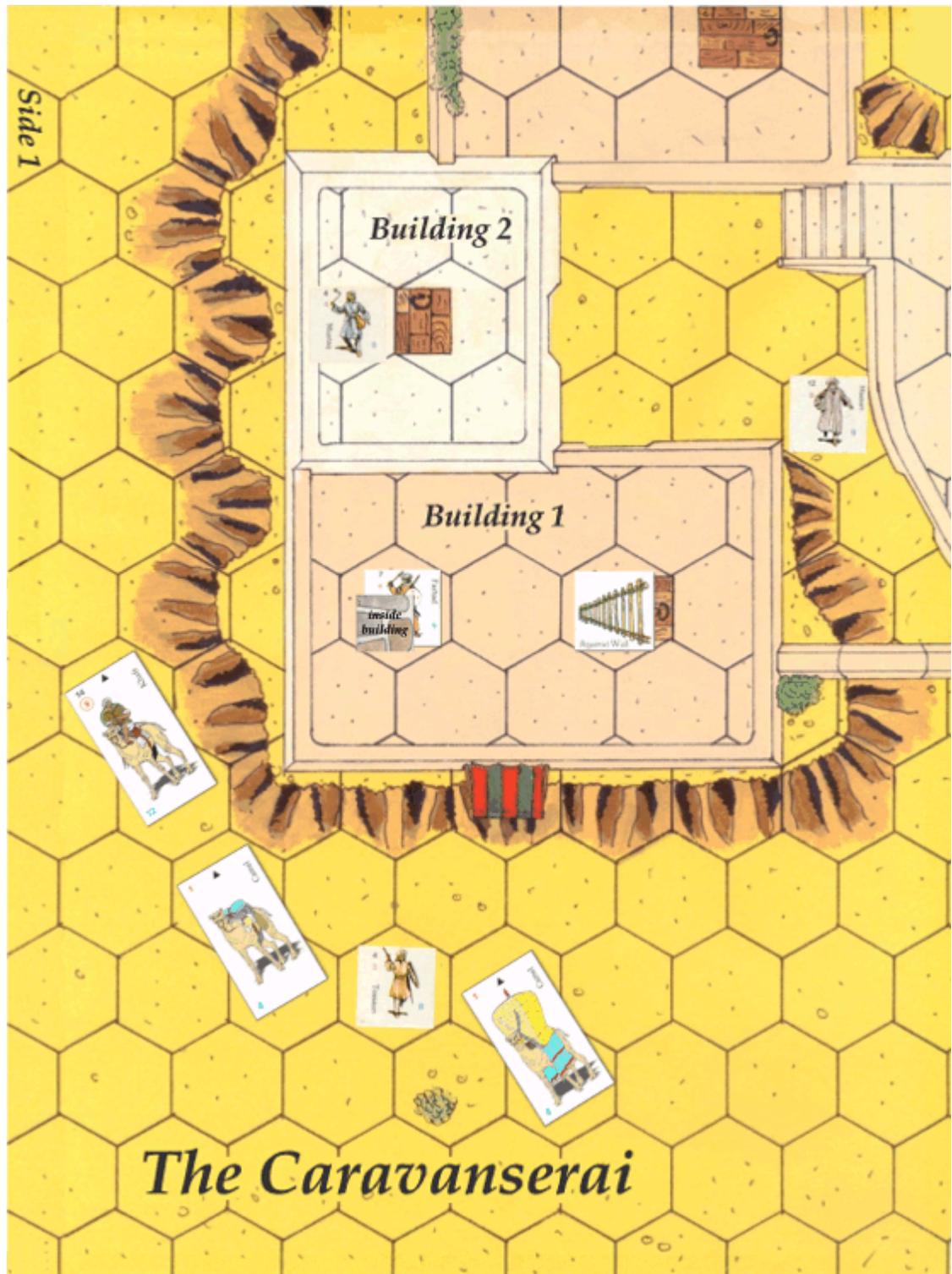


Table des matières

1	<i>La carte du Caravansérail</i>	3
1.1	<i>Description</i>	3
1.2	<i>Les terrasses</i>	3
1.3	<i>La porte d'Alep</i>	4
1.4	<i>Les murs</i>	4
1.5	<i>Les différents types de terrain</i>	5
2	<i>Les dromadaires</i>	6
2.1	<i>Description</i>	6
2.2	<i>Mouvement</i>	6
2.3	<i>Dromadaires non montés</i>	6
2.4	<i>Monter et descendre d'un dromadaire</i>	7
2.5	<i>Dromadaires et chevaux</i>	7
2.6	<i>Couverture</i>	8
2.7	<i>Tirs</i>	8
2.8	<i>Combat</i>	8

1 La carte du Caravansérail

1.1 Description

Cette carte représente un relais de poste qui était utilisé par les caravanes et autres voyageurs comme une halte lorsqu'ils traversaient les étendues désertiques de Syrie, d'Égypte ou de la Terre d'Outre-Jourdain. Typiquement construit près d'un point d'eau, le caravansérail fournissait tous les services nécessaires aux voyageurs comme une auberge, une étable pour les animaux, ou un dortoir.

Ce Caravansérail utilise une petite colline pour fournir une protection supplémentaire à ses habitants. Il est conçu comme une petite place forte bien que ses défenses ne soient pas très résistantes : Les bâtiments sont simplement arrangés autour d'une cour intérieure. Les murs d'enceinte ne sont pas crénelés et ne disposent pas d'un chemin de ronde : Seule la hauteur du mur est prise en compte. Les terrasses des différents bâtiments fournissent une couverture légère grâce à leurs parapets et ils sont suffisamment élevés pour pouvoir tirer à distance sur des attaquants.

La porte d'Alep est la seule entrée du Caravansérail.

A la différence des autres cartes de CRY HAVOC, les bâtiments sont 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 au rez de chaussée.

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 1, 2, 3, 6 ainsi que les étables (voir les règles de mouvement dans la section ci-dessous), ou bien par les escaliers externes des bâtiments 4, 5 et de l'auberge.

Depuis la cour, l'accès aux bâtiments 1, 2 et 3 se fait par un passage couvert sous les bâtiments 4 et 5. Il ne possède pas de porte.

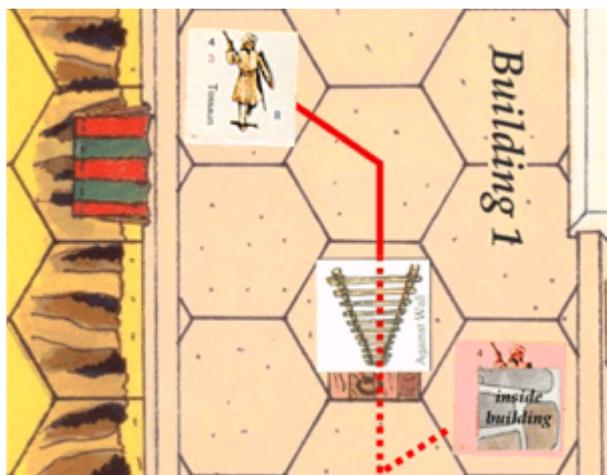
Les bâtiments 1 et 5 montrent des balcons et auvents qui sont considérés comme de simples fenêtres pour le jeu. La vigne de la terrasse de l'auberge fournit une ombre rafraichissante aux clients mais n'a pas d'influence sur le cours du jeu. Il n'est pas possible de l'escalader.

1.2 Les terrasses

Un personnage sur une terrasse est situé à un niveau d'élévation au dessus du sol. Pour cette raison, les terrasses du bâtiment 6, de l'auberge et de l'étable sont au niveau 1. Celles des bâtiments 1, 3, 4 et 5 sont au niveau 2. La seule exception est le bâtiment 2, qui sert de tour de guet, et qui est au niveau 3.

La couverture est 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.

Pour se déplacer d'une case rez de chaussée à une terrasse, il faut une échelle. Un marqueur "Inside building" (dans la maison) est placé sur le personnage pour montrer sa position. Notez que pour les autres cartes de CRY HAVOC où seul le rez de chaussée est représenté, on utilisera un marqueur "on the roof" (sur le toit) pour simuler la position inverse.



Exemple: Pour se rendre de l'intérieur de la maison sur le toit, Tossaun doit dépenser : 1 PM pour traverser une case de rez de chaussée, 3 PM pour gravir l'échelle, 2 pour les 2 cases de terrasse, soit 6 PM au total.

Le coût pour franchir le parapet est de 2 PM (que ce soit de ou vers une échelle externe ou une corde, ou pour sauter en bas). Une terrasse couvrant toute la superficie de la maison, on ne tient pas compte des cloisons internes pour les déplacements sur la terrasse.

1.3 La porte d'Alep

Cette porte épaisse est faite de pin (d'Alep?) qui ne peut être détruit que par des engins de siège comme un bélier. Il n'est pas possible de tirer dans ou à travers les deux cases contenant la porte d'Alep quand elle est fermée.

Pour ouvrir ou fermer la porte, un personnage doit terminer son mouvement dans une des 2 cases contenant la porte d'Alep, 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, placez un marqueur « open door » dans la case contenant le personnage actionnant la porte.



1.4 Les murs

Les murs entourant le Caravansérail sont traités comme ceux de la carte Le Village, c'est à dire qu'ils sont infranchissables à moins de dresser une échelle (ou une corde) et de sauter de l'autre côté (utilisez la même règle que celle consistant à sauter depuis un arbre. Voir l'extension MONTJOIE).

Bien que suffisant pour protéger les habitants des maraudeurs et autres hors-la-loi, ces murs de brique et d'adobe ne sont pas conçus pour résister très longtemps en cas de siège. Comme les autres murs, seul un hexagone peut être pilonné par jour.

La table de pilonnage de SIEGE (voir chapitre 4.2) est modifiée comme suit pour tout tir contre une case mur du Caravansérail.

Jet de dé	Nombre de points de pilonnage				
	1	3	6	9	12+
0					
1	1C	1C	2C	3C	4C
2			1C	2C	D/3C
3				1C	D/2C
4				D	D/1C
5				D	D
6			D	D	D
7			D	D	D
8		D	D	D	D
9	D	D	D	D	D
10	D	D	D	D	D

Légende :

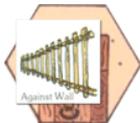
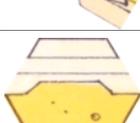
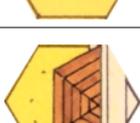
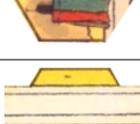
D : La case de mur est endommagée

C : Nombre de points de pilonnage perdus à cause des dommages subits par les engins de siège.

Les murs du Caravansérail sont détruits en 2 étapes, avec un maximum d'un niveau de dommage par jour et par case. Les niveaux de dommage sont Endommagé et Ruiné. Les murs gardent leur pleine force jusqu'à ce qu'ils soient réduits à l'état de ruine. Les murs endommagés ne changent pas les règles de déplacement, combat et protection.

Quand une case de mur est détruite, placez un marqueur Ruine pour montrer son nouvel état.

1.5 Les différents types de terrain

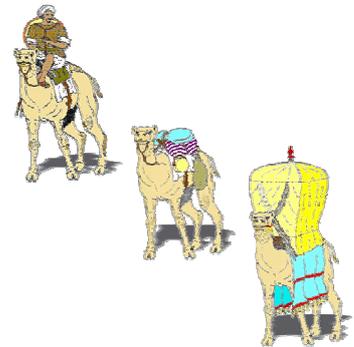
Aspect	Nom	Coût en points de mouvement par case	Couverture			Avantage terrain
			Face	Côté	Arrière	
	Terrasse	Impassable à cheval 1 - à pied	Aucune	Aucune	Aucune	-
	Parapet	Impassable à cheval 2 - à pied pour enjamber	Moyenne si le tir le traverse	Aucune	Aucune	Def: +
	Trappe en bois	Impassable sans échelle	Aucune	Aucune	Aucune	0
	Echelle	Impassable à cheval 3 - à pied	Aucune	Aucune	Aucune	-
	Escalier	Impassable à cheval 2 - à pied	Aucune	Légère	Aucune	-
	Passage	1	Moyenne si le tir le traverse	-	Moyenne si le tir le traverse	0
	Porte	Impassable à cheval 1 - à pied	Moyenne si le tir le traverse	-	Aucune	Def: +
	Balcon	Impassable à cheval 1 - depuis l'intérieur 4 - depuis l'extérieur	Léger si tir depuis l'extérieur	Léger si tir depuis l'extérieur	Aucune	Att: - Def: +
	Auvent	Impassable à cheval 1 - depuis l'intérieur 4 - depuis l'extérieur	Léger si tir depuis l'extérieur	Léger si tir depuis l'extérieur	Aucune	Att: - Def: +
	Murs	Impassable sans une échelle ou une corde	Infini	Infini	Infini	0

2 Les dromadaires

2.1 Description

3 types de dromadaires sont inclus dans cette extension :

- Les chameliers sont des bédouins armés avec des javelots et une cuirasse légère faite de coton et de laine semblable à un gambison.
- Les dromadaires de somme (ou de bât) sont utilisés comme des mules pour transporter toute sorte de marchandise.
- Les dromadaires avec une nacelle transportent des femmes importantes comme des princesses et peuvent bien sûr être une proie tentante pour des brigands. Pour transporter un personnage, placez simplement son pion sur le pion nacelle (ou en dessous si le scénario prévoit une dissimulation).



A la différence des autres pions CRY HAVOC, la face "dead" est remplacée par une face "kneeling" (agenouillé) qui sera utilisée pour faire monter et descendre les personnages (voir 2.4). On placera un marqueur « dead » sur le dromadaire à genou quand celui-ci est effectivement tué.

2.2 Mouvement

La capacité de mouvement des dromadaires dépend de leur utilisation :

- Les dromadaires utilisés pour la guerre ont un potentiel de 12 points de mouvement, semblable à celui des chevaux caparaonnés utilisés par les chevaliers lourds, mais inférieur aux 15 PM des cavaliers légers. Ceci reflète la vitesse moins grande des dromadaires par rapport aux chevaux.
- Les dromadaires de somme ou ceux équipés d'une nacelle ont un potentiel plus réduit de 8 car leur charge peut tomber à des vitesses plus élevées.

2.3 Dromadaires non montés

Les dromadaires de bât et ceux portant une nacelle n'ont pas de "cavalier". Ils ne peuvent être conduits que par la bride, par un personnage à pied ou monté.

Les dromadaires non montés restent immobiles s'ils ne sont pas menés par la bride (ou s'ils ne sont pas montés par un chamelier).

Pour mener un dromadaire par la bride, il suffit que le personnage (même blessé) passe par un hexagone adjacent à l'animal. Le personnage peut continuer son chemin, suivi par le dromadaire, qui est considéré comme une simple extension du personnage qui le mène. Si le personnage est monté, prendre le contrôle du dromadaire n'est automatique que s'il est arrêté ; en d'autres mots, quand le personnage commence ou termine son mouvement sur un des hexagones adjacents au dromadaire non monté.

Pendant son mouvement, un personnage monté peut essayer sans s'arrêter de saisir la bride d'un dromadaire, mais il doit lancer 1D10 pour savoir s'il réussit:

> 1- 6 : La manoeuvre réussit et le personnage peut terminer son mouvement en dirigeant le dromadaire derrière lui. L'animal doit être placé sur un des deux hexagones de côté à l'arrière du personnage monté.

> 7- 10 : La manoeuvre échoue. Le dromadaire reste où il est. Même si le personnage termine son mouvement dans un hexagone adjacent à l'animal, il ne pourra pas le diriger ce tour.

Un dromadaire sans chamelier reste sous le contrôle de son camp de départ aussi longtemps qu'un personnage non assommé lui reste adjacent. Si cette condition n'est pas remplie, le dromadaire appartiendra au premier joueur qui prendra son contrôle.

Un personnage monté tenant un autre dromadaire par la bride perdra automatiquement son contrôle s'il est engagé dans un combat ou est attaqué.

Note: Un personnage à pied peut mener jusqu'à 3 dromadaires par la bride. Un personnage monté ne peut en mener qu'un seul.

2.4 Monter et descendre d'un dromadaire

Pour pouvoir monter ou démonter un dromadaire, l'animal doit d'abord s'agenouiller (utiliser la position "dead" du pion). Pour cela, un personnage doit le monter ou être dans un hexagone adjacent à la tête du pion. Cette action coûte 2 PM à la fois pour l'animal et le personnage. La même règle s'applique quand le dromadaire se redresse.

Pour monter un dromadaire, le personnage doit être dans un des deux hexagones de part et d'autre de la tête (notez que cette position est différente de celle utilisée pour les chevaux). Seuls les chameliers peuvent ultérieurement monter un dromadaire capturé au combat. Quand un chamelier grimpe sur sa monture, les pions du personnage et de son dromadaire sont remplacés par celui de l'animal monté.

Le coût en point de mouvement pour monter et descendre d'un dromadaire est de 2 PM pour les chameliers et de 4 PM pour les personnages dans la nacelle. Les points de mouvement restants du personnage à pied sont doublés après être monté. Les points de mouvement restants du chamelier descendu de monture sont divisés par 2 pour les personnages en bonne santé, et divisés par 4 pour les personnages blessés (arrondir par défaut).



Exemple:

Etape 1: Pour faire s'agenouiller le dromadaire avec une nacelle, Ahmed peut être dans n'importe laquelle des 3 positions mentionnées et il devra dépenser 2 PM. Khafr peut ordonner à sa monture de s'agenouiller à un coût de 2 PM.

Etape 2: Pendant le même tour, Khafr peut démonter dans l'un des deux hexagones de côté situés à l'avant de la tête de son dromadaire à un coût de 2 PM. Il a déjà dépensé 2+2 PM et son potentiel restant est de 4 divisé par 2, soit 2. Hassan était caché dans la

nacelle du dromadaire d'Ahmed. Son potentiel de mouvement n'a pas été affecté par l'agenouillement de son dromadaire. Il peut donc descendre à un coût de 4 PM, ce qui lui laisse 2 PM une fois à terre.



De la même façon, les dromadaires de bât doivent s'agenouiller pour pouvoir charger et décharger leurs charges.

2.5 Dromadaires et chevaux

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 :

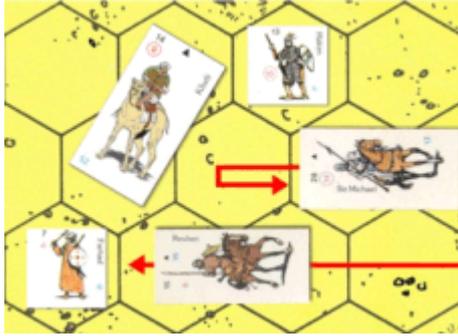
> 1- 4 : Le cheval est effrayé et recule d'une case. Si son cavalier combat pendant ce tour, le résultat sera affecté d'une pénalité d'une colonne vers la gauche pour marquer sa difficulté à maîtriser son cheval.

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 sarrasins, bédouins 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.



Exemple: Sir Michael (Templier) et Reuben (Turcopole) attaquent Khafr (Chamelier). Sir Michael a réussi le test d'infiltration pour rester dans la zone de contrôle d'Hakim mais il ne fait que 3 au test de peur et doit reculer d'une case. Il peut encore attaquer Hakim, mais le rapport 28:13 (2:1) est ramené à 1:1. Reuben fait également 3 au même test, mais il bénéficie d'un bonus de 2 en étant un turcopole. Il peut entrer dans l'hexagone et attaquer Farhad avec une pénalité : Le rapport initial de 15:4, ou 3:1, n'est plus que 2:1.

Dromadaires et chevaux ne peuvent pas être mélangés quand ils sont menés par la bride.

Les autres limitations liées au combat sont décrites dans la section 2.8.

2.6 Couverture

Les règles standard de couverture utilisées pour les chevaux s'appliquent aussi aux dromadaires.

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

Un dromadaire agenouillé fournit une protection moyenne à tout personnage situé derrière lui. Un dromadaire avec nacelle fournit une protection lourde. Dans les deux cas, il n'y a pas de bonus au combat.

2.7 Tirs

Le chamelier est équipé de javelots. Les tirs offensif et défensif sont possibles sans limitation de mouvement, même à pied.

En option, et pour un plus grand réalisme, le nombre de javelots par chamelier peut être limité à 4.

2.8 Combat

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.

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.