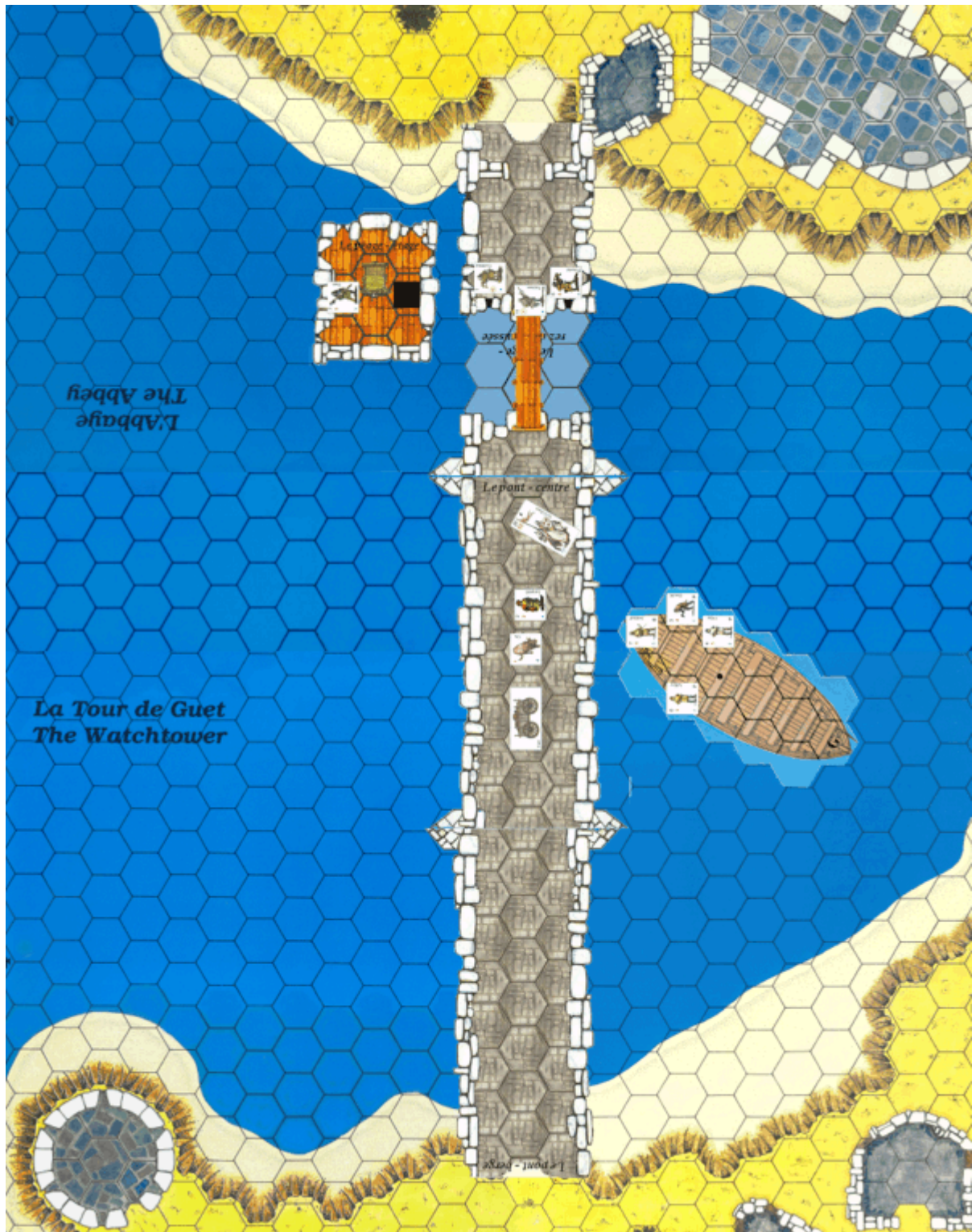


LE PONT FORTIFIE

Extension pour la série CRY HAVOC



Au Moyen-Age, les passages à pied sec sur les cours d'eau sont rares en dehors des derniers vestiges romains, et la construction d'un tel édifice nécessite des moyens financiers, matériels et humains considérables, donc difficiles à réunir.

De plus le pont se révèle très souvent un point stratégique permettant de maîtriser les flux de personnes et de biens, en tirant accessoirement au passage quelques subsides.

Aussi le contrôle d'un tel édifice s'avère un atout majeur pour tout suzerain.



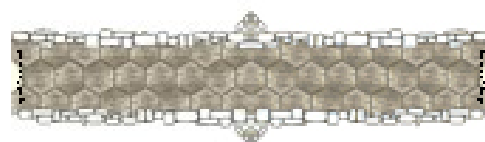
1 Description

Le Pont est une création originale destinée à relier les deux berges des cartes «La Tour de guet» et «l'Abbaye» de VIKINGS en apportant un aspect tactique semblable à celui du «Gué» ou du «Temple» : le passage obligé.

Le module « Le Pont » est composé de 3 parties (2 berges et le centre).

1.1 les berges

Associées, ces deux pièces forment la représentation la plus courte du pont sur la rivière. La carte « l'Abbaye » est placée sur les 4 premières lignes d'hexagones de la carte « la tour de guet » ; le ¼ d'hexagone au bord n° 4 de « l'abbaye » est considéré comme du sable. La première berge vient se placer au débouché de la plage de la carte « L'Abbaye », en complétant le huitième hexagone entier ; le coin de la maison se trouve donc pris dans le parapet du pont. La seconde vient se placer dans le prolongement, en s'appuyant sur les cases talus qui sont cachées.



1.2 le centre (optionnel)

Cette pièce permet d'allonger le pont de manière à le transformer en véritable ouvrage d'art majeur sur un fleuve.

Une portion de quatre hexagones de la carte « Haute Mer », placée sous les cartes précédentes, est nécessaire.



1.3 Le Péage

Ce module est composé de 3 parties (rez de chaussée, étage, toit) en plus d'une autre berge et éventuellement du centre.

Le simple pont se transforme alors en véritable péage fortifié ou en première enceinte d'une seigneurie, d'une île ou d'une ville.

La pièce principale se substitue à une des berges ; le parapet est interrompu sur plusieurs hexagones : seul le pont-levis baissé permet le passage.

Deux étages complètent la fortification. Le passage se fait d'un étage à l'autre par l'intermédiaire d'échelles éventuellement amovibles. Pour suivre au mieux le déroulement des actions à chaque étage, il est recommandé de fixer chacun d'eux sur une plaque de polystyrène, et de placer un cure-dent à chaque coin : il est dès lors beaucoup plus simple de mettre en place l'étage accueillant l'action considérée, alors que l'autre peut être déplacé hors carte. Ces deux niveaux sont :



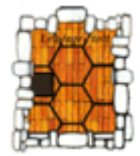
1.3.1 le corps de garde au premier étage

Il abrite le mécanisme permettant de lever ou baisser le pont-levis et dispose de plusieurs meurtrières.



1.3.2 Le sommet de la tour

Il offre un point d'observation unique face à la terre, mais aussi au fleuve ou à la mer...



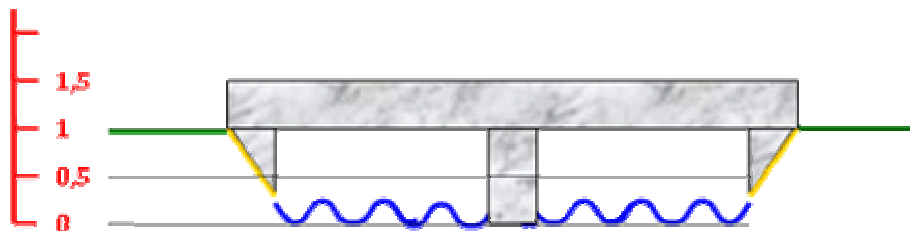
2 Types de terrain

Apparence	Dénomination	Point de mouvement coût par hexagone	Type de couverture			Influence du terrain sur le combat
			Face	Côté	Arrière	
	Pavé	1	aucune	aucune	aucune	0
	Muret	Chevaux : impossible A pied : 2 - du pont 4 - de la pile	aucune	Forte de l'extérieur	aucune	0
	Pile	Chevaux : impossible A pied : 2 - du pont 4 - de l'eau	aucune	Légère du pont aucune de l'extérieur	aucune	-
	Pont levis	1	aucune	aucune	aucune	-
	Base du pont levis	1	Aucune ou forte si le pont levis est levé	aucune	aucune	Déf. +
	Meurtrière	1 Impassable au travers	Forte dans l'axe Totale autrement	aucune	aucune	+ Pas de combat avec l'extérieur
	Porte	1	forte si la porte est fermée	aucune	aucune	0
	Treuil	2	légère	légère	légère	-
	Trappe	Impossible sans échelle	aucune	aucune	aucune	-
	Toit	1	Forte de l'extérieur	aucune	aucune	+

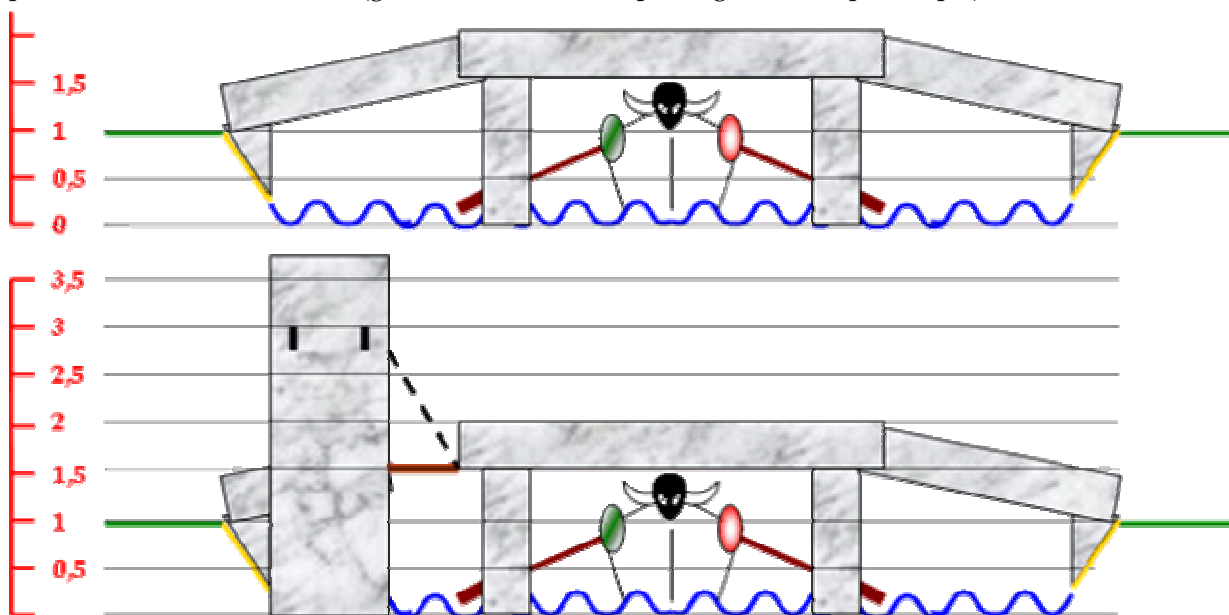
3 Niveaux d'élévation

Le niveau 0 de référence est celui de l'eau. La terre ferme se trouve au niveau 1, les cases sable au niveau 0,5.

En deux parties, le pont s'élève au niveau 1 : ainsi, avec la pile en son centre, il ne permet plus que le passage des barques.



En trois parties, la partie centrale s'élève au niveau 1,5 et permet ainsi le passage des navires démantés ne possédant ni hune ni château (galiote, drakkar, féloque, cogue, chaloupe, barque).



4 Couverture

Voir §2. Type de terrain.

5 Mouvements

voir §2. Type de terrain.

5.1 Personnages

5.1.1 Base du pont

Tout mouvement est impossible sur la terre ferme sous le pont, et complètement sous la partie « berge » supportant la tour du péage.

5.1.2 Charge de cavalerie

Compte tenu de la vitesse, le risque de glissement important est représenté par un lancer de D10 en milieu de mouvement :

- 1 à 4 : rien
- 5 à 8 : glissement légère – résoudre une attaque à 5 contre 1
- 9 ou 10 : glissement brutale – résoudre une attaque à 10 contre 1

5.1.3 *Sauter depuis le pont :*

Voir la règle « Sauter d'un arbre » de l'extension MONTJOIE.

5.2 Navires

5.2.1 *Hauteur*

voir §3. Niveaux d'élévation

5.2.2 *Rames*

Les rames doivent être rentrées pour passer entre les piles du pont. A défaut elles sont endommagées, et la vitesse du navire est réduite de 1 point.

5.2.3 *Collision avec une pile*

Elle entraîne les mêmes effets que la collision avec des rochers.

6 Règles de tir

Les règles traditionnelles s'appliquent.

7 Combats

7.1 Terrestres

7.1.1 *Pilonnage du pont ou de la tour :*

Ils sont résolus comme pour une petite tour d'enceinte de château.

7.1.2 *Cases eau du péage*

Il est possible de les remplir avec des fagots, mais cette opération expose les assaillants.

7.2 Navals

Le pont peut être assimilé à un navire immobile.

Nota bene : vifs remerciements à Hervé TARDY pour son soutien constant et ses conseils judicieux, à Christian pour son illustration, et à tous ceux à qui j'ai « pompé » des éléments...