

MONTJOIE

Extension pour CRY HAVOC, SIEGE, CROISADES et VIKINGS

Cet ensemble de règles additionnelles pour les jeux de la série CRY HAVOC permet d'enrichir les possibilités tactiques du jeu. J'espère que vous aurez autant de plaisir à les utiliser que j'en ai eu à les concevoir. Je remercie Errol Flynn et Jean Marais pour leur contribution précieuse. Je remercie surtout Bob Gingell pour ses propositions d'améliorations.



Table des matières

1	Eléments tactiques.....	4
1.1	Le temps.....	4
1.2	Les arbres.....	4
1.2.1	Monter et descendre d'un arbre.....	4
1.2.2	Facteurs tactiques.....	6
1.2.3	Tirer depuis un arbre.....	6
1.2.4	Sauter depuis un arbre.....	6
1.2.5	Réception du saut.....	6
1.2.6	Saut sur un personnage ennemi.....	6
1.3	Les murets.....	7
1.4	Les terrasses.....	7
1.4.1	Facteurs tactiques.....	7
1.4.2	Déplacements.....	7
1.5	Les chariots.....	8
1.5.1	Chariot à l'arrêt.....	8
1.5.2	Chariot en mouvement.....	9
2	Tactiques de combat.....	10
2.1	Les épieux.....	10
2.1.1	Mouvements.....	10
2.1.2	Facteurs tactiques.....	10
2.1.3	Règle spéciale pour les cavaliers.....	10
2.1.4	Tirs et combats.....	11
2.2	Tirs accélérés d'arbalète.....	11
2.2.1	Le servant d'arme.....	11
2.2.2	Influence sur le tir.....	11
2.3	Les coupe-jarrets.....	11
2.3.1	Déplacement.....	11
2.3.2	Résolution de la tentative.....	12
2.4	Personnages agenouillés.....	13
2.4.1	Facteurs tactiques.....	13
2.4.2	Combat.....	13
2.4.3	Restrictions de tir.....	13
2.5	Refus de combat.....	13
3	Tactiques de siège.....	14
3.1	Les hourds.....	14
3.1.1	Description et mise en place.....	14
3.1.2	Facteurs tactiques.....	14
3.1.3	Mouvements.....	14
3.1.4	Couverture.....	15
3.1.5	Tirs.....	15
3.1.6	Protection contre les machines de siège.....	16
3.1.7	Protection contre les béliers.....	17
3.1.8	Protection contre le feu.....	17
3.1.9	Combats.....	17
3.2	Les jets de pierre.....	18
3.2.1	Mise en place.....	18
3.2.2	Fréquence de tir.....	18

3.2.3	<i>Résolution du tir</i>	18
3.3	Les sapes	18
3.3.1	<i>La galerie roulante</i>	18
3.3.2	<i>Les travaux</i>	18
3.3.3	<i>Progression de la sape</i>	19
3.3.4	<i>Facteurs tactiques</i>	19
3.3.5	<i>Ecroulement du mur</i>	19
3.3.6	<i>Murs de plus d'un niveau d'élévation</i>	20
3.3.7	<i>Accélération des travaux</i>	20
3.3.8	<i>Contre-sapes</i>	20
3.4	Les grappins	20
3.4.1	<i>Lancer du grappin</i>	20
3.4.2	<i>Utilisation des marqueurs</i>	21
3.4.3	<i>Influence sur les combats</i>	21
3.4.4	<i>Couper la corde</i>	21

1 Eléments tactiques

Cette partie propose des règles additionnelles ou des modifications permettant de varier l'utilisation des terrains proposés sur les différentes cartes; ce qui enrichit notablement les possibilités tactiques du jeu.

1.1 Le temps

L'influence de la météorologie sur les combats n'est pas à négliger. Combien de sorties de places fortes assiégées ont-elles réussies par temps de brouillard à cause du manque de visibilité? Combien de batailles ont-elles été perdues à cause des limitations de mouvements tactiques dues à la pluie? Etc...

Les facteurs tactiques ci-dessous donnent quelques règles simples pour simuler la plupart des conditions météo rencontrées en Europe ou en Terre Sainte (neige comprise, du moins dans les chaînes montagneuses du Liban ou de la Syrie).

Temps	Visibilité	Influence sur les mouvements	Influence sur les tirs	Influence sur les combats
Nuit	3	-	-	0
Brouillard	5	-	-	0
Pluie	∞	3/4 PM	+1	-
Neige	∞	1/2 PM	-	-
Tempête	10	1/2 PM	+2	-

Nota: Le signe ∞ (infini) signifie qu'il n'y a pas de limitation. Les fractions concernant les mouvements indiquent que le nombre de points de mouvement du personnage doit être réduit d'autant (arrondir par défaut). Ces restrictions ne s'appliquent évidemment pas dans les bâtiments couverts.

Exemple: un cavalier (15 PM) se déplaçant sous la pluie ne peut pas avancer de plus de $15 \times \frac{3}{4} = 11,25$, soit 11 PM.

1.2 Les arbres

CRY HAVOC ne permet pas aux personnages d'utiliser les branchages des arbres, ce qui limite les possibilités tactiques. Les règles ci-dessous apportent le piment indispensable à tout scénario de type Robin des Bois en permettant aux personnages de monter dans les arbres et d'en redescendre en sautant, soit directement sur la terre ferme, ou sur un cheval, ou encore mieux, sur un ennemi. Outlaws, à vos arcs...

1.2.1 Monter et descendre d'un arbre

Un personnage sans armure peut grimper dans un arbre occupant 7 cases sur une carte (à l'exception des palmiers). Le personnage doit obligatoirement passer par la case centrale de l'arbre, symbolisant le tronc, pour y monter. Placer un pion "up the tree" (dans l'arbre) sur le personnage pour indiquer sa position en haut de l'arbre.



Le niveau d'élévation pour un personnage dans un arbre est de 1. De ce fait, il ne peut pas combattre un personnage au sol situé sur une case adjacente (voir exception au paragraphe 1.2.6).

Le coût pour monter dans un arbre est de 6 PM. Le coût pour passer d'une case arbre (niveau +1) à une autre est de 4 PM.

Il est possible de descendre de l'arbre en passant par l'hexagone central (le tronc) au prix de 4 PM.

Quand 2 arbres de 7 hexagones sont adjacents, il est possible de passer de l'un à l'autre mais avec un risque de chute. Lancer 1D6:

- de 1 à 4, le passage est réussi ;
- 5, le personnage tombe et est étourdi ;
- 6, le personnage tombe et se blesse.

Exemple

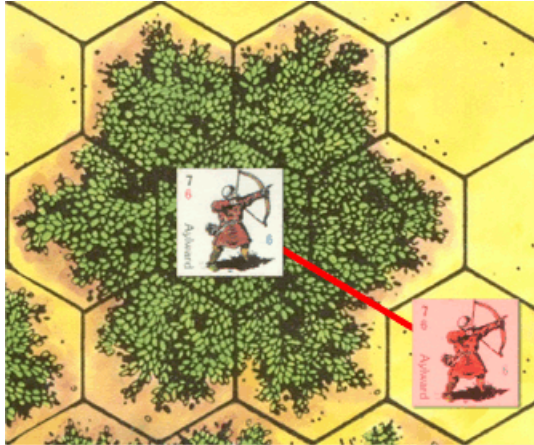


Fig. 1: Aylwin souhaite monter dans l'arbre. Il doit pour cela se rendre près du tronc en dépensant deux fois 2 PM.

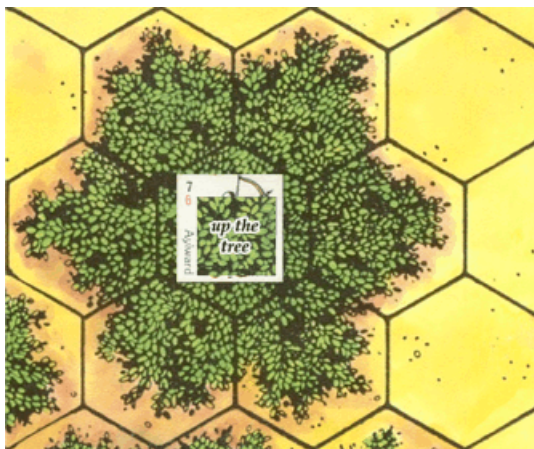


Fig. 2: Le personnage monte dans l'arbre en dépensant 6 PM. On place un pion "dans l'arbre" au dessus pour indiquer sa nouvelle position.

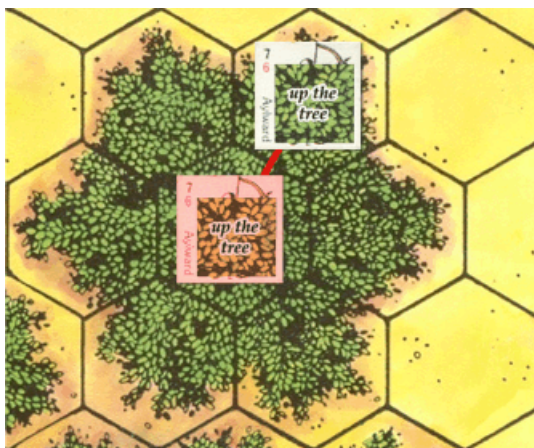



Fig. 3: Aylwin peut se déplacer d'une case arbre vers une autre case du même arbre en dépensant 4 PM.

Compte tenu de la différence de niveau, il est possible qu'une case arbre accueille deux personnages dans le même tour: un dans l'arbre (niveau 1) et l'autre sous lui (niveau 0).

1.2.2 Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
 Arbre (niveau 1)	4	Légère	-

1.2.3 Tirer depuis un arbre

Un archer, un frondeur, un lanceur de poignard ou de hâche peuvent tirer depuis un arbre. Un arbalétrier ou un lanceur de javelot ne le peuvent pas.

Un tireur dans un arbre ajoute +1 au résultat du dé.

1.2.4 Sauter depuis un arbre

Nota: cette règle peut s'appliquer pour tout saut entre deux cases dont la différence de niveau d'élévation est égale à 1 (murs, toits, etc...).

Tout personnage sans armure peut tenter de sauter depuis une case arbre sur une case adjacente (ou la même) située au niveau d'élévation immédiatement inférieur. Le saut s'effectue pendant la phase de mouvement et coûte 4 PM. Si son potentiel de déplacement n'est pas épuisé, le personnage peut avancer du nombre de PM restants. Si sa case de réception est adjacente à un ennemi, sa phase de mouvement est terminée.

1.2.5 Réception du saut

Le personnage risque de se blesser pendant son saut, à moins de redescendre par le tronc. Pour savoir s'il s'est bien réceptionné, lancer 1D6:

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

La même règle peut s'appliquer dans le cas d'un cavalier sans armure sautant sur sa monture. Pour savoir s'il s'est bien réceptionné, lancer 1D10:

- de 1 à 6, le saut est réussi. Le cavalier peut avancer en multipliant par 2 les PM qui lui restent;
- 7 ou 8, le personnage rate sa monture et est indemne;
- 9, le personnage rate sa monture et est étourdi;
- 10, le personnage rate sa monture et est blessé.

Quand le personnage rate sa monture, le personnage est placé sur la case de réception et la monture est déplacée d'une case.

Il est possible d'appliquer la règle de tir défensif sur un personnage sautant depuis un arbre sauf si le tireur ou un personnage du même camp est adjacent ou sous la case arbre d'où part le sauteur.

1.2.6 Saut sur un personnage ennemi

Un personnage dans un arbre peut sauter sur un adversaire situé sur une case de niveau immédiatement inférieur adjacente ou sous lui.

La procédure de saut est identique à celle expliquée ci-dessus. Le personnage termine sa phase de mouvement sur l'adversaire visé. Il ne peut plus bouger, même s'il lui reste des points de mouvement.

Le personnage qui attaque en sautant multiplie par 8 son potentiel de combat. Il est plus facile de déstabiliser un personnage en armure (à cause de son poids) ou à cheval (par manque d'assise). Ainsi, si le défenseur est:

- à cheval et sans armure, on applique un facteur de -1 au résultat du dé;
- à pied et en armure, on applique un facteur de -1 au résultat du dé;
- à cheval et en armure, on applique un facteur de -2 au dé.

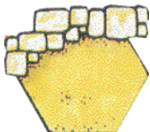
Lorsqu'un saut d'attaque est décidé sur un personnage ennemi, celui-ci ne peut subir aucune autre forme d'attaque.

Même si l'attaquant se blesse au cours de son saut, le facteur d'attaque pris en compte est celui du personnage au départ de l'action (chronologiquement, l'attaque se produit juste avant la réception au sol).

À l'issue de la phase de combat, l'attaquant est placé sur une case adjacente au défenseur. Les règles d'avance et de recul après combat s'appliquent normalement.

1.3 Les murets

Les murs extérieurs des cours des maisons sur les cartes "Le village" et "La cité médiévale fortifiée" peuvent être considérés comme des murets d'un mètre de haut environ, suffisant pour arrêter des poules et des cochons mais pas des hommes d'armes. La physionomie de ces cartes en est profondément changée. Les facteurs tactiques sont modifiés comme suit:

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
 Muret	3	Moyenne	+ (défenseur)

Le coût de 3PM se répartit en 2PM pour franchir le mur et 1PM pour entrer dans le nouvel hexagone (peut être important quand le muret est adjacent à un arbre, comme dans la carte "Le village").

Les éléments suivants peuvent être traités comme des murets:



- Le mur de soutien de la fontaine dans la Cité médiévale fortifiée;
- Les murs extérieurs des escaliers menant aux donjons du Château des Templiers, de la Cité médiévale fortifiée et de la vieille tour de mer située au milieu du port;

Les murets sont identiques aux parapets des terrasses, à part le fait qu'un cavalier peut sauter par dessus un muret, mais il ne peut s'arrêter sur 2 cases de part et d'autre du muret.

1.4 Les terrasses

Les maisons de Palestine ne possédaient pas de toit, mais plutôt des terrasses permettant de vivre au soleil. Elles étaient munies de petits parapets pour éviter les chutes et on y accédait par des échelles intérieures.

1.4.1 Facteurs tactiques

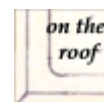
Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
 Terrasse	1	Moyenne	+ (défenseur)
 Parapet	2 (pour traverser)		

Un personnage sur une terrasse est à un niveau d'élévation de 1. La couverture est moyenne pour tout tir provenant de l'extérieur de la maison ou d'un niveau inférieur. Il n'y a pas de couverture si le tireur se trouve sur un niveau plus élevé.

1.4.2 Déplacements

Deux types de représentation de maisons existent:

- les cartes standard (Le village, La cité médiévale, L'abbaye, etc.) montrent le rez de chaussée. Quand un personnage est sur une terrasse, on utilise le marqueur "on the roof" (sur le toit).



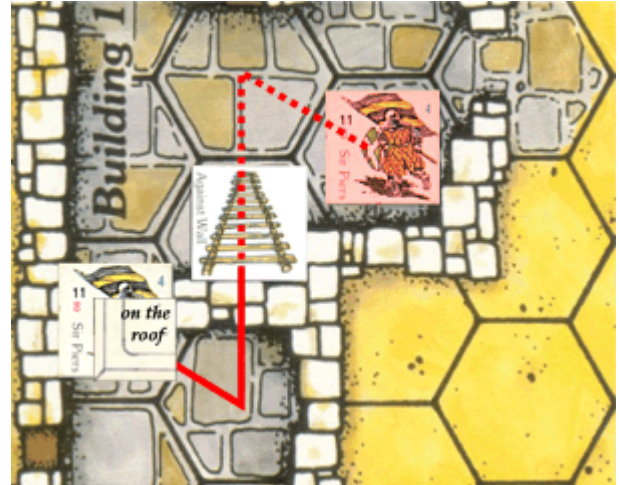
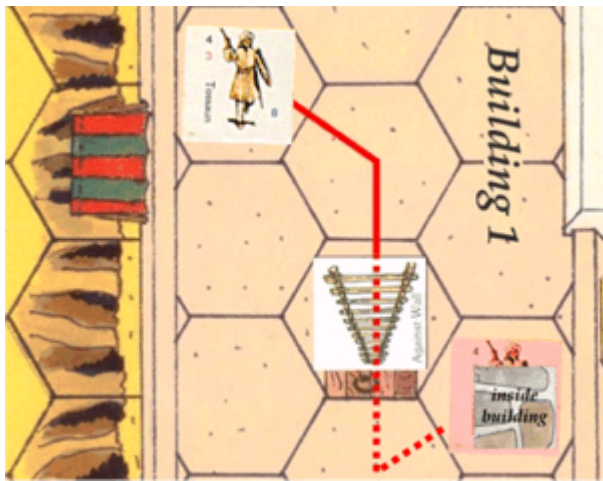
- La carte Caravansérail à l'inverse montre les terrasses des bâtiments. Donc quand un personnage est au rez de chaussée, on utilise le marqueur "inside building" (dans le bâtiment).



Pour passer d'une case Rez de chaussée à une case Terrasse, il faut une échelle.

Exemple (avec la carte Caravansérail):

Exemple (avec la carte Village):



Il faut dépenser 2 PM pour franchir le parapet de la terrasse (cas d'une échelle extérieure ou d'un saut dans le vide par exemple).

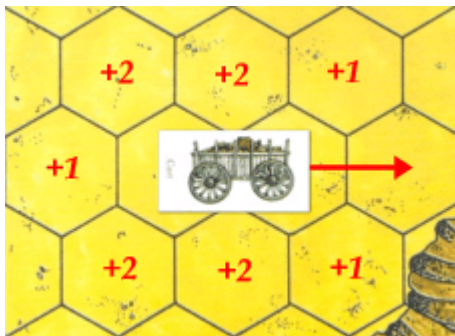
Une terrasse couvrant toute la superficie de la maison, on ne tient pas compte des cloisons internes pour les déplacements sur la terrasse.

1.5 Les chariots

Ces règles permettent de ne plus considérer le chariot comme un simple moyen de transport de marchandises, mais comme un moyen de locomotion et de défense.

1.5.1 Chariot à l'arrêt

1.5.1.1 Déplacements




Le coût supplémentaire en points de mouvement pour monter et descendre d'un chariot est calculé comme le montre la figure ci-contre.

Nota: il n'est pas possible de monter ou descendre du chariot par sa case frontale, que le chariot soit attelé ou non.

Les déplacements d'une case chariot à l'autre se font au coût de 2PM.

1.5.1.2 Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	2	Moyenne	+

Chariot à l'arrêt

1.5.1.3 Tir depuis le chariot

Les personnages tirant depuis un chariot à l'arrêt ne subissent aucune restriction. D'autres personnages à pied adjacents au chariot ne bloquent pas la ligne de tir.


1.5.2 Chariot en mouvement

Un chariot est considéré en mouvement s'il a avancé de tout ou partie du potentiel de déplacement de son animal de trait pendant sa phase de mouvement. 2 personnages peuvent prendre place à bord du chariot. Le personnage situé à l'avant peut tenir les rênes et conduire lui-même.

1.5.2.1 Déplacements

Il n'est pas possible de monter ou de descendre du chariot lorsqu'il se déplace. Un personnage se trouvant dans le chariot au début de la phase de mouvement peut se déplacer à l'intérieur, d'une case à l'autre, au coût de 3 PM.

1.5.2.2 Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
 Chariot en mouvement	3	Moyenne	0

1.5.2.3 Tirs depuis le chariot

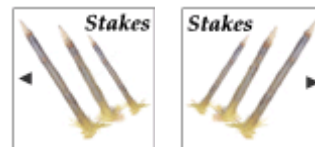
Le tir reste possible mais on ajoute +1 au résultat du dé, pour tenir compte de l'instabilité du chariot.

2 Tactiques de combat

La charge de cavalerie est la tactique la plus connue des combats du Moyen-Age. Il en existe pourtant d'autres, souvent utilisées, que les règles ci-dessous se proposent de mettre en oeuvre.

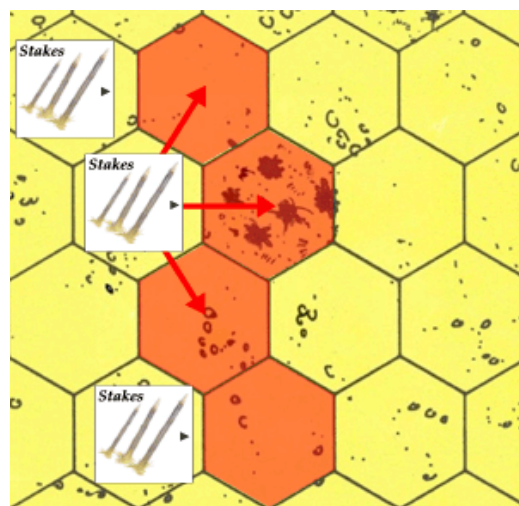
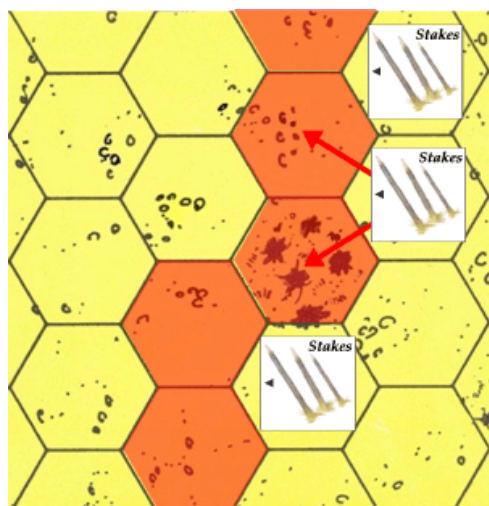
2.1 Les épieux

Ces obstacles, faciles à mettre en oeuvre, étaient une protection efficace contre les attaques ennemies lors d'une bataille. Les charges de cavalerie notamment devenaient impossibles, le cheval risquant de s'empaler sur la pointe acérée des épieux. Une attaque classique restait possible mais l'avance des hommes d'armes était considérablement ralentie.



2.1.1 Mouvements

Les pions "stakes" (épieux) sont munis d'une flèche de direction indiquant leur arc frontal. Les restrictions de mouvement ne s'appliquent que pour un personnage tentant de pénétrer par cet arc. Les cases rouges dans les exemples ci-dessous représentent les cases adjacentes aux pions épieux et situées dans l'arc frontal de celles-ci.



2.1.2 Facteurs tactiques

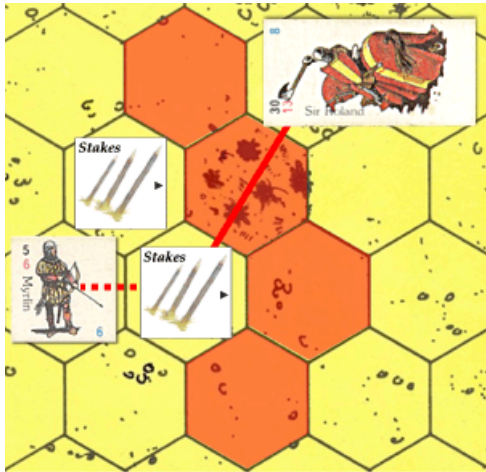
Le coût en points de mouvement pour franchir cette case est fonction de la position initiale du personnage:

Type de personnage	Case de provenance	Coût en points de mouvement
piéton	Arc frontal	4
	Autre case	2
cavalier	Arc frontal	8
	Autre case	6

Un personnage sur une case épieux ne bénéficie d'aucune couverture. Il est considéré en position défavorable en cas de combat.

2.1.3 Règle spéciale pour les cavaliers

Les personnages à cheval entrant par l'arc frontal doivent subir un test pour savoir si le cheval a pu éviter les pointes acérées des épieux. Pour cela, lancer 1D10 sur la table de tir contre un personnage à cheval avec un arc court. Un personnage avec une armure subit un malus de -1 au dé, ceci pour représenter le manque d'agilité du cavalier et de sa monture. Le résultat est appliqué immédiatement.



Exemple: Sir Roland veut attaquer le fantassin Myrlyn. Il doit donc dépenser 1PM + 8PM (entrée par l'arc frontal) et lancer 1D10 avec un malus de -1. Le résultat est 3-1=2, soit un résultat D: le cheval est tué, Sir Roland est blessé et désarçonné. La phase de mouvement est terminée; il ne pourra pas combattre lors de la phase de combat suivante.

2.1.4 Tirs et combats

Une case épieux ne bloque pas la ligne de tir d'une arme de jet. Tout personnage, à pied ou à cheval, devant reculer à l'issue d'un combat sur une case épieux à travers son arc frontal doit subir les conséquences indiquées par le jet d'1D10 sur la table de tir avec un arc court (malus de -1 pour les personnages à cheval et en armure).

Tout personnage à cheval souhaitant avancer après combat sur une case épieux à travers son arc frontal doit subir le test précisé au paragraphe précédent.

2.2 Tirs accélérés d'arbalète

Richard Coeur de Lion lors de la bataille de Jaffa en 1192 utilisa une tactique permettant de doubler la fréquence de tir des arbalètes et donc de compenser l'infériorité de ses troupes, toutes à pied, contre les assauts de la cavalerie musulmane : l'arbalète n'était pas rechargée par le tireur mais par un servent d'arme placé à ses côtés.

2.2.1 Le servent d'arme

Désigner un personnage situé sur une case adjacente et immédiatement derrière l'arbalétrier qui sera considéré comme le servent d'arme. Placer un pion "Loader" (servent d'arme) pour l'identifier plus facilement. Le servent d'arme ne peut ni bouger ni attaquer. Si le servent d'arme est attaqué, l'arbalétrier ne peut plus tirer pendant ce tour.



2.2.2 Influence sur le tir

La présence du servent permet à l'arbalétrier de se comporter comme un archer muni d'un arc long (tir offensif et défensif; mouvement impossible). L'arbalétrier peut se déplacer d'une case adjacente au servent à une autre. En ce cas, seul le tir offensif est permis.

2.3 Les coupe-jarrets

Cette méthode de combat était un élément essentiel de toute bataille médiévale. Le rôle de ces hommes était de s'approcher discrètement d'un chevalier au combat et, d'un coup de poignard bien placé, de couper les tendons du pauvre cheval qui s'écroulait ainsi, rendant son cavalier beaucoup plus vulnérable.

Compte tenu de la lâcheté et de la bassesse de cet acte, seuls les paysans sont autorisés à effectuer ce genre d'attaque.

2.3.1 Déplacement

Au début de sa phase de mouvement, le paysan doit se trouver hors du champ de vision du cavalier ciblé (arc frontal + cases latérales; voir l'exemple ci-dessous). Il déclare alors son intention de tenter une action de coupe-jarret. Si celle-ci réussit, il ne pourra mener aucune autre action pendant sa phase de combat. On place alors un marqueur "coupe-jarret" sur le pion.



Tout son déplacement doit se faire hors de la vue du cavalier. Dans le cas contraire, sa tentative échoue. Le personnage doit terminer son déplacement sur une des trois cases adjacentes à l'arrière du pion cavalier. On place alors un marqueur coupe-jarret sur le personnage.



Exemple 1: Sir Clarence fait face à trois adversaires (Tybalt, Fursa et le Sergent Arnim). Wulf est un paysan qui va tenter une action de coupe-jarret. Les cases en rouge indiquent le champ de vision de Sir Clarence. Les cases marquées X sont celles qui permettent ce genre d'attaque.

Exemple 2: Phase de mouvement : Wulf se déplace vers une des cases X sans jamais traverser une des cases rouges. Il est prêt pour sa tentative.



2.3.2 Résolution de la tentative

Au début de sa phase de combat, le coupe-jarret lance 1D6 sur la table d'infiltration des lignes ennemies. Un échec signifie que le cavalier (ou sa monture) l'a découvert et qu'il l'a blessé en lui assénant un revers d'épée (ou une ruade...). La tentative s'achève alors.

S'il passe ce dernier test, on résout la tentative comme une attaque à 7 contre 1 sur un personnage à cheval sans armure; les résultats D, E ou F entraînant la mort du cheval. Le potentiel de défense d'un cheval est de 1.

En cas de succès, le cavalier est affecté par sa chute en fonction des résultats indiqués par le tableau. Le coupe-jarret peut avancer après le combat normalement. En cas d'échec, on ne tient pas compte des résultats indiqués pour le cavalier.

Il est possible de lancer plus d'un coupe-jarret à l'assaut du même cavalier dans le même tour mais un seul est autorisé à l'attaquer. Par contre, le cavalier peut être attaqué dans le même tour en combat normal par d'autres adversaires adjacents.



Exemple 3: Phase de combat (1^{ère} partie) : Wulf réussit un 4 sur la table d'infiltration. Il n'a donc pas été remarqué et peut tenter son attaque. Son potentiel d'attaque est de 7. Le résultat du dé indique 4 (résultat E). Le cheval s'écroule, Sir Clarence tombe blessé. Wulf avance après le combat.

Exemple 4: Phase de combat (2^{ième} partie) : Tybalt, qui n'a pas encore combattu, peut attaquer le chevalier blessé.




2.4 Personnages agenouillés

La résistance d'une ligne de défense était grandement améliorée en faisant mettre genou à terre aux soldats du premier rang. Ceci permettait aux défenseurs d'opposer deux rangées de soldats au lieu d'une, avantage notable face à une charge de cavalerie.

Les actions de se mettre à genou ou de se relever sont possibles pour les personnages à pied sans armure. Placer un pion "kneeling" (agenouillé) sur le personnage pour l'identifier plus facilement.



2.4.1 Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
 Personnage agenouillé	2	Légère	0

Les personnages agenouillés doivent d'abord se redresser (coût 2PM) avant de pouvoir bouger.

Le fait de s'agenouiller améliore la qualité de la couverture d'un pas, de légère à moyenne, de moyenne à infini. Dans ce dernier cas, le personnage ne peut plus tirer.

2.4.2 Combat

Un personnage agenouillé ne peut pas attaquer.

L'intérêt tactique est de permettre d'ajouter le potentiel de défense du ou des personnages tenant une arme d'hast (pique, vouge ou hallebarde) immédiatement derrière et qui sont debout, si ceux-ci ne sont pas déjà engagés dans un autre combat:



Exemple: Sir Roland ayant un potentiel d'attaque de 30 souhaite attaquer le piquier Mark. Celui-ci étant agenouillé, on ajoute les potentiels de défense de Fursa et Tybalt situés immédiatement derrière lui. L'attaque se résoudra donc à 30 contre $(7+6+6)=19$, soit 1 contre 1.

2.4.3 Restrictions de tir

Un archer ou un frondeur à genou tirent normalement. Un arbalétrier ne peut pas tirer à genou, sauf s'il est assisté par un servent, lequel ne peut pas s'agenouiller (voir règle 2.2). Un lanceur de javelot ne peut pas tirer à genou.

Il est possible de tirer par dessus un personnage à genou sans pénalité.

2.5 Refus de combat

Un personnage ayant un potentiel de déplacement supérieur à celui de son ou de ses assaillants peut décider de rompre le combat en jouant sur sa faculté de mobilité supplémentaire. Un cavalier recule de 2 cases, un piéton d'une case. Le recul ne peut se faire que sur des cases libres de tout personnage. On ne peut pas déplacer un personnage ami pour reculer. Un personnage reculant sur des cases adjacentes à un ennemi subit les résultats de la table d'infiltration.

3 Tactiques de siège

Les règles ci-dessous développent de nouvelles méthodes de siège au niveau tactique, et couramment utilisées au Moyen-Age.

3.1 Les hourds



Les hourds sont des galeries en bois construites à l'avant des murs et tours crénelés (comme ceux de Carcassonne ci-contre). Ils sont munis d'archères et de trous dans le plancher (appelés assommoirs) permettant de lancer des pierres et autres projectiles sur des assaillants situés au pied des murs. Les hourds présentent les avantages

et inconvénients des constructions en bois : ils sont faciles et rapides à construire, mais aussi facile à détruire avec des boulets de pierre ou des flèches enflammées. Pour se protéger du feu, les hourds étaient recouverts de peaux de bêtes fraîchement tuées. Invention du XIIe siècle, ils seront remplacés à partir du XIVe siècle par des constructions maçonnées : les machicoulis.



3.1.1 Description et mise en place



3 types de hourds sont proposés, couvrant respectivement 1, 2 ou 3 cases pour envisager toutes les configurations. Seul le plancher du hourd est représenté, avec ses orifices entre les planches pour le tir vertical. Il est indispensable de découper ces trous au cutter pour pouvoir « voir » un pion ennemi situé au pied du mur. On placera toujours les assommoirs vers l'extérieur pour plus de réalisme. Les palissades verticales munies d'archères à intervalle régulier ne sont pas représentées par commodité.




Les hourds ne peuvent être installés que contre des murs crénelés et sur l'enceinte extérieure d'un château. Les tours représentées avec des archères ne peuvent pas être équipées de hourds.

Le niveau d'élévation d'un hourd est identique à celui du mur crénelé contre lequel il est construit. Il n'est donc pas possible de passer d'un hourd à un autre s'ils ne sont pas au même niveau (cas toutefois non avéré sur les différentes cartes de châteaux existantes à ce jour).

Chaque scénario précise si des hourds doivent être mis en place et où.

3.1.2 Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
 Hourd	1 (+2 pour franchir le créneau)	Forte (si tir au travers des archères) Moyenne (si tir au travers des assommoirs)	-

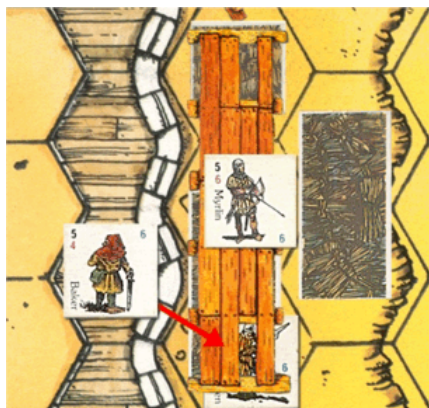
3.1.3 Mouvements

Les mouvements d'un hexagone hourd à un autre coûtent 1 PM. Il est possible de passer d'une case mur crénelé à une case hourd en enjambant le créneau au prix de 2PM (ce coût est inférieur à celui pour franchir un créneau depuis une échelle car le déplacement est beaucoup plus facile).

Une échelle ne peut pas être dressée contre une case hourd. Une tour de siège ne peut pas attaquer une case hourd non plus car sa palissade de bois empêche l'abaissement du pont-levis.

Compte tenu des différences de niveau, il est possible d'avoir jusqu'à 4 pions sur la même case :

- un pion « filled moat » (douve comblée) ;
- un pion attaquant situé au pied du mur ;
- le pion hourd ;
- un pion défenseur situé dans le hourd.



Exemple: Le château est attaqué et les douves ont été comblées jusque au pied des murs sous les hourds. Wynken l'hallebardier est au pied du mur (on se demande bien pourquoi!) et Baker le paysan s'apprête à franchir les créneaux (au prix de 2PM +1PM) pour se positionner à la verticale de Wynken pour lui lancer quelques pierres. Par contre depuis sa position, Myrlyn ne peut pas tirer sur Wynken (voir ci-dessous).

3.1.4 Couverture

Tout personnage dans un hourd bénéficie d'une couverture forte si le tir vient de l'extérieur, à travers les archères de bois. Si par contre le tir provient d'un attaquant situé contre le mur en contrebas et tirant au travers des assommoirs en ligne directe à une distance maximale d'une case de la cible, la couverture n'est que moyenne. La protection n'est que moyenne aussi si le tir provient d'un hexagone de créneau adjacent.

Les personnages dans des cases créneaux situés à l'arrière de cases hourds bénéficient d'une couverture infinie.

La couverture extérieure des hourds contre les tirs s'applique à tous les missiles, qu'ils soient tirés depuis le sol, l'intérieur d'une tour de siège ou depuis son dernier niveau qui domine toujours les créneaux et le hourd. De la même façon, la couverture infinie fournie par les créneaux situés derrière un hourd s'applique à toutes ces situations. Ces règles reflètent la protection offerte par le toit des hourds.

3.1.5 Tirs

3.1.5.1 Tir au travers des archères

Le tir peut se faire par l'arc frontal de chaque hexagone de hourd si le tireur a un arc ou une arbalète (note : les archères ne sont pas représentées).

Le tir au travers de cases hourds depuis des hexagones de créneaux n'est pas possible.

3.1.5.2 Lancer au travers des assommoirs

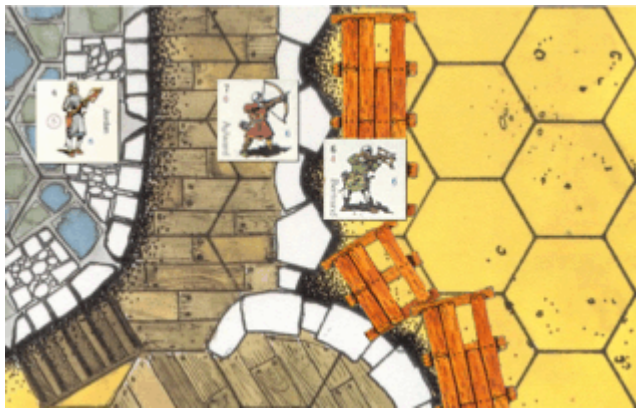
Il est possible de lancer des projectiles comme des couteaux, des javelots ou des pierres (voir chapitre 3.2), ainsi que de l'huile bouillante au travers des assommoirs sur les assaillants situés dans le même hexagone au pied du mur. Les règles standard s'appliquent, mais les barils d'huile doivent être d'abord transportés dans le hourd.

Le tir de flèches n'est pas autorisé car le tir vertical avec des arcs ou des arbalètes semble impossible dans la réalité.

Un attaquant au sol ne peut tirer sur les défenseurs dans les hourds au travers des assommoirs qu'avec un arc ou une arbalète. Il ne peut pas être situé à plus d'un hexagone du hourd.

3.1.5.3 Tirs et niveaux

Un tireur situé à un niveau supérieur au hourd peut tirer au dessus de celui-ci en appliquant les règles des extensions forteresses de CROISADES, mais en prenant comme point de référence l'hexagone de hourd et non pas l'hexagone de créneau situé devant lui en contre-bas.



Exemple : Bertrand l'arbalétrier peut tirer sur n'importe quelle case au delà des hourds. L'archer Aylwyn ne peut pas tirer car les hourds construits à l'avant bloquent sa ligne de tir. Jordan l'arbalétrier dans le donjon ne peut tirer que sur des hexagones situés au moins à 3 cases du hourd.

3.1.5.4 Balistes de défense

CROISADES permet aux défenseurs d'installer des balistes sur les murs crénelés, mais celles-ci ne peuvent pas être installées dans des hourds. Le tir au travers d'un hexagone de hourd non détruit est impossible.

3.1.6 Protection contre les machines de siège

Un hourd n'a pas la même résistance qu'un mur de pierre contre des projectiles tirés par une catapulte ou un trébuchet.

Il protège par contre les murs de pierre adjacents des tirs directs de ces armes de jet. De ce fait, il n'est pas possible de bombarder une case de mur crénelé si la trajectoire traverse un hexagone de hourd (en imaginant une ligne directe depuis une arme de jet située hors carte, mais dans l'axe).

Comme pour les murs, un seul hexagone de hourd peut être bombardé par jour. Il suffit par contre d'un résultat D pour détruire une case hourd.

La table de bombardement de SIEGE (voir chapitre 4.2) est adaptée comme suit pour le tir contre des hourds.

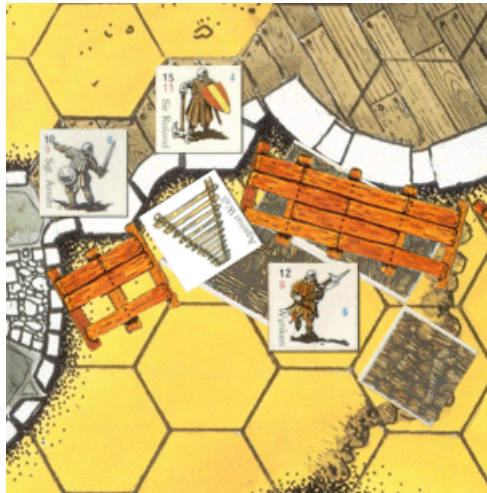
Jet de dé	Nombre de points de pilonage				
	1	3	6	9	12+
1	1C	1C	2C	3C	D/4C
2			1C	2C	D/3C
3				D/1C	D/2C
4				D	D/1C
5			D	D	D
6			D	D	D
7		D	D	D	D
8	D	D	D	D	D
9	D	D	D	D	D
10	D	D	D	D	D

Légende :

D : Le hourd est détruit

C : Nombre de points de bombardement détruit à cause des dommages aux machines de siège.

Quand une case hourd est détruite, on retire simplement le pion hourd du jeu (ou on remplace un pion 3 cases par un pion 2 cases, ou un pion 2 cases par un pion 1 case). Les cases créneaux qui étaient situées immédiatement derrière retrouvent leurs caractéristiques standard.



Exemple : la case avec l'échelle contenait des hourds qui ont été bombardés. L'hallebardier Wynken (et ses amis) peut approcher de l'échelle pour escalader le mur à découvert. Au tour suivant, les cases créneaux dans lesquelles se trouvent le sergent Arnim et Sir Roland pourront être pilonnées.

3.1.7 Protection contre les béliers

Un bélier peut attaquer la base d'un mur qu'il soit équipé de hourd ou pas. Ceci signifie qu'il est possible d'avoir jusqu'à 6 pions sur la même case hourds: un marqueur douve comblée, le bélier et l'attaquant à l'intérieur au niveau du sol: le marqueur hourd, le défenseur et un tonneau d'huile au niveau supérieur.

3.1.8 Protection contre le feu

Le hourd risque de prendre feu, malgré l'effet retardant des peaux fraîchement coupées. Les règles standard de SIEGE (section 5.5) s'appliquent. Le hourd est assimilé à une tour de siège ou un bélier dans le tableau de la section 5.53 de SIEGE (soit une chance sur 10 seulement de mettre le feu avec une flèche enflammée). Le feu peut se propager aux cases hourd adjacentes. Il n'est pas possible d'entrer dans une case hourd en flammes.

3.1.9 Combats

Du fait des assommoirs au sol, tout combattant situé sur un hexagone de hourd subit un désavantage car il doit faire attention où il met ses pieds. Un personnage dans une case hourd ne peut combattre que des ennemis situés sur une case hourd ou sur une case créneaux adjacente. Il ne peut pas combattre un personnage sur le pont-levis de la grande tour de siège.



Exemple : la tour de siège a dû attendre que les trois cases de hourds en rouge soient détruites avant de pouvoir abaisser son pont-levis. Seul Sir Roland peut combattre l'hallebardier attaquant depuis la tour de siège. Le Sergent Arnim ne peut rien faire pour l'en empêcher.

3.2 Les jets de pierre

Le jet d'une pierre sur un ennemi est peut-être la forme de combat la plus vieille du monde. On la trouve pourtant encore au Moyen-Age, notamment pendant les sièges où, la différence de niveau aidant, cette "arme" était d'une certaine efficacité contre les assaillants.

3.2.1 Mise en place

Deux conditions doivent être réunies pour pouvoir jeter des pierres :

- avoir un stock de projectiles à proximité;
- être situé sur une case adjacente à l'ennemi et sur un niveau supérieur . Ce cas est réalisé quand le lanceur est situé sur une case terrasse, tour ou mur et que la cible est en contre-bas (ou en train de grimper à une échelle). Il n'est pas possible de lancer des pierres depuis un arbre.
- ou bien être situé sur le même case si le défenseur est sur une case hourd et le défenseur en contre-bas.

Le stock de pierres est représenté par un pion "éboulis". Sa constitution et sa mise en place sont précisées par le scénario.

Attention: une case "éboulis", résultant d'un pilonnage d'artillerie, ne peut pas servir à la constitution d'un tas de projectiles.

3.2.2 Fréquence de tir

La fréquence de tir et les restrictions de mouvement induites sont déterminées par la distance séparant le tas de pierre du lanceur :

- si celui-ci est sur le pion "éboulis", on applique les restrictions de l'arc court;
- si celui-ci est distant d'une case, on applique les restrictions de l'arc long;
- si celui-ci est distant de deux cases, on applique les restrictions de l'arbalète;
- si celui-ci est distant de plus de deux cases, le tir est impossible.

Le jet de pierre peut être effectué en phase de tir offensif et (ou) défensif. On appliquera les mêmes restrictions de tirs que celles de l'archer ou de l'arbalétrier.

3.2.3 Résolution du tir

Dans tous les cas, et quelle que soit la fréquence de tir utilisée, le jet est résolu comme un tir d'arc court.

3.3 Les sapes

Élément essentiel de tout siège médiéval, le but de la sape était de creuser des galeries sous les remparts du château assiégé en les consolidant avec des étais de bois, puis d'y mettre le feu.

Une fois les étais brûlés, le mur s'effondrait sous son propre poids.



3.3.1 La galerie roulante

L'ensemble des travaux doit être dirigé par un ingénieur. Il faut tout d'abord construire une galerie roulante en bois pour protéger les sapeurs des tirs des assiégés. Chaque ingénieur ayant 5 personnages sous ses ordres peut construire une galerie en 4 tours de jeu (cf règle 2.62 de CROISADES). 10 hommes peuvent la construire en 2 tours, 20 en 1 tour.

La galerie est représentée par deux béliers mis bout à bout. Les règles de mouvement et de couverture sont identiques à celles du bélier à l'exception des douves: même si celles-ci ont été comblées avec des fascines, il n'est pas possible de creuser une sape en dessous d'un fossé, donc la galerie ne peut être amenée que contre un mur sans douves.

3.3.2 Les travaux

Une fois la galerie amenée contre le rempart ou la tour, la sape peut commencer. Chaque sapeur vaut 1 point de bombardement (cf. SIEGE chapitre 4). La vitesse de progression de la sape dépend du nombre de sapeurs présents. La présence de l'ingénieur dans la galerie est indispensable à la conduite des travaux mais il ne compte pas dans le calcul des points de bombardement.



Exemple : Boldric l'ingénieur a construit sa galerie et l'a amenée contre le mur de la cité médiévale fortifiée. Il cible un pan de mur de 2 hexagones d'épaisseur sur une section de 5 cases de large. Il sera donc nécessaire de saper 6 cases de murs avant d'essayer de mettre le feu aux étais (voir 3.3.5). Pour l'instant, un seul hexagone a été creusé.

3.3.3 Progression de la sape


La progression de la sape est limitée à 1 case mur creusée par jour. Comptez chaque jour le nombre de sapeurs présents à la fois dans la galerie et dans les cases précédemment creusées pour connaître le nombre de points de bombardement. Consultez la table de bombardement de SIEGE après avoir jeté 1D10.

Un résultat D signifie que la case a été étayée et qu'il sera possible de poursuivre les travaux le lendemain. On ne tient pas compte des résultats C. Placez un pion "Mine" (sape en français) pour indiquer que la case rempart ou tour est étayée. A mesure de l'avancement des travaux, il est possible d'amener des sapeurs supplémentaires (1 par case creusée).

Un personnage dans une sape est considéré comme étant au niveau d'élévation -1.

Tout personnage situé sur le mur sera placé au dessus du marqueur "Mine" (voir exemple de la section 3.3.6)

3.3.4 Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
 Sape	2	Tir impossible	-

3.3.5 Ecoulement du mur

Pour que le pan de muraille ou de tour s'écroule, il est nécessaire que:

- la moitié (arrondi par excès) des cases du mur compris entre 2 tours ou 2 changements de direction soient creusées (ou la moitié des cases formant la circonférence d'une tour);
- tous les sapeurs soient évacués de la sape et de la galerie;
- un jour supplémentaire s'écoule pour laisser le temps au feu de faire son effet.

Lorsque ces 3 conditions sont réunies, lancez 1D10. Si le résultat est:

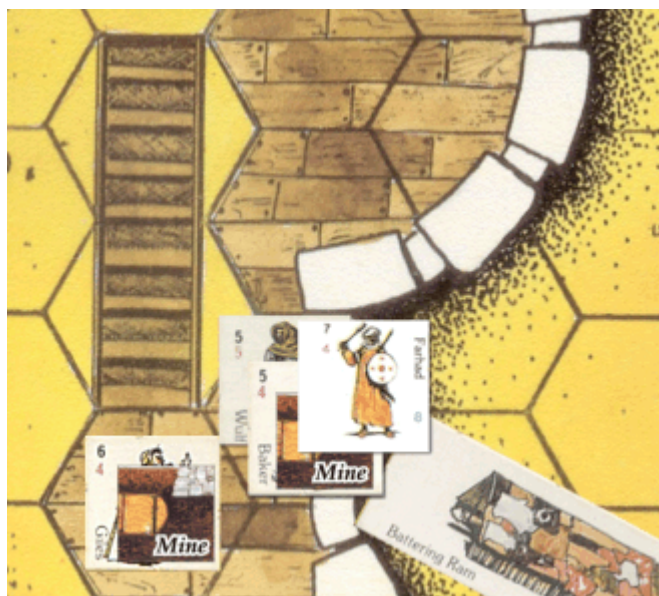
- 1 ou 2 : Echec, le feu n'a pas brûlé tous les étais ou la sape a été mal faite !
- 3 à 10 : Réussite, le mur s'écroule dans un fracas d'apocalypse !

En cas de réussite, placer un pion Moellons sur chaque case formant le mur (ou la tour).

En cas d'échec, la tentative échoue définitivement : il serait trop téméraire de retourner dans une galerie qui menace de s'écrouler à un moment ou un autre.

3.3.6 Murs de plus d'un niveau d'élévation

Il sera nécessaire de creuser plus profondément pour trouver les fondations de ces murs plus hauts. Dans ce cas, la première case creusée devra être au niveau -2. Il sera donc nécessaire d'enregistrer 2 résultats D pour pouvoir poursuivre (un pour le niveau -1 et l'autre pour le niveau -2). Il sera ainsi possible de superposer 2 sapeurs sur cette même case (et seulement celle-ci).



Exemple: Ce pan de mur du Crac des Templiers proche de la tour Salomon fait 2 niveaux d'élévation (comme le montre l'escalier à deux cases). Deux hexagones ont déjà été creusés, mais dans le premier se trouvent Wulf et Baker. Farhad est lui sur le chemin de ronde; il devine le bruit sourd des pics au dessous de lui mais ne peut rien faire car il y a 4 niveaux de différence entre lui et Wulf (ou 3 entre lui et Baker).

3.3.7 Accélération des travaux

Il est possible de creuser 2 cases par jour au lieu d'une. Lors de la consultation de la table de bombardement, les résultats C indiquent le nombre de sapeurs blessés au cours de ces interminables heures de travail harassant. Un sapeur blessé compte pour un demi-point de bombardement.

3.3.8 Contre-sapes

Les assiégés peuvent tenter de creuser une contre-sape pour atteindre la sape adverse et combattre les sapeurs ennemis. Toutes les règles vues précédemment s'appliquent ici (sauf la galerie roulante bien sûr).

Lorsque les deux groupes arrivent au contact, les combats se résolvent normalement. Après avoir chassé les sapeurs ennemis, les assiégés peuvent remblayer le trou au rythme d'une case par jour. Là encore, on applique les mêmes règles qu'au paragraphe ci-dessus, un succès sur la table de bombardement permettant de retirer un pion "Mine". On peut accélérer les travaux au rythme de 2 cases remblayées par jour (mêmes restrictions).

3.4 Les grappins

3.4.1 Lancer du grappin

Un personnage sans armure avec un grappin peut tenter d'escalader un mur dont la hauteur correspond à 1 ou 2 niveaux d'élévation.

La tentative de lancer se fait pendant la phase de mouvement. Le personnage doit être adjacent au mur visé. Il ne peut pas bouger ou combattre pendant cette phase.

Le succès du lancer est lié au résultat d'1D10, qui varie selon la hauteur du mur:

- 1 élévation: un résultat de 1 ou 2 entraîne l'échec;
- 2 élévations: un résultat compris entre 1 et 4 entraîne l'échec.

Le coût du déplacement est de 8 points par niveau d'élévation vers le haut; de 4 points vers le bas. Si le sommet du mur est crénelé, ajouter 4PM pour franchir le créneau, si le sommet du mur est un parapet, ajouter 2PM pour le franchissement.

La corde peut être retirée et le grappin réutilisé comme une échelle.

3.4.2 Utilisation des marqueurs

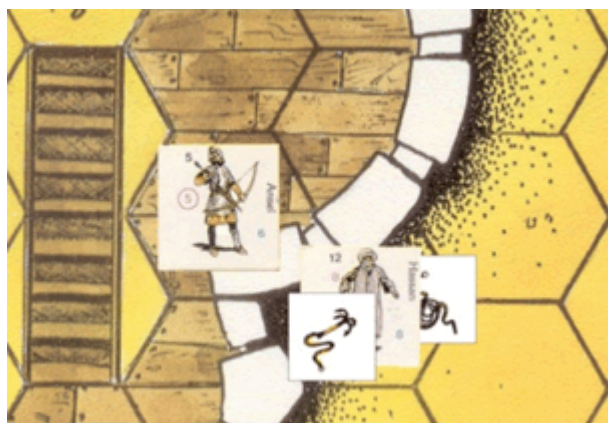
Utiliser les marqueurs "Grappin" et "Corde enroulée" de Vikings pour représenter les différentes phases:



- Quand le personnage transporte le grappin, n'utiliser que le marqueur "Corde enroulée";
- Quand le grappin est lancé avec succès, placer le marqueur "Grappin" comme une échelle contre le mur dans le même hexagone que le lanceur;
- Si le mur fait 2 niveaux d'élévation, placer le marqueur "Corde enroulée" sous le marqueur "Grappin".

Pour l'escalade, le personnage pouvant être à 3 niveaux différents (au sol ou sur la corde aux niveaux 1 ou 2), on utilisera les placements suivants:

- Placer le personnage sous le(s) marqueur(s) si encore au sol;
- Placer le personnage au dessus du (des) marqueur(s) s'il a fini son ascension mais pas encore franchi le créneau ou le parapet;
- Placer le personnage entre le marqueur "Corde enroulée" et le marqueur "Grappin" s'il est à mi-chemin d'un mur de niveau 2.



Exemple: Hassan l'assassin escalade un mur de niveau 2 (reconnaisable à son échelle à 2 cases). Il est actuellement situé au niveau 1. Il lui reste encore un niveau à grimper, en espérant qu'Arnulf l'archer ne l'ait pas encore repéré.

3.4.3 Influence sur les combats

En cas de combat contre un ennemi adjacent, le résultat du dé est décalé de 2 cases vers la droite. Un résultat E ou D entraîne la mort, un résultat C n'a pas d'effet.

Si le résultat d'un combat conduit à un recul sur une case hors les murs avec un grappin accroché, le recul est possible après un jet de 1D10 pour savoir si le personnage réussit à attraper la corde. Ce personnage ne doit pas porter d'armure. La tentative échoue sur un résultat compris;

- entre 1 et 3 s'il est en bonne santé;
- entre 1 et 6 s'il est blessé.

Un échec entraîne la chute et la mort du personnage.

3.4.4 Couper la corde

Un personnage situé sur la case créneaux ou parapet à laquelle le grappin est attaché peut tenter de couper la corde en faisant un résultat 1,2 ou 3 sur un jet de 1D10. La réception au sol du personnage sur la corde se résout comme la chute depuis une échelle (règle 1.92 de SIEGE), soit une blessure automatique pour le personnage qui tombe. Tout personnage se trouvant sur la même case est assommé.