

La Magna Carta

Règles standardisées pour CRY HAVOC, SIEGE, CROISADES et VIKINGS

Les règles des différents opus de la série Cry Havoc sont parfois contradictoires, tout en laissant certaines zones d'ombre. L'objectif de cette MAGNA CARTA (La Grande Charte en français, en souvenir du document signé par Jean Sans Terre en 1215 sous la pression de ses barons) est de proposer un ensemble de règles cohérentes et validées par la communauté pour être utilisées en lieu et place des règles existantes.

Bob Gingell a déjà proposé une compilation en anglais de toutes les règles parues à ce jour, tout en proposant des améliorations ou des éclaircissements. Bob a visé l'exhaustivité et son travail est simplement prodigieux. Mais cette somme a de quoi effrayer le joueur qui cherche simplement des règles pour mener à bien une petite partie de temps en temps.

Eric de Heusch avait commencé un travail similaire à celui-ci, en compilant les règles de Vikings et Dragon Noir. Je me suis inspiré de ce travail en le mentionnant en note de bas de page le cas échéant.

Je suis pour ma part parti des règles de CROISADES et/ou VIKINGS, qui sont reconnues comme les plus complètes à ce jour, en ajoutant, supprimant ou modifiant les points qui me semblaient obscurs ou inutiles pour un livret de règles génériques.

Que le nombre de pages n'affole pas le lecteur débutant : il n'est pas nécessaire d'apprendre la MAGNA CARTA pour commencer à jouer. Considérez la plutôt comme un ouvrage de référence qu'on consulte quand on a un doute ou qu'on ne sait pas. Pour commencer à jouer, je conseille d'utiliser les règles de VIKINGS ou de tout autre jeu de la série en votre possession.

La MAGNA CARTA n'ayant pas vocation à être exhaustive, je n'ai pas inclus les règles liées aux Samouraïs ou aux personnages fantastiques de DRAGON NOIR. Je me « limite » aux périodes historiques occidentales, suivant en cela mon inclination naturelle. Je serai heureux de donner une version modifiable de la MAGNA CARTA à toute personne souhaitant faire des adaptations pour des époques ou des thèmes non couverts par cette règle.

Cette première version imprimée inclut les règles navales et les règles stratégiques de siège, de commandement et de moral, ainsi que de nombreuses améliorations suggérées par la communauté dans de nombreux domaines comme les haches de jet, les sauts de cavalier, etc.

Reste bien sûr la délicate question des règles d'infiltration. Vous avez émis le souhait de règles simples et concises, même si elles ne sont pas toujours réalistes. J'ai donc simplifié cette section à l'extrême, pour me rapprocher de la version originale de DRAGON NOIR, en précisant simplement certains points qui peuvent être litigieux. Ceci n'enlève rien au talent de ceux d'entre nous qui veulent des règles au plus proche de la réalité. Je tiens à les remercier pour leurs efforts et ne doute pas que nous améliorerons encore ces règles dans le futur.

Buxeria,

Irvine, le 26 avril 2011

Table des matières

1	DESCRIPTION ET UTILISATION DES PIONS DU JEU	10
1.1	Quelques remarques sur l'échelle de temps et d'espace.....	10
1.2	Les pions représentant des personnages.....	10
2	DEROULEMENT D'UNE PARTIE.....	12
2.1	Organisation du tour de jeu.....	12
3	L'ENVIRONNEMENT	13
3.1	Terrains à découvrir	13
3.2	Le temps	13
4	MOUVEMENT	14
4.1	Empilement de pions	14
4.2	Restrictions de mouvement	14
4.2.1	Eau & arbre	14
4.2.2	Cases contenant des personnages morts	14
4.2.3	Comment dégager une case devenue impassable	14
4.2.4	Comment transporter un personnage assommé	14
4.3	Infiltration des lignes ennemies	15
4.3.1	Table d'infiltration.....	16
4.3.2	La Volte des cavaliers.....	16
4.4	Mouvements particuliers aux personnages à cheval	16
4.4.1	Faire tourner le cheval	16
4.4.2	Montée et descente de cheval.....	17
4.4.3	Sauter par-dessus un obstacle	17
4.4.4	Chevaux sans cavalier	17
4.5	Les chariots et animaux de trait	18
4.5.1	Les animaux de trait	18
4.5.2	Facteurs tactiques des chariots.....	18
4.5.3	Chariot à l'arrêt.....	18
4.5.4	Chariot en mouvement	19
4.6	Les dromadaires.....	19
4.6.1	Description	19
4.6.2	Mouvement	19
4.6.3	Dromadaires non montés.....	19
4.6.4	Monter et descendre d'un dromadaire	20
4.6.5	Dromadaires et chevaux	20
4.6.6	Couverture	21
4.6.7	Tirs.....	21
4.6.8	Combat.....	21
5	TIRS.....	22
5.1	Tir et mouvement.....	22
5.2	Tir et combat	23
5.3	Tir défensif	23
5.4	Résolution des tirs	23
5.4.1	Etapes	23
5.4.2	Tir contre des personnages à cheval / 1D10	24
5.4.3	Tir contre des personnages à pied / 1D10	24
5.4.4	Modificateurs au jet de dé.....	25
5.4.5	Errare humanum est.....	25
5.5	Restrictions de tir et couverture.....	25
5.5.1	Ligne de tir	25

5.5.2	Tir par-dessus des terrains particuliers et couverture.....	25
5.5.3	Tir par dessus d'autres personnages	26
5.5.4	Cavaliers à couvert	27
5.5.5	Effets de terrain combinés.....	27
5.5.6	Tirer depuis un niveau supérieur	27
6	COMBAT	28
6.1	Effet du terrain sur les combats.....	28
6.2	Combat à plusieurs	28
6.3	Combat contre un défenseur en armure	29
6.4	Combat contre des personnages à cheval / 1D10	29
6.5	Combat contre des personnages à pied / 1D10.....	29
6.6	Avance après combat.....	30
6.7	Restrictions de combat.....	30
6.8	Tirs et combats concernant les chevaux	30
6.9	Reddition et rançon.....	30
7	TACTIQUES DE COMBAT	32
7.1	Les Berserkers	32
7.2	Les Housecarls	32
7.3	La hache à deux mains.....	32
7.4	Les haches de jet.....	33
7.5	Lanceurs de javelot montés.....	33
7.5.1	Modifications dues à la distance de tir.....	34
7.5.2	La lance-javelot des Normands	34
7.6	Charge et contre-charge de cavalerie	34
7.6.1	La charge d'un cavalier isolé	34
7.6.2	La contre-charge.....	34
7.6.3	Influence sur les combats	35
7.6.4	La charge groupée à la lance couchée.....	36
7.7	Tirs accélérés d'arbalète	36
7.7.1	Le servant d'arme.....	36
7.7.2	Influence sur le tir	36
7.8	Les arbres	36
7.8.1	Monter et descendre d'un arbre.....	36
7.8.2	Tirer depuis un arbre.....	37
7.8.3	Sauter depuis un arbre.....	37
7.8.4	Réception du saut	38
7.8.5	Saut sur un personnage ennemi.....	38
7.9	Les épieux.....	38
7.9.1	Mouvements.....	38
7.9.2	Facteurs tactiques	39
7.9.3	Règle spéciale pour les cavaliers	39
7.9.4	Tirs et combats.....	39
7.10	Les coupe-jarrets.....	39
7.10.1	Déplacement	40
7.10.2	Résolution de la tentative	40
7.11	Personnages agenouillés.....	41
7.11.1	Facteurs tactiques	41
7.11.2	Combat.....	41
7.11.3	Restrictions de tir	41
7.12	Refus de combat.....	41
8	LES MAISONS ET AUTRES EDIFICES.....	42
8.1	Types de terrain	42
8.2	Les tirs.....	42
8.2.1	Tir à travers des fenêtres	42
8.2.2	Tir à travers des portes.....	43
8.2.3	Murs.....	43

8.3	Couverture.....	43
8.3.1	Intérieurs de maison	43
8.3.2	Cours de bâtiment	43
8.3.3	Murs.....	43
8.3.4	Les barrières.....	43
8.3.5	Portes de maison et entrées de cour	43
8.3.6	Terrasses.....	43
8.3.7	Coins extérieurs de bâtiment	43
8.4	Mouvement.....	44
8.4.1	Mouvement à travers des fenêtres.....	44
8.4.2	Murets.....	44
8.4.3	Terrasses.....	44
8.4.4	Les barrières.....	44
8.4.5	Les courtils et la vigne	44
8.5	Combats.....	44
8.5.1	Combat à travers une porte ou une fenêtre	44
8.5.2	Les courtils et la vigne	44
9	LES CHÂTEAUX	45
9.1	Types de terrain	45
9.2	Éléments de défense	46
9.2.1	Le pont-levis.....	46
9.2.2	Les hourds.....	46
9.2.3	Les mantelets	46
9.2.4	Les merlons.....	47
9.2.5	Le talutage des tours	47
9.2.6	Les assommoirs	48
9.2.7	Les murs de torchis.....	48
9.2.8	Les palissades.....	48
9.2.9	Les plateformes.....	49
9.3	Les défenses d'entrée.....	49
9.3.1	Facteurs tactiques	50
9.3.2	Ouvrir/fermer la porte	50
9.3.3	Lever/baisser la herse.....	51
9.3.4	Lever/baisser le tornefol.....	51
9.3.5	Les pont-dormants.....	51
9.3.6	La passerelle	51
9.3.7	Incendier les défenses d'entrée en bois.....	51
9.3.8	Pilonnage des éléments de défense en bois.....	51
9.4	Les constructions d'édifices	51
9.4.1	Les échafaudages.....	52
9.4.2	Facteurs tactiques	52
9.4.3	Déplacements.....	52
9.4.4	La cage à écureuil.....	53
9.5	Les abords du château.....	53
9.5.1	Les roches	53
9.5.2	Les escaliers taillés dans la pierre.....	54
9.6	Les tirs.....	54
9.6.1	Tir à partir de différents niveaux	54
9.6.2	Tir à travers des portes.....	54
9.6.3	Tir à partir des remparts et des meurtrières.....	54
9.6.4	Restrictions de tir	55
9.6.5	Tir contre des personnages situés sur les remparts ou derrière une meurtrière	56
9.6.6	Tir contre des personnages situés dans les hourds.....	56
9.6.7	Tir contre des personnages situés dans le fossé du château.....	57
9.7	Couverture.....	57
9.7.1	Remparts et meurtrières.....	57

9.7.2	Intérieur du château	57
9.7.3	Portes.....	57
9.7.4	Porte d'entrée du donjon	57
9.7.5	Fossé.....	57
9.7.6	Murs.....	57
9.7.7	Pont-levis.....	57
9.7.8	Hourds.....	57
9.8	Mouvement.....	58
9.8.1	Restrictions de mouvement.....	58
9.8.2	Les hourds.....	58
9.9	Escaliers: mouvements et combats	58
10	LES SIEGES.....	59
10.1	Type d'équipements de siège	59
10.2	Fossé comblé	59
10.3	Muraille démolie	59
10.3.1	Disposition des pions.....	59
10.3.2	Tir et Couverture	59
10.3.3	Mouvement	60
10.4	L'échelle de siège.....	60
10.4.1	Hauteur des échelles.	60
10.4.2	Transport et installation.....	60
10.4.3	Mouvements.....	60
10.4.4	Changement d'orientation.....	60
10.4.5	Tir et combat.....	60
10.4.6	Comment renverser une échelle de siège.....	61
10.4.7	Renverser une échelle d'en bas	61
10.5	L'écran de siège	61
10.5.1	Déplacement de l'engin	61
10.5.2	Orientation de l'écran et couverture.....	61
10.5.3	Restrictions de tir et de mouvement.....	61
10.5.4	Restrictions de combat	61
10.6	La tour de siège.....	62
10.6.1	Description	62
10.6.2	Déplacement de l'engin	62
10.6.3	Mouvement à l'intérieur d'une tour de siège	62
10.6.4	Tir à partir d'une tour de siège	62
10.6.5	Restrictions de tir et couverture	62
10.6.6	Mouvement et combat à partir d'une tour de siège	62
10.6.7	Empilement de pions.....	63
10.7	Le beffroi.....	63
10.7.1	Description	63
10.7.2	Hauteur du beffroi.....	64
10.7.3	Couverture	64
10.7.4	Déplacer le beffroi	64
10.7.5	Mouvement à l'intérieur du beffroi	65
10.7.6	Restrictions de tir	65
10.7.7	Tirer depuis un beffroi.....	65
10.7.8	Mouvement et combat depuis un beffroi	65
10.7.9	Mettre le feu au beffroi.....	65
10.8	Allumer ou éteindre un incendie.....	65
10.8.1	Comment allumer un incendie	65
10.8.2	Comment l'incendie peut se répandre	66
10.8.3	Comment éteindre un incendie	66
10.8.4	Table des Incendies	66
10.8.5	Evacuation d'une case en feu et restrictions de mouvement	66
10.8.6	Dégâts causés par le feu	66

10.8.7	Mettre le feu aux hourds	66
10.9	Flèches enflammées	66
10.10	Barils d'huile bouillante.....	67
10.11	La baliste.....	67
10.11.1	Fonctionnement	67
10.11.2	Déplacement	67
10.11.3	Restrictions de tir	67
10.11.4	Restrictions de mouvement.....	67
10.12	Comment détruire des fortifications ?.....	67
10.12.1	Les moyens dont disposent les assiégeants	67
10.12.2	La Fiche de Siège	68
10.12.3	Les différents degrés de démolition.....	68
10.12.4	Conséquence de la démolition	68
10.12.5	Le pilonnage	68
10.12.6	La table de pilonnage.....	69
10.12.7	Pilonnage des cases remparts situées en retrait.....	69
10.12.8	Pilonnage des cases hourds	69
10.13	La perrière	70
10.13.1	Fonctionnement	70
10.13.2	Déplacement	70
10.13.3	Restrictions de tir	70
10.13.4	Restrictions de mouvement.....	70
10.13.5	Résolution du tir.....	70
10.14	Le trébuchet et le mangonneau	71
10.14.1	Fonctionnement	71
10.14.2	Restrictions de tir et de mouvement.....	71
10.14.3	Utilisation tactique	71
10.14.4	Réparation des trébuchets et mangonneaux endommagés.....	71
10.15	Le bélier.....	71
10.15.1	Déplacement de l'engin	71
10.15.2	Fonctionnement	71
10.15.3	Restrictions de tir et couverture	71
10.15.4	Murs avec hourds	72
10.15.5	Bélier et combat au corps-à-corps.....	72
10.16	Les jets de pierre	72
10.16.1	Mise en place	72
10.16.2	Fréquence de tir.....	72
10.16.3	Résolution du tir.....	72
10.17	Les sapes.....	72
10.17.1	La galerie roulante.....	72
10.17.2	Les travaux.....	73
10.17.3	Progression de la sape.....	73
10.17.4	Ecroulement du mur	73
10.17.5	Murs de plus d'un niveau d'élévation	74
10.17.6	Accélération des travaux	74
10.17.7	Contre-sapes	74
10.17.8	Détruire la galerie roulante	74
10.17.9	Jeu sub-tactique et tour stratégique.....	74
10.18	Les grappins	75
10.18.1	Lancer du grappin	75
10.18.2	Utilisation des marqueurs.....	75
10.18.3	Influence sur les combats	75
10.18.4	Couper la corde	76
11	- DEROULEMENT D'UN SIEGE.....	77
11.1	Garnisons des villes et châteaux	77
11.1.1	Tableau des garnisons	77

11.2	Construction des engins de siège	77
11.3	Transport des engins de siège et remontage	78
11.4	Initiative	78
11.4.1	Table de guérison	79
11.5	Ravitaillement et rationnement	79
11.5.1	Effets du rationnement	79
11.5.2	Nombre d'assiégeants et rationnement	79
11.6	Actions	80
11.6.1	Action 1 : A l'assaut !	80
11.6.2	Action 2 : Sortie contre le campement ennemi	80
11.6.3	Action 3 : Sortie pour ravitaillement	81
11.6.4	Action 4 : Sapes et contre-sapes	81
11.6.5	Action 5 : Sortie générale	81
11.7	Renforcement des défenses	82
11.7.1	Ressources	82
11.7.2	Travaux de défense	82
11.8	Comment briser un siège?	82
11.9	Reddition d'un château ou d'une ville	82
11.9.1	Table de reddition	83
11.10	Abandon d'un siège	83
12	- COMMANDEMENT ET MORAL DES TROUPES	84
12.1	Précisions concernant les différentes classes de personnages	84
12.1.1	Pions de CROISADES	84
12.1.2	Pions de CRY HAVOC et SIEGE	84
12.1.3	Pions de SAMOURAI	84
12.1.4	Table de moral	85
12.2	Comment s'exerce le commandement	85
12.2.1	Table de commandement	86
12.3	Les effets du commandement	86
12.3.1	Effets du commandement sur les tirs et les mouvements	86
12.3.2	Effets du commandement sur le moral	86
12.3.3	Effets du commandement sur la force au combat	86
12.4	Test de moral	87
12.4.1	Tableau des modifications de moral	87
12.5	Effets de la panique	88
12.6	Effets de la débandade	88
12.7	Avance de l'ennemi après une panique ou une débandade	88
12.8	Sortie de la carte à la suite d'une panique ou d'une débandade	89
12.8.1	Table de désertion	89
12.8.2	Cas particuliers	89
12.9	Table d'achat	90
13	- LES BATEAUX VIKINGS & SAXONS	91
13.1	Description des bateaux	91
13.2	Affectation de l'équipage	91
13.2.1	Schéma d'affectation des personnages	92
13.2.2	En quoi l'affectation des personnages influe sur la conduite du jeu ?	92
13.3	Détermination de la vitesse	92
13.3.1	Caractéristiques des différents types de bateau	92
13.3.2	Nombre de rameurs	93
13.3.3	Vitesse du bateau à la fin de la phase navale précédente	93
13.3.4	Comment utiliser les marqueurs de vitesse ?	93
13.4	Déplacement des bateaux	93
13.4.1	Initiative	93
13.4.2	Comment déplacer les bateaux?	93
13.4.3	Différents types de mouvement	94
13.4.4	Echouement	94

13.4.5	Mise à l'eau.....	95
13.5	Collisions.....	95
13.5.1	Différents types de collision.....	95
13.5.2	Evaluation des dégâts.....	95
13.6	Grappins	97
13.6.1	Description des pions	97
13.6.2	Lancer et récupération de grappins.....	97
13.6.3	Mouvements et grappins	97
13.6.4	Couper les grappins.....	98
13.6.5	Rapprochement de bateaux.....	98
13.7	Notation des points de dégâts	99
13.7.1	Exemple de calcul de points de dégâts	99
13.7.2	Règles spéciales.....	99
13.8	Mouvements et combats sur des bateaux.....	100
13.8.1	Affectation des personnages.....	100
13.8.2	Vitesse des bateaux.....	100
13.8.3	Embarquement et débarquement	100
13.8.4	Infiltration	100
13.8.5	Personnages en eau profonde	101
13.8.6	Combats	101
13.9	Règles optionnelles	101
13.9.1	Colmater une voie d'eau	101
13.9.2	De la solidité du chanvre.....	101
13.9.3	Y-a-t-il un pilote dans le drakkar?	102
14	- LES BATEAUX MEDIEVAUX.....	103
14.1	Description des bateaux.....	103
14.1.1	La nef.....	103
14.1.2	La galée	103
14.1.3	L'huissier	103
14.1.4	La felouque	103
14.1.5	La cogue.....	103
14.1.6	La chaloupe.....	103
14.2	Affectation de l'équipage	104
14.2.1	Les galériens	104
14.2.2	Les marins	104
14.2.3	Les soldats	104
14.2.4	Les nobles	104
14.3	Déplacement des bateaux.....	104
14.3.1	Initiative	104
14.3.2	Les bateaux à voile.....	105
14.3.3	Utilisation de la voile	105
14.3.4	Mouvements à la voile	107
14.3.5	Les bateaux à rame	110
14.4	Toucher terre.....	111
14.4.1	Echouement	111
14.4.2	Mise à l'eau.....	111
14.4.3	Accostage au port	111
14.5	Collisions.....	112
14.5.1	Chocs et gréement :.....	112
14.5.2	Dérive des navires attachés les uns aux autres.....	112
14.5.3	Evaluation des dégâts.....	112
14.5.4	Autre type de collision : le Diekplus.....	112
14.6	Influence de l'affectation sur le cours du jeu	113
14.6.1	Tableau comparatif des niveaux d'élévation	113
14.7	Mouvement et combat sur des bateaux.....	114
14.7.1	Embarquement et débarquement	114

14.7.2	Combats	115
14.7.3	Points de mouvements et effets sur les combats	115
14.8	Machines de jet.....	115
14.8.1	Description des machines de jet	115
14.8.2	Dégâts causés par les projectiles	116

1 DESCRIPTION ET UTILISATION DES PIONS DU JEU

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

Cry Havoc 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 seconde 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 vivant 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 rond¹.

> **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 transport -à pied ou à cheval-, le poids de l'armure et la condition physique du personnage².

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 VIKINGS (et de certaines extensions) portent une abréviation en 1 ou 2 lettres désignant leur catégorie.









Le système de pions à deux faces est identiques pour tous les personnages du jeu³. Les termes « Stun » et « Dead » que l'on trouve sur les pions correspondent en français à « Assommé » et « Mort ».

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

¹ Les pions de CRY HAVOC et SIEGE ne disposent pas de ce système de marquage

² A partir de CROISADES, les potentiels de mouvement des cavaliers ont été augmentés (12 au lieu de 8 pour les chevaliers en armure).

³ A l'exception des animaux de trait (cheval, bœuf), des porcs et des chèvres qui n'ont qu'un pion (en bonne santé/mort)

	Recto		Verso	
Personnage à cheval et en bonne forme		Pion A		Cheval sans cavalier
Personnage à cheval et blessé		Pion B		Cheval tué
Personnage à pied et en bonne forme		Pion C		Personnage assommé
Personnage à pied et blessé		Pion D		Personnage tué

2 DEROULEMENT 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. A 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, les phases navales n'étant utilisées que si des bateaux sont présents :

Première phase de mouvements navals

1. AFFECTATION. Chaque joueur affecte à une tâche les personnages présents sur ses bateaux.
2. VITESSE. Chaque joueur indique en secret la vitesse de chacun de ses bateaux pour la phase en cours. Un indicateur de vitesse est posé, face cachée, à côté de chaque bateau.
3. DEPLACEMENT DES BATEAUX & LANCERS DE GRAPPINS. Les indicateurs de vitesse sont retournés. Chaque joueur déplace ses bateaux case par case, conformément à la vitesse indiquée. L'initiative revient toujours au bateau qui va le plus vite. A la fin de chaque case de déplacement en mer, on résout les collisions éventuelles, les lancers de grappins et les tentatives pour les couper.
4. RAPPROCHEMENT DE BATEAUX. Une fois les déplacements terminés, les joueurs peuvent tenter de rapprocher les bateaux retenus par des grappins.
5. NOTATION DES POINTS DE DEGATS Chaque joueur fait la somme des points de dégâts encaissés par ses bateaux au cours de la phase qui vient d'avoir lieu.

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. MOUVEMENT ET TIR DEFENSIF. Tous les personnages du camp A qui n'ont pas tiré à 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).

3. COMBAT. Tous les personnages du camp A en contact avec des personnages ennemis peuvent attaquer, à l'exception de ceux qui ont tiré à la séquence 1.
4. PERSONNAGES ASSOMMES. Tous les personnages amis qui ont été assommés lors de la phase de jeu de l'adversaire sont remis sur pieds (on retourne les pions concernés).

Deuxième phase de mouvements navals

Elle se déroule exactement comme la première.

Phase du joueur B

La phase du joueur B se déroule exactement sur le même modèle que celui 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 tirs défensifs à la séquence 2. Quand la séquence 4 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 séquence 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
	Broussailles	2 à pied 4 à cheval	Légère	-
	Arbre (niveau du sol)	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Arbre (niveau 1)	4	Légère	-
	Talus	2 à pied 4 à cheval	Moyenne si tir traverse haut du talus	-
	Marais	4 à cheval 2 à pied	Légère	-
	Roche	4 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Courtil	2	Légère	-
	Vigne	4 à cheval 2 à pied	Légère	-
	Plage	1	Aucune	0
	Bas Fonds	4 à pied, impassable pour les personnages montés ou en armure	Légère, sauf si tireur au bord de l'eau	-
	Hauts Fonds	2	Légère	-

Comme on va le voir plus loin, le type de couverture influence les tirs à distance, alors que le désavantage que procurent certains terrains (-) influence les combats au corps-à-corps.

3.2 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	∞	½ PM	-	-
Tempête	10	½ PM	+2	-

Un tireur ne peut viser qu'une cible qu'il peut voir. La visibilité a donc un impact direct sur sa capacité de tir.

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.

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
Personnage à pied sans armure	8	4
Personnage à pied avec armure	6	3
Chevalier à pied	4	2
Cavalerie sans armure	15	15
Cavalerie avec armure	12	12

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). A 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 Eau & arbre

Les personnages à cheval ne peuvent pas passer par une case arbre ou une case eau. Les chevaux sans cavalier et tenus par la bride peuvent, par contre, traverser ces cases normalement.

Seuls les personnages à pied et sans armure peuvent passer par une case eau en dépensant 5 points de mouvement par case. Pour tous les autres personnages, ces cases sont interdites.

4.2.2 Cases contenant des personnages morts

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

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

4.2.3 Comment dégager une case devenue impassable

Deux personnages à pied peuvent déplacer trois hommes morts ou un cheval 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.

4.2.4 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). A 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). Le joueur adverse va lancer 1D10 pour chacun des ennemis présents, et consulter la table d'infiltration du § 4.3.1. Un personnage qui termine son mouvement sur une case adjacente à l'ennemi n'entraîne pas de lancer de dé. Le personnage subit autant d'attaques d'opportunité qu'il y a d'ennemis qui remplissent les conditions (une seule attaque par ennemi et par phase).



Exemple 1 : Le Normand Bohémond veut attaquer les 2 fantassins sarrasins situés à 3 cases de distance. Pendant sa phase de mouvement, il s'arrête sur la première case orangée. Le joueur adverse place une attaque d'opportunité et jette immédiatement 1D10. Bohémond peut éventuellement poursuivre le mouvement en fonction du résultat de la table. A noter : il ne peut pas y avoir d'attaque d'opportunité sur la seconde case orange.

Exemple 2 : Si Bohémond veut attaquer Ali le Syrien, il vaut mieux passer par le chemin adjacent au mamelouk monté car ce dernier ne peut pas attaquer le Normand qui est sous un arbre, et il n'y a donc pas d'attaque d'opportunité.



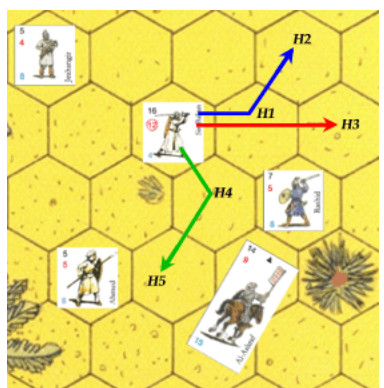
Inversement, passer plus à droite entraîne un test d'infiltration à cause du piquier fatimide. Dans les deux cas, il n'y a pas de tests d'infiltration sur la case finale ; il y aura peut être des combats pendant la phase suivante.

Pendant la phase de combat, les avances et les reculs sont également des déplacements. Seuls les avances ou reculs de plus d'une case donne 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 : Bohémond a combattu le fantassin syrien et l'a obligé à reculer. Bohémond avance après combat en passant d'abord sur la case occupée précédemment par le syrien puis s'arrête sur une deuxième case. Il n'y a pas de test d'infiltration.

La retraite (suite à un combat ou à un tir) ne présente pas de cas particulier. Le test d'infiltration s'applique normalement, le cas échéant, pour toutes les cases traversées, à l'exception de la case de destination. A 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 : Sir Amalric doit subir un recul de 2 cases suite à un tir d'arbalète. Le templier 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 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. Sir Amalric ne peut donc pas reculer dans la case « Nord-Ouest » 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)	Personnage tentant de s'opposer à l'infiltration (malus cumulables au dé)
Cavalier -1	Cavalier +1
Armure -1	Arme d'hast (§) +1
Blessé +2	Blessé -2

(§) Seuls sont concernés les hallebardiers, vougiers et piquiers occidentaux à partir du XIIe siècle.

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 fenêtre ou d'une meurtrière, ou bien s'il est à cheval et que l'infiltration a lieu dans une case forêt. La règle d'infiltration ne s'applique pas non plus quand la case traversée est une case bateau et que l'ennemi est situé sur un autre bateau, en mer ou à terre. Elle s'applique, en revanche, quand la case traversée est une case de terre ou de mer et que l'ennemi est sur une case bateau adjacente.

4.3.1.2 Cas des cavaliers

Bien que les cavaliers occupent 2 cases, il n'y a pas de cas particulier. Le test d'infiltration intervient dès qu'un ennemi est adjacent à l'une des 2 cases du cheval : l'arrière ou l'avant. La plupart du temps, ce sera la case avant « haut du pion » du cheval qui déclenchera le « test d'infiltration ».

4.3.2 La Volte des cavaliers

Le cas d'un cavalier qui effectue un demi-tour à cheval (Volte) au contact d'ennemis est un cas particulier de vulnérabilité qui est traité comme un cas d'infiltration.

Seuls les ennemis présents sur les cases latérales centrales sont susceptibles de placer des attaques d'opportunité. Le joueur concerné lance donc 1 ou 2 D10 suivant le nombre d'ennemis présents dans ces 2 cases.

Par conséquent, si les ennemis ne sont au contact que sur des cases frontales ou latérales avant ou arrière, alors un cavalier peut effectuer une volte pendant sa phase de mouvement, et s'éloigner tranquillement, sans faire l'objet d'un « test d'infiltration ».

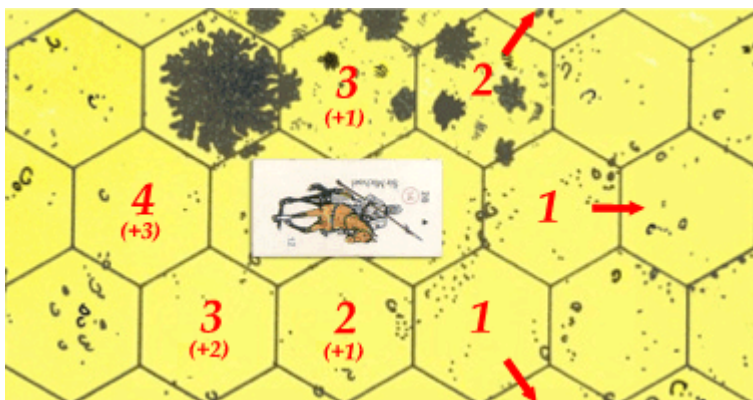


Exemple 5 : Bohémond veut faire une volte-face. Seul le soudanais (encore lui !) pourra s'y opposer par une attaque d'opportunité car il est sur une des 2 cases latérales centrales. Les 2 autres sarrasins ne peuvent pas s'y opposer.

4.4 Mouvements particuliers aux personnages à cheval

4.4.1 Faire tourner le cheval

La flèche dessinée sur les pions des personnages à cheval 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 cavalier dépense ses points de mouvement normalement. Par contre, si le cavalier fait tourner son cheval 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-dessous.



Les chiffres qui figurent sur les cases indiquent le coût de chacune d'entre elles par rapport à la position initiale du cavalier. Les flèches indiquent les rangées d'hexagones qui délimitent l'arc frontal du cavalier (voir § 1.2).

N.B. Un cavalier qui effectue un demi-tour complet sur place dépense trois 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 à pied restants sont doublés, les points de mouvement à cheval restant sont divisés par deux pour les personnages en bonne santé, et par 4 pour les personnages blessés (arrondis par défaut).



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. 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 Sauter par-dessus un obstacle

Un personnage à cheval peut tenter de sauter par-dessus une case eau, crevasse, tranchée ou muret. Au moment d'effectuer le saut, le joueur concerné lance 1D10 et consulte la table ci-dessous. Le résultat est applicable immédiatement.

Résultat du dé	Effet
1-9	Saut réussi ; le cavalier continue son mouvement au-delà de l'obstacle
10	Le cheval refuse de sauter ; le cavalier est assommé et démonté à l'avant de l'obstacle.
11+	Mauvaise réception, le cheval est tué, le cavalier blessé et démonté au-delà de l'obstacle.

Modificateurs au dé :

- > Cavalier en armure, cavalier blessé : +1
- > Tentative pour sauter 2 cases à la fois : +4

4.4.4 Chevaux sans cavalier

Les chevaux qui n'ont pas de cavalier restent immobiles jusqu'à ce qu'ils soient montés ou conduits par la bride.

Pour conduire un cheval par la bride, il suffit de faire passer un personnage, même blessé, par l'une des cases adjacentes à celles du cheval. Si ce personnage est à pied, la prise de contrôle est automatique: le personnage peut continuer sa route, suivi désormais du cheval que l'on traite comme une simple extension du pion qui le conduit. Si le personnage est à cheval, 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 au cheval sans cavalier.

Au cours de son déplacement, un personnage à cheval peut tenter d'attraper au passage la bride d'un cheval 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 sans cavalier avec lui. Le cheval sans cavalier doit se trouver d'un côté ou de l'autre du personnage à cheval, de façon parallèle et légèrement en retrait par rapport à ce dernier.
- > De 7 à 10, la manœuvre échoue. Le cheval sans cavalier reste sur place. Même si le personnage reste à proximité du cheval, il ne pourra pas le contrôler ce tour-ci.



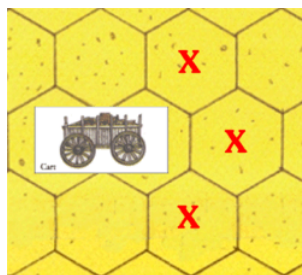
Un cheval sans cavalier reste sous le contrôle du même joueur tant que celui-ci a un personnage vivant et non assommé à proximité immédiate du cheval. Dans le cas contraire, le cheval appartiendra au premier joueur qui en prendra le contrôle.

Un personnage à cheval tenant un autre cheval 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 par la bride. Un personnage à cheval ne peut en emmener qu'un seul.

4.5 Les chariots et animaux de trait

4.5.1 Les animaux de trait



Les chariots peuvent être tirés soit par un animal de trait (cheval ou bœuf) ou par des hommes. S'il est tiré par un animal, il avancera à la vitesse de celui-ci ; si deux hommes le tirent, il peut avancer de 2 PM, si trois hommes et plus le tirent, il peut avancer de 3 PM. L'animal ou au moins un des hommes doit toujours se trouver dans l'une des 3 cases marquées d'un "X", comme l'indique l'illustration ci-contre. Notez que seule la moitié arrière du cheval doit se trouver adjacente au chariot.



Les animaux de trait sont conduits de la même façon que les chevaux sans cavalier (voir 4.4.4) et subissent toutes les restrictions de mouvement de ces derniers. Les deux cases qu'occupe un chariot bloquent la ligne de tir des personnages situés sur le même niveau d'élévation.



Attacher ou détacher un animal d'un chariot occupe un personnage pendant toute sa phase de jeu, que l'animal soit vivant ou mort.

4.5.1.1 Tir et combat contre des animaux de trait

Si un joueur décide d'attaquer un animal de trait, il résout le combat ou le tir comme s'il avait affaire à un personnage à cheval, en ignorant toutefois les résultats concernant le cavalier.

N.B. Les animaux de trait ont un potentiel de 1 point en défense.

4.5.2 Facteurs tactiques des chariots

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Chariot à l'arrêt	2	Moyenne	+
	Chariot en mouvement	3	Moyenne	0

4.5.3 Chariot à l'arrêt

4.5.3.1 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.

4.5.3.2 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.

4.5.4 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.

4.5.4.1 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.

4.5.4.2 Tirs depuis le chariot

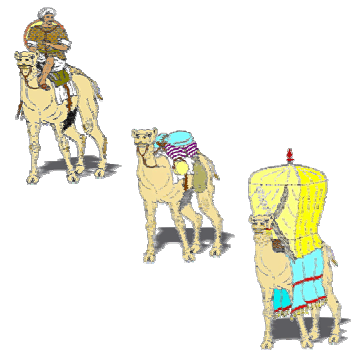
Le tir reste possible mais on ajoute +1 au résultat du dé, pour tenir compte de l'instabilité du chariot.

4.6 Les dromadaires

4.6.1 Description

3 types de dromadaires sont inclus dans le jeu :

- > 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 4.6.4). On placera un marqueur « dead » sur le dromadaire à genou quand celui-ci est effectivement tué.

4.6.2 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.

4.6.3 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.

4.6.4 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.

4.6.5 Dromadaires et chevaux

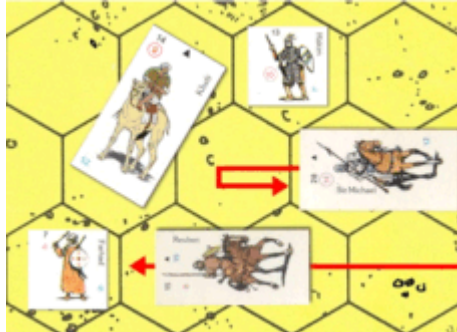
Les chevaux, qui n'avaient pas l'habitude des dromadaires, avaient des difficultés pour rester à côté de ces animaux à cause de leur odeur et préféraient s'enfuir. Pour cette raison, tout cheval entrant dans une case adjacente à un dromadaire doit passer un test de peur :

- > 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 Turcopoles 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.

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 4.6.8.



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.

4.6.6 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.

4.6.7 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.

4.6.8 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.


















5 TIRS

Neuf armes de jet sont présentes dans ce jeu : la hache, le poignard de lancer, la pierre, le javelot, la fronde, l'arc court, l'arc long, l'arbalète et la baliste. Seuls les personnages qui en sont munis au départ peuvent s'en servir lors des séquences de tir. Chaque personnage ne peut tirer qu'une seule fois par séquence de tir mais il est possible de tirer plusieurs fois sur le même cible avec des tireurs différents. On remarquera que l'arc court et le javelot sont utilisés aussi bien à pied qu'à cheval, et que le lancer de poignard est réservé aux Assassins.

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 le tableau suivant:

Occident XIIe - XIIIe	Orient XIIe - XIIIe	IXe - XIe	Type d'arme de jet	Courte +0	Portée Moyenne + 1	Longue + 2	Fréquence de tir	Limitations de mouvement
			Pierre	1-2	3	4	Offensif OU Défensif	Pas de limitation
							Offensif + Défensif	Mouvement réduit de moitié*
			Hache (1)	3-4		7-8	Offensif OU Défensif	Pas de limitation
			Poignard	1-2	3-4	5-7	Offensif + Défensif	Pas de limitation
			Javelot à cheval	1-4	5-10	11-15	Offensif seulement	Pas de limitation
			Javelot à pied	1-5	6-12	13-25	Offensif seulement	Pas de limitation
			Fronde	1-8	9-15	16-30	Offensif seulement Offensif + Défensif	Mouvement réduit de moitié* Mouvement impossible
			Arc court monté	1-8	9-15	16-35	Offensif + Défensif	Pas de limitation
			Arc court à pied	1-10	11-25	26-50	Offensif seulement Offensif + Défensif	Pas de limitation Mouvement réduit de moitié*
			Arc long	1-12	13-30	31-90	Offensif seulement Offensif + Défensif	Mouvement réduit de moitié* Mouvement impossible
			Arbalète	1-15	16-30	31-75	Offensif OU Défensif	Mouvement impossible
			Baliste	1-30	31-60	61-105	Offensif seulement, Tous les 3 tours (2 tours pour charger)	Mouvement impossible

* Arrondir éventuellement au chiffre inférieur.

(1) La hache tournoyant sur elle-même, les portées à 1-2 et 5-6 hexagones sont considérées inopérantes car c'est le manche qui frappe la cible.

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 §6.7 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. De même, seuls les arbalétriers qui n'ont pas effectué de tir offensif ont droit à un tir défensif dans le tour qui suit.

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 si il est à pied et blessé
- > 2 cases plus loin si il est à pied et indemne
- > 3 cases plus loin si il est à cheval
- > 4 cases plus loin si 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 en contact avec 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

5.4.1 Etapes

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);
- > Notez le type de cible (à pied ou monté), et référez vous à la table de résolution de tir adéquate;
- > Notez le type de couverture de la cible ("aucune", "légère", "moyenne" ou "forte"), et consultez la bonne colonne sur la table de résolution de tir ;
- > Lancez un 1D10 et lisez le résultat dans la table de tir correspondante ;
- > NB pour le tir sur un cavalier : le tireur peut choisir une des deux cases occupées par le cavalier à sa convenance (la plus proche ou celle dans laquelle la couverture du cavalier est la plus faible).

5.4.2 Tir contre des personnages à cheval / 1D10

Si le personnage visé porte une armure, le tireur s'ajoute +1 au dé

Lancer de dé suivant l'arme employée				Résultat suivant couverture		
Baliste Bombarde	Arbalète Poignard Hache	Arc long Fronde Pierre	Arc court Javelot	Aucune	Légère	Moyenne
1				F	F	F
2				F	F	E
3	1			F	E	D
4	2	1		E	D	C
5	3	2	1	D	C	B
6	4	3	2	C	B	A
7	5	4	3	B	A	-
8	6	5	4	A	-	-
9+	7+	6+	5+	-	-	-

Explication des résultats :

- : Tir manqué. Pas d'effet.
- A : Tir offensif : cavalier recule de 4 cases (§)
Tir défensif : pot. de mouvement du cavalier réduit de 4 cases ce tour-ci.
- B : Cheval indemne : cavalier assommé et désarçonné.
- C : Tir offensif : cheval indemne / cavalier blessé ;
Tir défensif : idem + A. Cheval seul : tué
- D : Tir offensif : cheval tué, cavalier blessé et désarçonné.
Tir défensif : idem + cavalier lourd peut avancer à pied d'une case, cavalier léger de 2.
- E : Cheval indemne ; cavalier tué et désarçonné. Cheval seul : tué
- F : Cheval tué ; cavalier tué et désarçonné.

5.4.3 Tir contre des personnages à pied / 1D10

Si le personnage visé porte une armure, le tireur s'ajoute +1 au dé

Lancer de dé suivant l'arme employée				Résultat suivant couverture			
Baliste Bombarde	Arbalète Poignard Hache	Arc long Fronde Pierre	Arc court Javelot	Aucune	Légère	Moyenne	Lourde
1				C	C	C	C
2				C	C	C	B
3	1			C	C	C	B
4	2	1		C	C	B	A
5	3	2	1	C	B	B	A
6	4	3	2	B	B	A	-
7	5	4	3	B	A	A	-
8	6	5	4	A	A	-	-
9	7	6	5	A	-	-	-
10	8+	7+	6+	-	-	-	-

Explication des résultats :

- : Tir manqué. Pas d'effet.
- A : Tir offensif : personnage recule de 2 cases immédiatement (§)
Tir défensif : pot. de mouvement du personnage réduit de 2 cases ce tour-ci.
- B : Tir offensif : personnage blessé ;
Tir défensif : idem + ne peut avancer que de la moitié des points qu'il lui reste (arrondir si nécessaire au chiffre inférieur).
- C : Personnage tué

(§) Le personnage visé doit reculer immédiatement. 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. 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.

5.4.4 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 les conditions de tir.

Modification	Circonstances affectant le lancer de dé	
+1	Tireur:	Blessé, Sur un bateau ou un chariot; Dans un arbre; Sur une tour de siège en déplacement; Avec un poignard avec une différence de niveau de 1, ou un javalot avec une différence de niveau de 2 ou plus ; Pierre à moyenne ou longue distance.
	Cible:	En armure; Voyant une seule case d'une cible en faisant 2.
	Météo:	Pluie, Soleil dans les yeux.
+2	Tireur:	Avec un poignard avec une différence de niveau de 2.
	Météo:	Tempête.
-1	Tireur:	Tir de volée.
	Cible:	Utilisant une hache à 2 mains.

N.B. On remarquera que le résultat d'un tir contre un personnage à pied ou à cheval n'est pas le même si le personnage possède une armure ou pas.

5.4.5 Errare humanum est

En ces temps farouches, il règne souvent une grande confusion pendant les combats. Pour simuler cet état de fait, chaque fois qu'un tireur rate son tir (résultat "tir manqué"), le joueur concerné lance une deuxième fois le dé pour savoir s'il n'a pas blessé par erreur un personnage situé à proximité. S'il fait un chiffre de 1 à 6, le projectile a fini sa course dans l'une des 6 cases autour de la cible et tout personnage s'y trouvant est blessé. Un personnage en armure n'est pas blessé mais doit reculer immédiatement de 2 cases. Il est évident que si la ligne de tir est bloquée par un obstacle, le personnage ne peut pas être atteint.

N.B. Avant de lancer le dé, on attribue un numéro aux 6 cases autour de la cible. Pour les personnages à cheval, on ne prend en compte que le haut du pion.

5.5 Restrictions de tir et couverture

5.5.1 Ligne de 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.

5.5.2 Tir par-dessus des terrains particuliers et couverture

5.5.2.1 Broussailles

Il est possible de tirer dans et à travers des cases broussailles. Un personnage bénéficie d'une couverture légère s'il se trouve sur une case broussailles ou si la ligne de tir traverse une case broussailles.

5.5.2.2 Arbres

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 arbre, du moment que la ligne de tir ne traverse aucune autre case arbre. Un personnage sur une case arbre bénéficie d'une couverture légère.

Un archer, frondeur, lanceur de poignard ou de hache peut tirer depuis un arbre (niveau +1). Les arbalétriers et les lanceurs de javalot ne le peuvent pas. Un tireur dans un arbre ajoute +1 à son lancer de dé.

5.5.2.3 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.



Deux arbalétriers et un archer, A, B et C, tirent sur les personnages D et E. Du point de vue de A et de B, D a une couverture moyenne car le tir passe par le haut du talus. Ils ne peuvent par contre pas tirer sur E 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.

5.5.2.4 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. Cette couverture devient moyenne si la ligne de tir traverse un pont de bois (comme sur les cartes Le Temple ou Le Moulin) ou des broussailles, et est infini s'il traverse un pont en pierre avec parapet (comme sur la carte du pont fantôme) ou un navire. La couverture est aussi moyenne pour un personnage dans une case de mer agitée. Les cibles dans une rivière ou mare n'ont pas de couverture si elles sont visées depuis la berge ou depuis un pont. Cette règle ne s'applique pas pour les cases de mer ou si le tireur est situé sur une case de plage.

De plus, il y a des règles générales qui neutralisent les effets du terrain si le tir provient d'un niveau supérieur (voir 5.5.6). Les cibles dans des rivières ou des mares (mais pas la mer), ou dans des embarcations (mais pas des navires), ne bénéficient pas de la couverture normale de leur terrain si on leur tire à moins de la moitié de la distance de courte portée depuis un seul niveau supérieur, et depuis la totalité de la courte portée s'il y a plus d'un niveau d'élévation de différence.

5.5.3 Tir par dessus d'autres personnages

Si la ligne de tir d'un arbalétrier, d'un frondeur, d'un lanceur de hache ou d'un Assassin 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 javelot peuvent, par contre, tirer par-dessus d'autres personnages du moment que la cible se trouve à moyenne ou longue distance, ne bénéficie que d'une couverture légère (ou pas de couverture du tout) et ne se trouve pas en contact avec un personnage du même camp que le tireur.

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 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.

- > Certaines formations de combat permettent à des archers, des arbalétriers ou des lanceurs de javelot de tirer par-dessus une ligne de personnages amis qui leur sont immédiatement adjacents. Cette ligne doit être composée d'au moins trois personnages possédant tous le même armement et, pour le camp arabe, de même nationalité (voir exemple ci-dessous). Mis à part les personnages qui forment cette ligne devant les tireurs, toutes les restrictions s'appliquent normalement. La ligne de tir s'étend en droite directe depuis la séparation entre les 2 cases de front, et fait soit 1 ou 2 hexagones de large à partir de la quatrième case.



Chaque tireur ne peut tirer que droit devant lui entre deux personnages de première ligne. Le champ de tir de chaque tireur est indiqué par les lettres correspondantes (A,B,C,D). Tout ennemi se trouvant à moins de 3 cases de la première ligne ne peut plus être atteint par les tirs.

- > Quand un tireur situé sur un talus ne peut pas voir un personnage situé en contrebas (voir § 5.5.2.3), il peut tirer par dessus librement.

5.5.4 Cavaliers à couvert

Un personnage à cheval occupe deux cases. Si les deux cases n'offrent pas la même couverture, on considère qu'il bénéficie toujours de la couverture la plus forte. Exemple: un personnage à cheval qui occupe une case terrain plat et une case broussailles bénéficie d'une couverture légère.

5.5.5 Effets de terrain combinés

Les personnages dans l'eau ou qui s'agenouillent sont une cible moins facile, d'où une couverture légère. La même règle s'applique pour d'autres petites cibles, comme les personnages à terre (qu'ils rampent ou qu'ils soient assommés) et les petits animaux. Les règles générales s'appliquent à des personnages debout, donc les petites cibles doivent recevoir une couverture additionnelle dans les terrains "de demi-hauteur" comme les broussailles ou les marécages. Les murs bas et les fenêtres procurent une couverture infinie car un personnage à genou ou couché ne peut pas être vu. Cette règle de combinaison s'applique aussi quand une ligne de tir traverse deux types de couverture, comme tirer à travers des broussailles sur une cible à genou ou dans l'eau.

Combinaison de couverture	Couverture résultante
Légère + Légère	Moyenne
Légère + Moyenne, ou plus	Infinie

5.5.6 Tirer depuis un niveau supérieur

Le terrain peut être neutralisé en tirant depuis un niveau plus élevé: Des cibles dans une rivière ou mare, des broussailles ou marécages, une pente ou une embarcation 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 faible protection comme les murs bas et les parapets, ou ceux donnant une protection plus grande comme les créneaux ou les barricades) ne donnent une couverture qu'à la case située immédiatement derrière ce côté.

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 divise la force de l'attaquant (chiffre noir) par la force en défense du personnage attaqué (chiffre rouge). On obtient ainsi un rapport de force qui correspond à une colonne de résultats possibles figurant dans la Table des Combats appropriée. 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 à cheval, l'autre contre des personnages à pied.

Quand on calcule un rapport de force, on arrondit si nécessaire le chiffre obtenu en faveur du défenseur. Ainsi, un attaquant de force 8 contre un défenseur de force 3 donne un rapport de force de 2, 3 contre 1, que l'on arrondit à 2 contre 1 (2-1).

Les attaques effectuées à moins de 1 contre 1 (1-1) sont impossibles.

6.1 Effet du terrain sur les combats

Le rapport de force 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), un terrain peut influencer un combat de deux façons: il peut être neutre (0), ou bien désavantager le personnage qui s'y trouve (-).

Suivant le terrain que chacun occupe, on peut donc être amené à modifier le rapport de force initial en déplaçant la colonne des résultats possibles vers la gauche ou la droite. C'est ce qu'explique le tableau situé au-dessus des deux Tables de Combats figurant sur la même fiche.

Un personnage à cheval 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 (1:1, 2:1, 3:1, 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 un personnage se trouve sur une case adjacente à plusieurs opposants, il peut choisir d'en combattre certains, tous ou aucun. S'il décide d'en attaquer plusieurs, il doit additionner leurs points de défense en un seul facteur global qu'il met ensuite en rapport avec ses points d'attaque.

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 facteur global qui est mis en rapport 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 à cheval 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 mort si, au moment de l'action, toutes les cases 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.

Exemple: Mettons que deux personnages attaquent un ennemi à 4 contre 1 (4-1). 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 rapport de force doit être décalé d'une colonne vers la gauche (4-1 devient 3-1). Mais comme ils attaquent à plusieurs, ils ont droit à décaler le rapport de force d'une colonne sur la droite. Le combat sera donc résolu à 4-1, 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 s'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 Combat contre des personnages à cheval / 1D10

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

Dé	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1
1	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H	H
2	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H
3	C	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
4	B	C	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G
5	B	B	C	C	C	D	D	E	E	F	F	G
6	A	A	B	C	C	C	D	D	E	E	F	F
7			A	B	C	C	C	D	D	E	E	F
8				A	B	C	C	C	D	D	E	E
9					A	B	C	C	C	D	D	E
10						A	B	C	C	C	D	D

Résultat au lancer de dé

+1 au dé si le défenseur est en armure (10+1 = 10)

Explication des résultats

A - Attaquant blessé	E - Cavalier blessé
B - Attaquant recule d'1 case (§)	F - Cheval tué; cavalier blessé et désarçonné
C - Défenseur recule d'1 case (§)	G - Cheval indemne; cavalier tué et désarçonné
D - Cheval tué ; cavalier assommé et désarçonné	H - Cheval tué; cavalier tué et désarçonné

6.5 Combat contre des personnages à pied / 1D10

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

Dé	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1
1	D	E	E	E	F	F	F	F	F	F	F	F
2	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F
3	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F	F
4	B	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
5	B	C	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F
6	A	B	C	C	C	D	D	E	E	F	F	F
7		B	C	C	C	C	D	D	E	E	F	F
8		A	B	C	C	C	C	D	D	E	E	F
9			A	B	C	C	C	C	D	D	E	E
10				B	C	C	C	C	C	D	D	E

Résultat au lancer de dé

+1 au dé si le défenseur est en armure (10+1 = 10)

Explication des résultats

A - Attaquant blessé	D - Défenseur assommé
B - Attaquant recule d'1 case (§)	E - Défenseur blessé
C - Défenseur recule d'1 case (§)	F - Défenseur tué

(§) Le recul s'applique à tous les défenseurs ou attaquants impliqués. Un personnage peut reculer à travers des cases contenant des personnages amis. Il peut également déplacer des personnages amis pour se retrouver à la distance requise de son point de départ. Mais si le personnage qui recule ou l'un des

personnages déplacés est obligé de passer ou de s'arrêter sur une case adjacente à l'ennemi, il doit subir les conséquences éventuelles de la table d'infiltration des lignes ennemies.

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.

6.6 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 de 2 cases s'il est à pied et de 3 cases s'il est à cheval. 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.

6.7 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.

6.8 Tirs et combats concernant les chevaux

Quand un cavalier 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 son cheval. 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 désarçonné est automatiquement mort. Le cheval, lui, reste sur place et doit être représenté seul (mort ou vivant suivant le résultat indiqué).

Si un joueur décide d'attaquer un cheval sans cavalier ou un cheval de trait, il résout le combat ou le tir comme s'il avait affaire à un personnage à cheval sans armure. Les résultats C, D, E ou F pour les tirs, et E, F, G ou H pour les combats, entraînent la mort du cheval.

Quand un cheval de trait attelé à un chariot est obligé de reculer, le chariot recule aussi. Si un cheval est tenu par la bride et qu'il doit reculer, l'animal recule mais pas le personnage qui le conduit.

N.B. Tous les chevaux ont un potentiel de 1 point en défense (à l'exception des chevaux caparaçonnés de Dragon Noir qui ont un potentiel de défense de 2).

6.9 Reddition et rançon

A partir du XIIe siècle, les combattants occidentaux se rendent compte qu'il vaut mieux rançonner un adversaire pouvant payer plutôt que le tuer. Ceci rendait aussi l'issue des combats moins fatale, et participait à maintenir les effectifs de l'élite noble.

Les règles de rançons ne concernent donc que des combats entre deux ennemis pendant le Moyen Age occidental (XIIe / XIVe siècle). Elles ne s'appliquent pas entre des adversaires de confession différente (croisé contre sarrasin par exemple) ou pour des périodes antérieures (Vikings, Anglo-saxons, Byzantins).

Seul un chevalier a le droit de se rendre. Il n'y a pas de quartier pour les autres personnages. Un chevalier ne peut se rendre qu'à un autre chevalier.

Si, au cours d'un combat, plusieurs personnages, dont un chevalier, obtiennent un rapport de force de 8-1 (ou plus) contre un chevalier ennemi qui n'est adjacent à aucun personnage de son camp, le chevalier attaqué peut demander à se rendre. Pour savoir si le chevalier demande grâce, on lance un dé :

- > de 1 à 4, le chevalier se rend;
- > de 5 à 10, il continue courageusement le combat!

Si le chevalier se rend, on remplace son pion par un pion "rançon" ("ransom" en anglais) (un chevalier blessé reçoit un pion rançon sur lequel il est inscrit "wounded"/blessé). Si un chevalier est à cheval au moment où il se rend, il doit descendre immédiatement de cheval.



Qu'un chevalier réussisse ou non à s'échapper, il gardera jusqu'à la fin de la partie les nouveaux potentiels de combat qui figurent sur le pion rançon. Quand un chevalier se rend, il doit être escorté jusqu'à l'un des bords du tapis de jeu par un chevalier ou un sergent, ou bien deux hommes d'armes. L'escorte doit rester dans des cases adjacentes à celle du prisonnier tout le long du parcours (le chevalier prisonnier bouge avec ses gardiens).

Un chevalier peut tenter de s'échapper pendant sa phase de mouvement dans les circonstances suivantes:

- > Si un membre de son escorte n'est plus 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 chevalier peut se joindre à l'attaque comme dans un combat normal à plusieurs.
- > Si son escorte de 2 hommes est réduite à un seul 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 chevalier 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. S'il est attaqué le chevalier doit combattre jusqu'à la mort car, en s'enfuyant, il a perdu le droit de demander grâce.

7 TACTIQUES DE COMBAT

Ces règles optionnelles ne peuvent être utilisées que si le scénario le mentionne expressément.

7.1 Les Berserkers

- > Période : VIIIe – XIe siècles
- > Peuples : Vikings

Tout Berserker en contact avec un personnage ennemi l'attaque automatiquement, seul ou avec d'autres personnages de son camp. Si l'issue du combat est défavorable au(x) défenseur(s) - recul, assommé, blessé ou tué - le Berserker profite de l'avance après combat pour se remettre obligatoirement en contact avec un ennemi, que ce soit celui qui a reculé ou un autre. Si, par contre, l'issue du combat est favorable au(x) défenseur(s), le Berserker termine là son tour de jeu.

Une fois tous les combats résolus, le joueur Viking lance le dé pour chaque Berserker victorieux dans un combat:

- > 1, 2 ou 3 au dé, le Berserker se calme et termine là son tour de jeu;
- > 4 ou plus au dé, le Berserker entre en transe et entame un nouveau combat.

Tous les Berserkers en transe combattent donc à nouveau, en procédant exactement comme pour le premier combat. Ce deuxième round de combat est effectué immédiatement. Il est réservé aux seuls Berserkers. Ceux-ci peuvent attaquer soit isolément, soit à plusieurs s'ils sont en position de le faire. A la fin des combats, on lance à nouveau le dé pour chaque Berserker victorieux. Tous les Berserkers encore en transe entament alors un troisième round de combats, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Berserkers se soient calmés. On procède de la même façon à chaque tour de jeu du joueur Viking. Attention! Les seuls déplacements autorisés pendant ces rounds successifs, sont ceux effectués dans le cadre de l'avance après combat. Aucun autre déplacement n'est possible. Un Berserker qui termine son avance sans pouvoir être en contact avec un personnage ennemi se calme automatiquement.

7.2 Les Housecarls

- > Période : Xe – XIe siècles
- > Peuples : Anglo-Saxons

Les Housecarls étaient armés de boucliers très longs. Lors de batailles, leur entraînement leur permettait d'adopter une formation spéciale basée sur cette arme défensive. Ils se plaçaient en rangs très serrés perpendiculairement à leur bouclier, de manière à former une barrière continue. Une telle formation ne permettait pas d'attaquer ou de bouger en gardant la formation. C'était, toutefois, une très bonne protection contre les tirs et les attaques de l'adversaire.

Dans le jeu, le joueur Anglo-Saxon peut faire adopter une telle formation à ses Housecarls en les alignant côte-à-côte par groupes d'au moins 3 personnages (voir schéma). Les deux côtés d'hexagone qui chapeautent le haut de chaque pion forment la ligne de front. Tous les Housecarls formant la ligne sont considérés en forte couverture du point de vue des tirs, et en terrain favorable lorsqu'ils sont attaqués, quelle que soit la nature du terrain qu'ils occupent.



Toutefois, ces avantages ne sont valables que si la ligne de tir ou l'attaque se fait à travers la ligne de front. Tirs et attaques par les côtés ou l'arrière sont résolus normalement.

7.3 La hache à deux mains

- > Période : Toutes
- > Peuples : Vikings, Anglo-Saxons et certains hommes d'armes médiévaux

Cette règle permet à certains personnages d'employer une technique particulière de combat: le combat à la hache à deux mains. Réservée aux guerriers chevronnés, une telle technique conférait une puissance extraordinaire en attaque mais rendait également le personnage plus vulnérable en défense, puisqu'il ne pouvait plus se servir de son bouclier. Seuls les personnages possédant une hache et appartenant aux catégories suivantes peuvent s'en servir:

- > pour les Vikings: les Jarls, les Hirdmen et les Berserkers;
- > pour les Anglo-Saxons: les Earls et les Housecarls.

- > Pour les personnages médiévaux, le chevalier Roland, les sergents A'Wood et Tyler, et les massiers de l'extension Chevauchées

Deux autres conditions sont également requises: le personnage doit être à pied et en bonne santé.

Au moment d'engager les combats, le joueur concerné désigne les guerriers qui attaqueront en utilisant la hache à deux mains. Sur chacun d'entre eux, il place un marqueur "hache" de façon à les visualiser facilement. Les personnages désignés voient leur potentiel d'attaque doublé pour la phase de combat en cours. Ceci s'applique également pour les attaques à répétition des Berserkers qui ont lieu pendant la même phase de combat (voir règle spéciale ci-dessous). Pendant la phase du joueur adverse, ces mêmes personnages seront considérés en situation défavorable (-) s'ils sont attaqués, désavantage qui viendra s'ajouter au calcul concernant la nature du terrain (+, 0 ou -). Quand un tireur les prend pour cible, il soustrait 1 point au résultat du dé avant de consulter la table de tir. La protection due aux armures demeure. Quand vient à nouveau son tour de jeu, un joueur peut décider de retirer le marqueur "hache" d'un personnage ou, au contraire, le laisser. Si le marqueur "hache" est retiré, le potentiel d'attaque du personnage redevient normal et il ne subit plus les désavantages en défense (tirs et combat) liés à cette technique de combat.

7.4 Les haches de jet

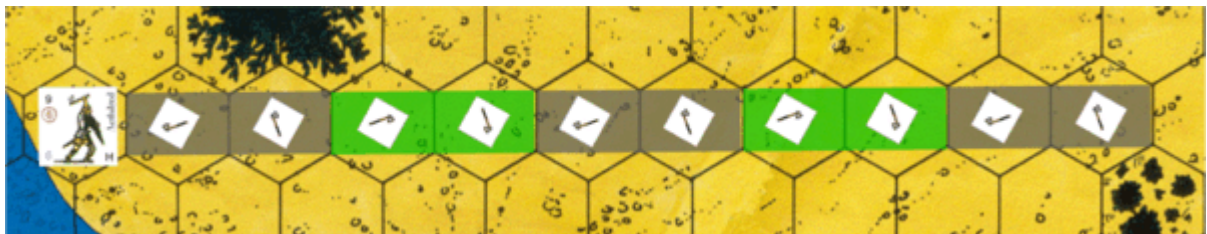
- > Période : Toutes
- > Peuples : Mérovingiens, Europe médiévale de l'Est

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les Francs Mérovingiens ne furent pas les seuls à utiliser ces armes. Au XIII^e siècle, les Slaves du nord, les Prussiens et les Litvaniens en faisaient encore grand usage.

Chaque lanceur ne porte que deux haches de jet, mais rien n'interdit de récupérer des haches sur les lanceurs tués avant d'avoir effectué leur jet.

Les haches de jet sont des armes puissantes. C'est pourquoi elles sont traitées comme des arbalètes. Seul un tir offensif (ou défensif) est permis pour conserver une capacité de mouvement complète.

La gestion de la portée est, elle, spécifique à cette arme : une hache tournoyant pendant son vol, la cible peut soit être touchée par la lame (potentiellement mortelle) ou le manche (au pire une contusion). La portée effective ne tient compte que des distances auxquelles la lame frappe en premier, soit à 3-4 cases (courte portée), 7-8 case (longue portée, car l'efficacité baisse très vite avec la distance).



7.5 Lanceurs de javelot montés

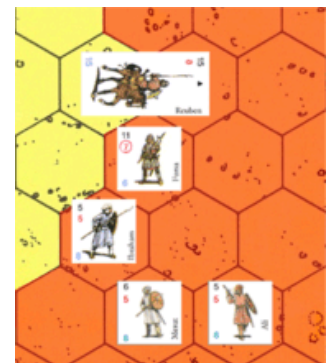
Ce type d'homme de traits se rencontre aussi bien parmi les Bretons de Nominoë (IX^e siècle) que chez les Turcomans du Moyen-Orient. On trouve aussi ces hommes parmi les nomades des steppes (Coumans, Petchnègues..), chez les Musulmans d'Espagne, chez les Aragonais (XIII^e et XIV^e siècles) et chez les Irlandais.



Les lanceurs de javelots montés sont obligatoirement des cavaliers légers et ils ne portent que 3 javelots.

Pour pouvoir lancer un javelot, le lanceur doit toujours avoir la cible dans son arc frontal.

Exemple 1 : Le turcopole peut tirer sur les 2 fantassins syriens mais pas sur les 2 piquiers fatimides.



Un lanceur de javelot peut tirer par dessus un personnage ami à pied, qui lui est adjacent. Cela n'est possible que si la cible se trouve au moins à 3 cases de distance du tireur.

Exemple 2 : Le turcopole peut tirer sur les 2 fantassins syriens, mais pas sur le piquier fatimide.

7.5.1 Modifications dues à la distance de tir

Type d'arme utilisée	Courte distance	Moyenne distance	Longue distance
Modification au dé	Pas de modification	+1	+2
Javelot monté	1 à 4 cases	5 à 10 cases	11 à 15 cases

Fréquence de tir et mouvement : Tir offensif uniquement, pas de limitation de mouvement.

7.5.2 La lance-javelot des Normands

- > Période : XIe siècle
- > Peuples : Normands

La plupart des chevaliers montés sur la tapisserie de Bayeux sont représentés avec leur lance tenue au-dessus de leur tête, prête à être lancée comme un javelot (l'un d'eux la projette effectivement de cette façon). La lance pouvait aussi être utilisée pour frapper d'estoc, en amplifiant le mouvement avec le bras. L'utilisation de la lance couchée (l'arme fermement bloquée sous le bras pour que le cavalier, la monture et la lance ne forment qu'un) ne se généralisera qu'à la fin du XIe siècle.

Pour tous les scénarios se déroulant au XIe siècle, on considérera que les chevaliers normands montés peuvent lancer leur lance avant d'utiliser leur épée pour le combat rapproché. Seuls Onfroy et Sarlon sont représentés avec une lance-javelot, mais la règle peut-être étendue à tous les personnages.



7.6 Charge et contre-charge de cavalerie

- > Période : XIe – XIVe siècles
- > Peuples : Tous

7.6.1 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 à cheval 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.



Arc frontal d'un cavalier

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

7.6.2 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. 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 templier annonce une charge contre un piquier fatimide en 10 cases.

Un cavalier lourd syrien décide de contre-charger et vient à la rencontre du templier en occupant les 2 dernières cases de la charge initialement prévue.

L'autre cavalier lourd syrien aurait pu être également choisi pour la contre-charge, mais pas le mamelouk, car ce dernier n'a pas le templier 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-charger. 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 personnage concernés.

7.6.3 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 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-charger, il s'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.

7.6.4 La charge groupée à la lance couchée

- > Période : XIe – XIIIe siècles
- > Peuples : Occidentaux

Cette technique qui deviendra la marque des chevaliers occidentaux des XIIe et XIIIe siècles ne se développe qu'à partir de la fin du XIe siècle. Elle aurait pris naissance en Italie du Sud. Outre la force liée au maintien ferme de la lance sous le bras droit replié, cette charge tirait sa force de la formation serrée utilisée par les chevaliers.

Tout groupe de 3 chevaliers au moins 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. La contre-charge à l'encontre de cette formation par sa face avant n'est pas possible.

7.7 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 servant d'arme placé à ses côtés.

Note : cette règle renforçant encore plus l'efficacité de l'arbalète, elle ne peut être utilisée que si le scénario le précise.

7.7.1 Le servant d'arme

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



7.7.2 Influence sur le tir

La présence du servant 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 servant à une autre. En ce cas, seul le tir offensif est permis.

7.8 Les arbres

7.8.1 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 7.8.5).

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

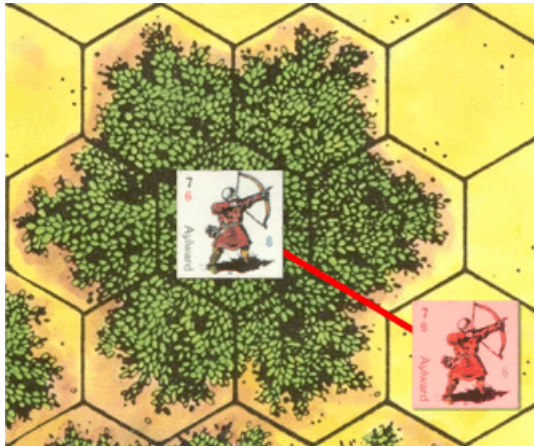


Fig. 1: Aylwin souhaite monter dans l'arbre. Il doit pour cela se rendre près du tronc en dépensant 2 PM pour chaque case arbre (niveau du sol).

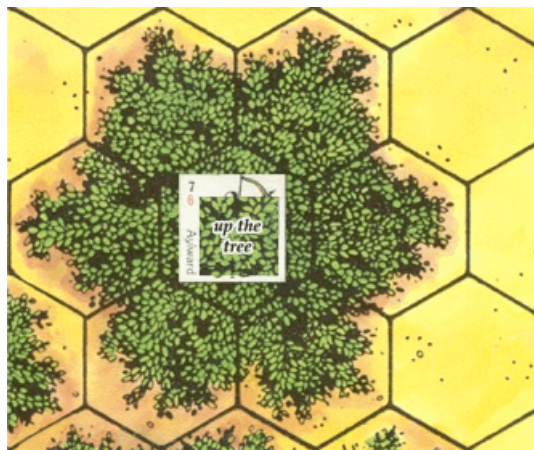


Fig. 2: Le personnage monte dans l'arbre en dépensant 6 PM. On place un pion "dans l'arbre" au dessus pour indiquer sa nouvelle position.

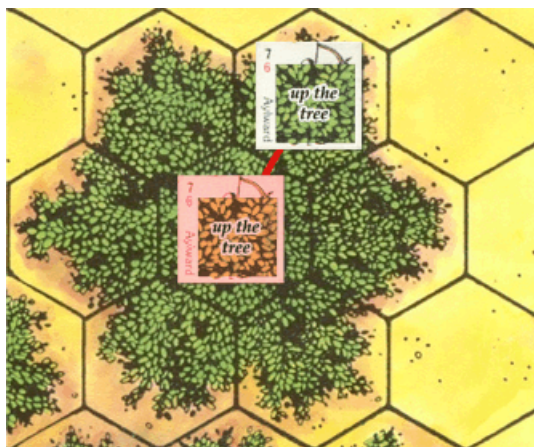


Fig. 3: Aylwin peut se déplacer d'une case arbre vers une autre case du même arbre en dépensant 4 PM.

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).

7.8.2 Tirer depuis un arbre

Un arc court, un lanceur de poignard ou de hache peuvent tirer depuis un arbre. Un arbalétrier, un arc long, un frondeur ou un lanceur de javelot ne le peuvent pas.

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

7.8.3 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.

7.8.4 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.

7.8.5 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).

A 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.

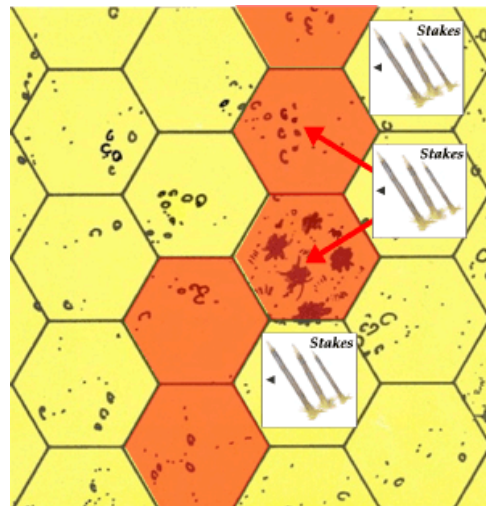
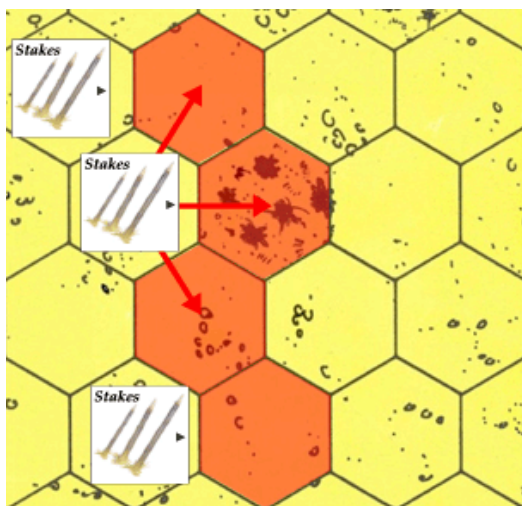
7.9 Les épieux

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.



7.9.1 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.



7.9.2 Facteurs tactiques

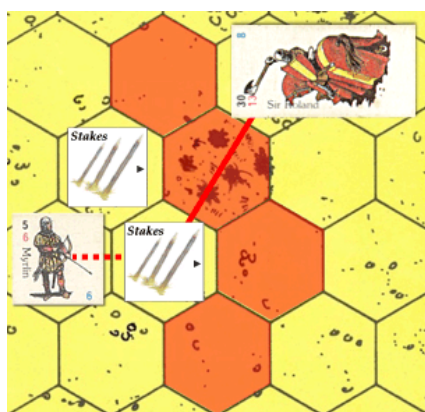
Le coût en points de mouvement pour franchir cette case est fonction de la position initiale du personnage:

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.

7.9.3 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 Myrlin. 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.

7.9.4 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.

7.10 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.

7.10.1 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.

7.10.2 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.

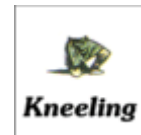
Exemple 4: Phase de combat (2^{ème} partie) : Tybalt, qui n'a pas encore combattu, peut attaquer le chevalier blessé.




7.11 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.



7.11.1 Facteurs tactiques

Aspect	Dénomination	Coût en points 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.

7.11.2 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.

7.11.3 Restrictions de tir

Un archer court 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 7.7). Un lanceur de javelot ou un arc long ne peuvent pas tirer à genou.

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

7.12 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.

8 LES MAISONS ET AUTRES EDIFICES⁴

8.1 Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement 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	Infinie	0
	Fenêtre dans mur	4 à pied pour traverser, impassable pour les personnages montés	Moyenne	Att. - Def. +
	Coin extérieur	1	Moyenne	0
	Porte dans mur	1	Moyenne	Def. +
	Muret	3	Moyenne	Def. +
	Terrasse	1 à pied	Moyenne (si tir traverse le parapet)	Def. +
	Parapet	2 à pied (pour traverser)		Def. +
	Fenêtre géminée	1 (Traversée impossible)	Légère	
	Barrière	2 (pour traverser)	Moyenne	Def. +
	Courtil	2	Légère	-
	Vigne	2 à pied 4 à cheval	Légère	-

8.2 Les tirs

8.2.1 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.

⁴ Cry Havoc & Montjoie

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

8.2.2 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.

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

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.

8.2.3 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.

8.3 Couverture

8.3.1 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.

8.3.2 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.

8.3.3 Murs

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

8.3.4 Les barrières

Un personnage bénéficie d'une couverture moyenne si un tir traverse la barrière, voire totale s'il s'agenouille.

8.3.5 Portes de maison et entrées de cour

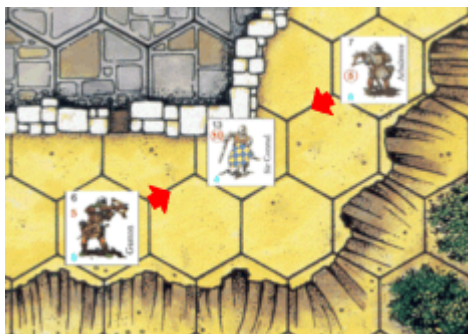
Les personnages sur des cases porte ou entrée de cour bénéficient d'une couverture moyenne. Cette couverture est toutefois limitée à un seul côté (extérieur ou intérieur) de la porte ou de l'entrée. S'il est soumis à un tir croisé, un personnage doit choisir de quel côté il est à couvert.

8.3.6 Terrasses

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.

8.3.7 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 arbalétriers tirent pendant le même tour sur un personnage ennemi 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.

8.4 Mouvement

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

Les chevaux, avec ou sans cavalier, ne peuvent pas entrer dans une case intérieure de maison. Ils peuvent cependant pénétrer dans les cours et même y occuper les cases porte de maison.

8.4.1 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 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.

8.4.2 Murets

Franchir un muret coûte 3PM qui se répartissent 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 murets sont identiques aux parapets des terrasses, à part le fait qu'un cavalier peut sauter par dessus un muret (voir règle de saut § 4.4.3), mais il ne peut s'arrêter sur 2 cases de part et d'autre du muret.

8.4.3 Terrasses

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.

8.4.4 Les barrières

Elles sont conçues pour arrêter des poules et des cochons, pas des hommes bardés de fer. Un personnage peut les enjamber au coût de 2 PM ou les détruire en restant immobile pendant un tour complet au cours duquel il ne peut ni tirer ni combattre.

8.4.5 Les courtils et la vigne

Les jardins médiévaux ne représentent qu'une gêne légère pour se déplacer (2PM) et une faible protection en cas de tir.

Avec ses ceps vigoureux et ses branches entrelacées, la vigne est un obstacle plus gênant que les légumes des courtils, surtout pour les cavaliers. C'est pourquoi le coût est de 4PM pour ces derniers.

8.5 Combats

8.5.1 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.

Quand un combat a lieu à travers une fenêtre, le défenseur est toujours en terrain favorable (+) et l'attaquant en terrain défavorable (-), quelles que soient leurs positions respectives.

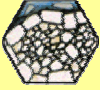



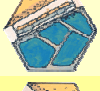

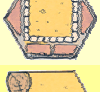






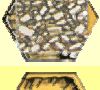


8.5.2 Les courtils et la vigne

Pour détruire les légumes et fruits d'une case courtil, il suffit qu'un personnage se tienne pendant un tour complet sans tirer ni combattre sur la case cible.

Pour détruire les ceps d'une case vigne, il suffit qu'un personnage se tienne pendant un tour complet sans tirer ni combattre sur la case cible.

9 LES CHÂTEAUX

9.1 Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence sur les combats
	Mur du château	Impassable	Totale	Impossible
	Meurtrière	1 à pied (Impassable de l'extérieur)	Forte	Def. + (Combat impossible à travers)
	Remparts	1 à pied, 4 d'une échelle	Forte	0
	Archères multiples	1 à pied, (Impassable de l'extérieur)	Forte	Def. + (Combat impossible à travers)
	Porte de tour ou donjon	1 à pied, impassable pour les chevaux	Moyenne (Totale pour l'entrée du donjon)	Def. +
	Mantelet	1 Traversée restreinte	Fermé : Totale Ouvert : Forte	-
	Merlon	1 Traversée impossible	Totale (si tir traverse le merlon)	0
	Assommoir	2	Moyenne (si tir traverse l'assommoir)	-
	Palissade	1 Traversée impossible	Totale (si tir traverse la palissade)	-
	Plateforme	1 à pied, 4 d'une échelle	Forte	0
	Talutage	Traversée impossible	-	-
	Mur en torchis	Traversée impossible	Forte (si le tir passe au travers de l'archère)	-
	Escalier	2 à pied, impassable pour les chevaux	Aucune	-
	Hourds	1 (+2 pour franchir le créneau)	Forte (depuis archères) Moyenne (depuis assommoirs)	-
	Mur en construction	2 à pied	Légère	-
	Muraille démolie	2 à pied, impassable pour les chevaux	Moyenne	-
	Fossé	4 (1 si d'une case fossé adjacente), impassable pour les chevaux	Aucune	-
	Fossé comblé	2 à pied, impassable pour les chevaux	Aucune	0

9.2 Eléments de défense

9.2.1 Le pont-levis

Pour abaisser ou remonter le pont-levis, il faut qu'un personnage se trouve sur la case contenant le treuil. Il doit y passer un tour entier sans bouger, ni tirer, ni combattre pour pouvoir actionner le pont-levis. A la fin du tour en question, si le pont-levis est remonté, on retire le pion pont-levis; s'il est abaissé, on le place sur la carte à l'endroit indiqué par des pointillés.

Tout personnage se trouvant sur la case pont-levis au moment où il est remonté sera projeté dans une case fossé adjacente à celle du pont (le joueur qui contrôle le personnage décide de quel côté il tombe). Ce personnage sera assommé par sa chute. Au cas où il était déjà assommé ou blessé avant de tomber, il sera tué.



9.2.2 Les hourds

9.2.2.1 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.

9.2.2.2 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.

9.2.3 Les mantelets

Les mantelets sont des panneaux de bois qui protègent complètement les défenseurs situés derrière des créneaux. Ils équipent la courtine et la poterne d'entrée du château ainsi que les bords extérieurs des deux portes du bourg. Ils peuvent être soit ouverts, soit fermés. Par défaut, on les considère fermés.

On place le marqueur Mantelet Ouvert (Open Mantlet en anglais) sur une case pour indiquer qu'il est ouvert.

Quand le mantelet est ouvert, la case de chemin de ronde ou de porte adjacente est identique à une case rempart d'un autre château de la série Cry Havoc. Quand le mantelet est fermé, il est impossible de tirer au



travers de celui-ci. Dans les deux cas, un assaillant (avec une échelle) ne peut pas passer au travers d'une case mantelet à cause de la barre transversale permettant de faire pivoter le panneau de bois.

L'ouverture ou la fermeture d'un mantelet occupe un personnage pendant un tour complet au cours duquel il ne peut ni tirer ni combattre.

Un mantelet peut être incendié ou pilonné de la même façon qu'un hourd. Une fois détruit, la case mantelet ne procure plus qu'une protection moyenne pour les tirs traversants..

9.2.4 Les merlons

La grande longueur des merlons du château fait qu'il est possible d'être totalement à l'abri des tirs extérieurs si un personnage reste sur une case merlon.



Un attaquant peut adosser une échelle, une tour de siège ou un beffroi à une case merlon ou à une case mantelet. Il devra par contre sauter de la hauteur du merlon pour arriver sur le chemin de ronde. Le personnage risque de se blesser à la réception sur le chemin de ronde. Pour savoir s'il s'est bien réceptionné, lancer 1D6. Un personnage en armure ajoute 1 au résultat du dé :

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

Note : les portes et poternes étant munies d'un toit, il n'est pas possible de passer au dessus d'une case mantelet avec un engin de siège si le mantelet n'est pas ouvert ou détruit.

Exemple : L'arbalétrier Emllyn situé au dessus de la poterne peut tirer sur Sire Gui car le mantelet est ouvert. Obert au contraire ne peut pas tirer sur Gui car le mantelet est fermé. S'il échappe aux carreaux d'arbalète d'Emllyn, Gui pourra monter à l'échelle pour franchir le merlon adjacent à Obert. Il ne devra pas faire plus de 4 au dé pour sauter depuis le merlon sur la courtine du château.

9.2.5 Le talutage des tours

La base des deux tours de la bâtie de Mont-Briton sont talutées, ce qui rend impossible leur sape ou leur destruction par un engin de siège.



Il est également possible de faire ricocher une pierre jetée depuis le sommet de la tour. On utilise les règles de jet de pierres de la Magna Carta (ou de Montjoie).

Pour savoir où la pierre ricoche, on lance 1D10 et le résultat indique dans quelle case la pierre tombe, selon l'orientation de la case dans laquelle est le tireur.

Exemples : Si Péronet fait un résultat de 2 au lancer de 1D10, tout personnage dans la case adjacente au talutage sera atteint par sa pierre. Si Sire Graton fait un résultat de 6, tout personnage dans la case orangée la plus au nord sera atteint par sa pierre.

9.2.6 Les assommoirs

Il est possible de lancer des projectiles comme des couteaux, des javelots ou des pierres, 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 tours au travers des assommoirs qu'avec un arc ou une arbalète. Il ne peut pas être situé à plus d'un hexagone de l'orifice.

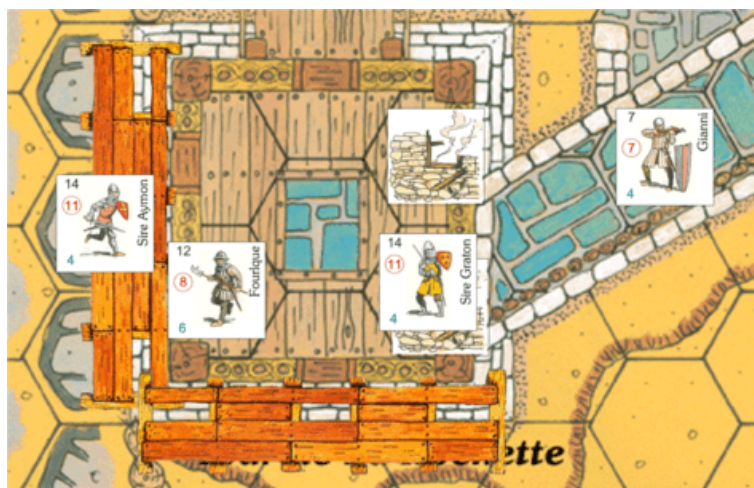
9.2.7 Les murs de torchis

Ces murs contiennent à intervalle régulier des meurtrières de bois. Le tir au travers de ces meurtrières se traite de la même façon que pour des meurtrières en pierre.

Le torchis empêche le bois de s'enflammer et il n'est pas possible de les démanteler avec un grappin. Un bélier ne peut pas abattre les murs en torchis de la tour car ils sont à un niveau au dessus du sol. Par contre ces murs sont très vulnérables à des tirs d'engins de siège (voir 10.12.5).

En cas de tir réussi, la case est considérée comme totalement ouverte, mais elle reste à un niveau supérieur au sol environnant. On pose un pion Mur Détruit (provenant du Port Saxon). L'assaillant devra donc utiliser une échelle pour escalader le talutage et entrer dans la tour de l'extérieur.

Il est possible d'installer des hourds au sommet des tours.



Exemple : Les derniers défenseurs se sont réfugiés dans la tour. Un bombardement intensif et précis a permis de détruire la totalité du mur droit de la tour (notez les 2 marqueurs Mur Détruit). Gianni l'arbalétrier peut à loisir tirer sur Sire Graton qui se trouve au même niveau que lui dans les gravas. Il peut également tirer sur le vougier Foulque même si ce dernier est encore dans un niveau supérieur de la tour. Il ne peut par contre pas tirer sur Sire Aymon qui est dans les hourds et est protégé par le mur de torchis.

9.2.8 Les palissades

Taillées dans des troncs de sapins provenant des forêts proches, les palissades sont un obstacle plus redoutable qu'il n'y paraît. C'est un obstacle infranchissable sans une échelle. Une fois au sommet, l'assaillant ne peut que sauter de l'autre côté, au risque de se rompre les os. Pour savoir s'il s'est bien réceptionné, lancer 1D6. Un personnage en armure ajoute 1 au résultat du dé :

- > de 1 à 4, le saut est réussi;
- > 5 ou 6, le personnage est blessé.

Une case palissade peut aussi être détruite par le feu. La palissade se traite comme un hourd sur la table des incendies. Si une palissade est détruite, quelque soit la méthode utilisée (grappins ou feu), on place un marqueur Palissade brûlée (Burnt Fence) sur la case concernée. La case devient passable avec une pénalité de 1 PM. Un personnage restant sur cette case est en position défavorable s'il combat.



Une case palissade peut être démantelée avec un grappin, la palissade étant au niveau 1. Pour tirer sur le grappin avec une chance de succès, il faut un groupe de trois personnages à pied adjacents ou un cavalier. Ils ne peuvent ni tirer ni combattre pendant un tour complet quand ils tirent sur la corde pour essayer de faire tomber la palissade. La tentative est résolue avec le jet d'1D6 :

- > de 4 à 6, les quelques troncs constituant la case palissade s'écroulent ;
- > de 1 à 3, la tentative échoue.

On peut améliorer la probabilité en ajoutant d'autres personnages pour tirer sur le grappin. Chaque personnage à pied apporte un bonus de 1 au dé, un cavalier apporte un bonus de 3. La tentative est donc automatiquement réussie avec 6 personnages à pied ou 2 cavaliers.



Exemple : Sire Graton, Arthaud et Péronet reçoivent l'aide de Sire Jehan pour tirer sur le grappin. Quelque soit le résultat du dé, la palissade sera mise à bas.

9.2.9 Les plateformes

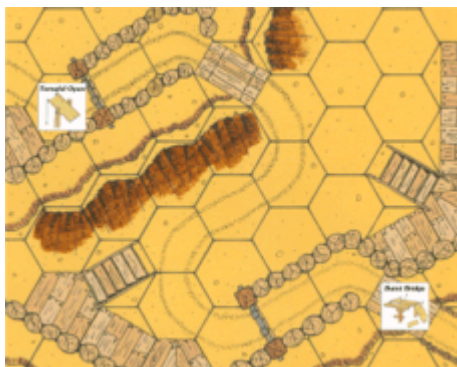
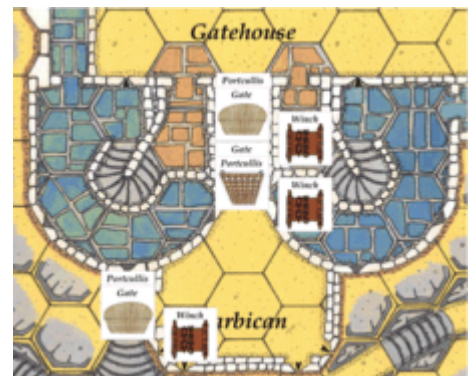
Un assaillant avec une échelle peut sauter de la palissade sur la plateforme. Pour savoir s'il s'est bien réceptionné, lancer 1D6. Un personnage en armure ajoute 1 au résultat du dé :

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

Une case plateforme ne peut pas être démantelée avec un grappin, mais elle peut être incendiée comme une palissade.






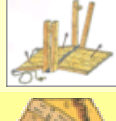
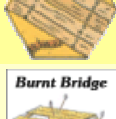
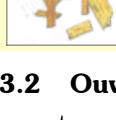
9.3 Les défenses d'entrée

L'accès à un château comme Castell Arybrynwrthymôr est défendu par 3 rangées successives de herses et de portes : le premier groupe est situé au niveau de la barbacane et les deux autres se suivent dans le châtelet d'entrée (Gatehouse). Chaque herse, porte et treuil est représenté par un marqueur individuel. Les pions herse (Portcullis) et porte (Gate) s'empilent, le pion placé au dessus indiquant le premier obstacle rencontré par un personnage venant de l'extérieur du château. Un treuil est nécessaire pour monter et descendre la herse. Le pion treuil doit s'installer dans une case adjacente au pion herse. Il peut être installé à un niveau différent du pion herse.



L'accès à une bâtisse comme celle de Mont-Briton se fait par une série de ponts dormants pour traverser les fossés, des chicanes destinées à ralentir l'assaillant, des passages étroits entre des palissades pour restreindre le passage à un seul homme de front et enfin des tornefols, sortes de portes à bascule qui sont manœuvrées par une chaîne et qui ne permettent que le passage de fantassins.

9.3.1 Facteurs tactiques

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Herse	Impassable quand la herse est abaissée	Légère (si le tir passe au travers)	0 (Pas de combat au travers de la herse)
	Porte	Impassable quand la porte est fermée	Totale (si le tir passe au travers)	0
	Treuil	2 - A pied Impassable à cheval	Légère	-
	Tornefol Fermé	Impassable quand le tornefol est fermé	Totale (si le tir passe au travers)	0
	Tornefol Ouvert	2 - A pied Impassable à cheval	Légère	-
	Tornefol Détruit	2 - A pied 4 - A cheval	-	-
	Pont Dormant	1	Aucune	0
	Pont-Dormant Détruit	Impassable quand le pont est détruit	Aucune	-

9.3.2 Ouvrir/fermer la porte

Les portes ne peuvent être détruites que par des engins de siège comme un bélier. Il n'est pas possible de tirer dans ou à travers une case contenant une porte quand elle est fermée.

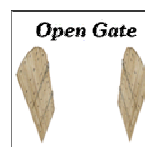
Pour ouvrir ou fermer la porte, un personnage doit terminer son mouvement dans la case porte, et ne plus bouger ou combattre (y compris tirer) pendant un tour complet. A la fin du tour, la porte peut être manipulée. Si elle est ouverte, retournez le marqueur Porte dans la case contenant le personnage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

Les portes ne peuvent être ouvertes que depuis l'intérieur du château.

Note : pour des raisons graphiques, la porte et herse de la barbacane sont posées en avant des murs, mais on les considérera placées dans l'axe des murs pour les lignes de tir. De ce fait, un tireur dans la tour d'entrée de gauche pourra tirer sur un personnage dans la case porte sans aucune pénalité.

Si une herse est fermée dans la même case que la porte et que celle-ci est intercalée entre le personnage et la porte, il faut tout d'abord relever la herse (voir ci-dessous).

Exemple : Pour ouvrir la première porte, Arnold doit d'abord attendre que Mathew relève la herse. Par contre, une fois cette porte ouverte, il pourra ouvrir la seconde porte sans attendre car la herse est située plus en avant (pion placé au dessus).



9.3.3 Lever/baisser la herse

Un personnage doit rester un tour complet sur une case adjacente contenant un marqueur Treuil pour pouvoir actionner la herse. Chaque herse a son propre treuil. Dans l'exemple ci-dessus, Mathew devra avancer d'une case pour se placer sur l'autre pion Treuil actionner la deuxième herse.

Lorsque la herse est relevée, on enlève simplement le marqueur du jeu.

9.3.4 Lever/baisser le tornefol

Un personnage doit rester un tour complet sur une case arrière pour pouvoir actionner le tornefol.

Par défaut, le tornefol est fermé. Lorsque il est relevé, on place le marqueur tornefol ouvert (Tornefol Open).



9.3.5 Les pont-dormants

Ces ponts de bois permettent de franchir les fossés. Ils ne peuvent pas être fermés comme des ponts-levis. Par contre, les défenseurs peuvent volontairement les détruire pour retarder l'avance des assaillants.

Dans le jeu tactique, deux personnages doivent rester 2 tours dans des cases adjacentes à un pont-dormant pour le détruire.

Dans le jeu stratégique, il faut une journée pour détruire les ponts-dormants.

Lorsque 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.



9.3.6 La passerelle

Une passerelle amovible peut être située au milieu de l'échafaudage permettant de monter dans une Tour Maîtresse comme celle du Bourg Fortifié. La passerelle est étroite et ne permet le passage que d'un seul personnage à la fois. Il n'est donc pas possible de dépasser un personnage situé sur une case de ce type.

Il suffit d'enlever la passerelle pour bloquer le passage à des assaillants. Pour enlever ou mettre en place la passerelle, un personnage doit se tenir sur une case d'échafaudage adjacente pendant un tour complet sans bouger ni combattre.

On place le marqueur Passerelle (Footbridge en anglais) lorsque la passerelle permet le passage. On retire simplement le marqueur lorsque la passerelle est enlevée.



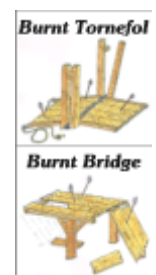
9.3.7 Incendier les défenses d'entrée en bois

Il est possible de mettre le feu à la porte, au pont-dormant ou au tornefol avec des flèches (voir 10.9) ou de l'huile (voir 10.10). Ces éléments de défense en bois sont considérés comme une tour de siège pour les résultats. Si le tornefol est brûlé, on retourne le pion pour montrer sa face détruite (Burnt Tornefol). Si le pont dormant est détruit, on place le pion Pont brûlé (Burnt Bridge) à l'emplacement du pont.

La herse, elle, ne peut pas être enflammée.

9.3.8 Pilonnage des éléments de défense en bois

Les engins de siège peuvent pilonner une case mantelet, palissade, plateforme, torchis ou pont-dormant ou tornefol. Compte tenu de leur résistance moindre, ces cases sont traitées comme des hourds. Comme pour les murs, un seul hexagone de défense en bois peut être bombardé par jour. Il suffit par contre d'un résultat D pour détruire une case de défense en bois.

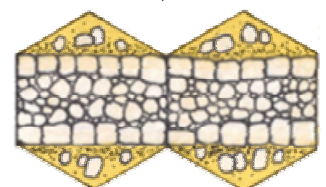


9.4 Les constructions d'édifices

Les hommes du Moyen-Age avaient rarement la courtoisie d'attendre que leur adversaire ait achevé la construction de sa forteresse pour l'attaquer, surtout si celle-ci, une fois achevée, s'avérait imprenable. Ces règles sont destinées à apporter un piment supplémentaire à l'utilisation des cartes de châteaux, en affaiblissant volontairement leurs capacités défensives.

Pour les besoins du jeu, on distinguera 3 étapes dans l'élévation d'un mur ou d'un rempart :

- > **Mur en construction**, symbolisé par les différents marqueurs montrant un mur ou une tour en coupe, avec parements et blocage. La hauteur de



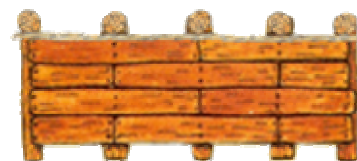
ce mur est toujours d'un niveau d'élévation par rapport à sa base.

> **Mur sans créneau.** Les mêmes éléments pourront représenter des murs ayant atteint leur degré d'élévation final. Seule la couverture des personnages est affectée.

> **Mur terminé**

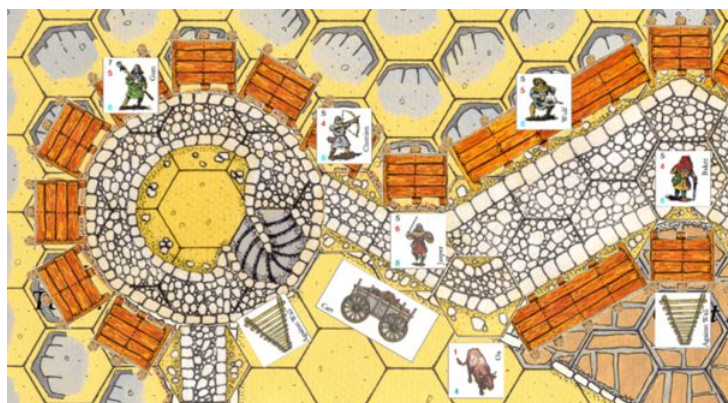
9.4.1 Les échafaudages

Pour bâtir ces remparts, les ouvriers utilisaient des échafaudages dont les poutres horizontales, appelées boulines, prenaient appui directement sur le mur en construction. Les échafaudages sont représentés par des pions de 1, 2 ou 3 cases de longueur. On ne peut monter à un échafaudage depuis le sol que par des échelles (pion échelle dressée).



Le niveau d'élévation d'un échafaudage est identique à celui du mur sur lequel il s'appuie.

Un personnage peut se déplacer librement sous une case échafaudage (qui est considéré comme situé à 3 ou 4 mètres de hauteur). Les échafaudages sont traités comme des hourds (voir l'extension Montjoie) sauf pour les tirs : il n'est pas possible de tirer sur un personnage situé en dessous depuis la même case d'échafaudage, et la simple balustrade en bois n'apporte pas de protection à un personnage sur l'échafaudage.



Les échafaudages étant construits en bois, ils peuvent brûler comme les échelles ou les hourds.

Les échafaudages étaient typiquement construits de part et d'autre du mur en construction comme le montre l'exemple ci-contre.

9.4.2 Facteurs tactiques

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Echafaudage	2	Légère	-
	Mur en construction	2	Légère	-
	Mur sans créneau	1	Moyenne	0

9.4.3 Déplacements

Les points de mouvement supplémentaires à dépenser pour passer d'une case à l'autre se calculent de la manière suivante :

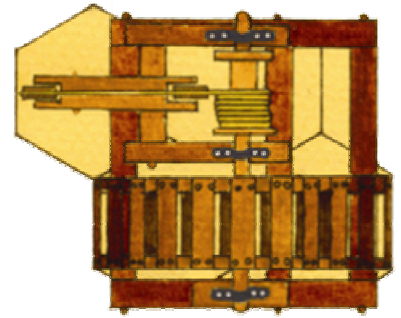
	Mur en construction	Mur sans créneau	Echafaudage	Echelle	Mur terminé
Mur en construction	0		0	+1	
Mur sans créneau		0	0	0	0
Echafaudage	0	0	0	+1	+2
Echelle	+1	0	+1		+4
Mur terminé		0	+2	+4	0

Exception : il est possible de passer d'un mur en construction à un mur sans créneau (ou terminé) si celui-ci est au même niveau d'élévation.

9.4.4 La cage à écureuil





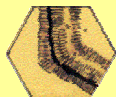
Cet engin de levage était utilisé pour lever les lourdes pierres en haut des murailles. Le pion cage à écureuil occupe 4 cases et doit être posé sur un mur de tour, la flèche au bout de laquelle se trouve le crochet (non visible) étant au dessus du vide.

La cage à écureuil est fixe et ne peut être déplacée pendant un scénario. Pour pouvoir monter et descendre des charges, un personnage doit être dans la cage. Le coût pour entrer dans une case Cage à écureuil (que ce soit la cage proprement dite, le treuil ou la flèche) est de 3 points de mouvements. Un personnage dans la cage doit rester un tour complet pour monter ou descendre une charge d'un niveau d'élévation.



Exemple : Giles doit rester 2 tours complets dans la cage pour monter une charge au sommet de la Magna Turris (2 niveaux au dessus du sol).

9.5 Les abords du château

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Roches	4 Impassable à cheval	Légère	-
	Escaliers	2 dans l'axe 4 par les côtés	Légère	-
	Chemin	1 dans l'axe 4 par les côtés Impassable aux cavaliers montés	Légère	-
	Fossé	4 à pied (1 si d'une autre case Fossé). Impassable à cheval	Aucune	-
	Tranchée	1 à pied Les chevaux peuvent traverser mais pas s'arrêter	Forte	+

9.5.1 Les roches

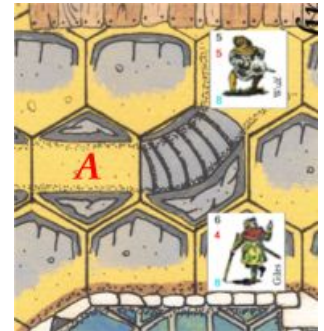
Ces pierres gênent considérablement le déplacement au point qu'un cavalier ne peut pas les franchir.

Ces cases sont aussi interdites à toute machine de siège, et il n'est pas possible de creuser des sapes sous elles.

9.5.2 Les escaliers taillés dans la pierre

Ces escaliers sont considérés comme des escaliers normaux, à l'exception près que l'entrée par une case latérale l'assimile à une case de roche. Un cheval tenu par la bride peut également emprunter ces escaliers.

Exemple : Wulf peut se rendre en A en ne dépensant que 3 PM. Giles peut se rendre en A aussi, mais devra dépenser 5 PM quel que soit son chemin.



9.6 Les tirs

9.6.1 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. Toutefois, un écart important de niveaux d'élévation peut entraîner des lignes de tir ne rentrant pas dans le cadre général. Dans ce cas, les joueurs peuvent vérifier la possibilité de tir en effectuant un calcul rapide, tiré du Théorème de Thalès:

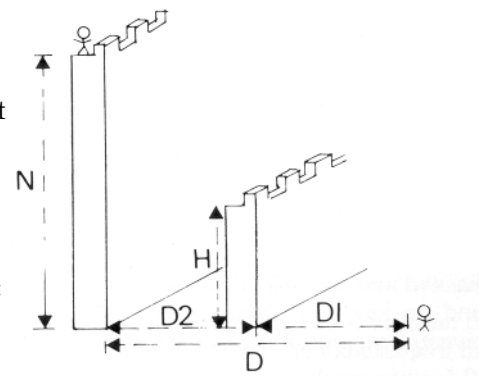
- > soit "N" la différence de niveau entre le tireur et sa cible;
- > soit "D" le nombre de cases séparant les deux personnages;
- > soit "Dl" le nombre de cases séparant le personnage du bas de l'obstacle;
- > et soit "H" la différence de niveau entre le personnage du bas et l'obstacle,

Le tir est possible si : $N \times Dl$ est supérieur ou égal à $D \times H$.

Sur le plan tactique, il est souvent intéressant de connaître les zones de tir et, par conséquent, les angles morts d'un tireur en faction. Pour cela, il suffit d'effectuer l'un des deux calculs suivants:

$$D1 = D2 \times H / (N - H)$$

$$D2 = D1 \times (N - H) / H$$



Le résultat doit être arrondi si nécessaire au chiffre supérieur. Il représente la distance minimale entre l'obstacle et le personnage pour que le tir soit possible (voir schéma ci-contre).

N.B. Les cases sur lesquelles se trouvent les personnages ne sont pas prises en compte dans le calcul de la distance. Pour ce qui est des niveaux d'élévation, on considère que le sommet des maisons et des arbres représente un obstacle de niveau 1, sans que cela bloque les tirs d'un rempart à l'autre à l'intérieur de la place. Quand une ligne de tir passe par une tour couverte, il convient d'augmenter le niveau de la tour de 1 point afin d'inclure la hauteur de toit. Quand un tir passe au-dessus de plusieurs obstacles, il est nécessaire de vérifier qu'aucun d'entre eux ne bloque la ligne de tir. Enfin, chaque case escalier est assimilée au niveau d'élévation correspondant.

9.6.2 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, sa ligne de tir part du milieu de l'ouverture et non pas du centre de l'hexagone.

Cas spécial: Il n'est pas possible de tirer à travers ou à partir de la porte d'entrée du donjon.

9.6.3 Tir à partir des remparts et des meurtrières

Quand un personnage sur une case remparts 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 meurtrière 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.



La zone de tir de l'arbalétrier dans la tour est marquée en rouge. Il peut donc tirer sur l'arbalétrier et l'archer en contre-bas mais pas sur le piquier. Inversement, seul l'arbalétrier attaquant le château peut tirer sur celui situé dans la tour car il est dans l'axe de la meurtrière (voir règle 9.6.5).



Certaines meurtrières sont positionnées à l'intersection de 2 cases (donjon du château frontalier ou citadelle de la cité fortifiée). Les règles de ligne de tir s'appliquent comme dans l'exemple ci-contre. Il est notamment impossible de tirer sur le piquier situé sur la plateforme depuis la meurtrière.

Un personnage sur une case rempart située en retrait par rapport à la muraille, autrement dit sur une case ne touchant pas le mur d'enceinte, ne peut ni tirer vers l'extérieur, ni être pris pour cible de l'extérieur sauf dans deux cas :

- > S'il est situé à coté d'une case muraille démolie. Il peut alors tirer ou être pris pour cible à travers la brèche. Il ne bénéficie plus d'aucune couverture.
- > Si l'ennemi est situé sur une tour de siège. Le tir est alors possible dans les deux sens du moment que le personnage sur la tour est aussi proche de la muraille que celui sur les remparts. Ici aussi, le personnage sur les remparts ne bénéficie plus d'aucune couverture.

Deux personnages, l'un situé en contrebas, à l'intérieur de la place, l'autre sur les remparts, peuvent se tirer dessus. Toutefois, si le personnage en hauteur n'est pas situé au bord du rempart (côté intérieur), le tir n'est possible que sous certaines conditions :

- > Le rempart ne doit pas être fortifié côté intérieur, comme c'est le cas, par exemple, des tours entourant la Porte de la Dame Noire dans la Cité Médiévale.
- > S'il y a un niveau de différence entre le personnage du haut et le personnage du bas, ce dernier doit être **deux fois** plus éloigné du bord du rempart que le personnage se trouvant sur le rempart-même.
- > S'il y a 2 niveaux de différence, le personnage du bas doit être **quatre fois** plus éloigné du bord du rempart que le personnage en hauteur.

Dans le calcul de la distance séparant chaque personnage du bord du rempart, on ne compte pas la case sur laquelle le personnage se trouve.

9.6.4 Restrictions de tir

Le tir n'est pas possible si un personnage du même camp que le tireur se trouve adjacent à la cible et à la même hauteur qu'elle (si vous estimez que vos hommes sont des tireurs d'élite, vous pouvez toujours adopter la règle optionnelle proposée au §5.4.5). De plus, les cibles situées sur des cases broussailles et talus ne bénéficient plus d'aucune couverture dans le rayon indiqué.

Que les remparts soient de niveau 1 ou de niveau 2, les maisons et les arbres situés éventuellement en contrebas ne bloquent aucunement les tirs d'un rempart à l'autre.

Les lanceurs de javelot, les frondeurs et les Assassins ne peuvent pas tirer à partir d'une meurtrière.

Un Assassin tirant contre une cible située à une différence d'un niveau ou plus d'élévation de l'endroit où il se trouve doit décaler la distance de tir d'une colonne (ex. courte distance devient moyenne distance). Si la différence est de 2 niveaux ou plus, la distance de tir doit être décalée de 2 colonnes (courte distance devient longue distance). Pour des différences de 3 niveaux et plus, tout tir devient impossible.

Un lanceur de javelot tirant contre une cible située à une différence de 2 niveaux ou plus d'élévation de l'endroit où il se trouve doit décaler la distance de tir d'une colonne (ex. moyenne distance devient longue distance).

9.6.5 Tir contre des personnages situés sur les remparts ou derrière une meurtrière

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

- > Pour tirer contre un personnage situé derrière une meurtrière, le tireur doit se trouver dans l'alignement exact de la meurtrière;
- > Les personnages situés dans le fossé du château ne peuvent pas tirer contre les remparts ou les meurtrières.



L'exemple ci-contre illustre les différents cas expliqués au 9.6.3 et 9.6.5: Du donjon, L'arbalétrier peut tirer sur les 2 arcs longs en armure mais pas sur le premier arc long, car il se trouve à 1 case du mur alors que l'arbalétrier est à 2 cases. Depuis le donjon, il ne peut pas tirer non plus sur les deux arcs courts car ils sont trop près de la tour. Des remparts, le deuxième arbalétrier peut tirer sur tous les personnages sauf l'arc court en vert car la ligne de tir rencontre le mur de la tour. Inversement, tous les archers (à l'exception du vert) peuvent tirer sur l'arbalétrier bleu, qui bénéficie d'une forte couverture. Les deux arcs longs avec armure peuvent aussi tirer sur l'arbalétrier dans le donjon (forte couvert.) parce qu'ils sont dans l'axe de la meurtrière. S'il y avait des personnages derrière les meurtrières de la tour, seul l'arc court jaune pourrait tirer dessus et uniquement contre la meurtrière du milieu. Si l'arbalétrier bleu était un ennemi infiltré dans le château, l'arbalétrier du donjon pourrait lui tirer dessus et il ne bénéficierait d'aucune couverture. Si l'archer visible à moitié était un personnage ami, aucun arbalétrier ne pourraient tirer sur le deuxième arc long.

9.6.6 Tir contre des personnages situés dans les hourds

9.6.6.1 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.

9.6.6.2 Lancer au travers des assommoirs

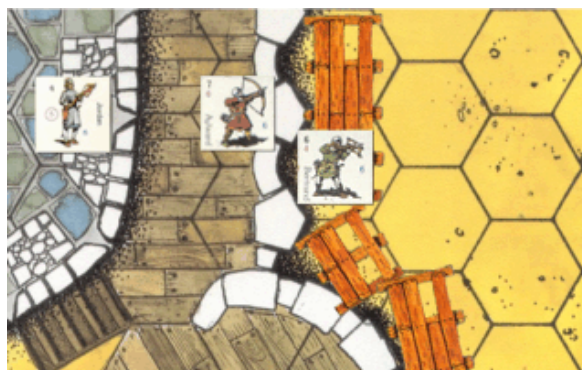
Il est possible de lancer des projectiles comme des couteaux, des javelots ou des pierres (voir chapitre 10.16), ainsi que de l'huile bouillante au travers des assommoirs sur les assaillants situés dans le même hexagone au pied du mur. Les règles standard s'appliquent, mais les barils d'huile doivent 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.

9.6.6.3 Tirs et niveaux

Un tireur situé à un niveau supérieur au hourd peut tirer au dessus de celui-ci en appliquant les règles ci-dessus, 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.

9.6.6.4 Balistes de défense

Les défenseurs peuvent 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.

9.6.7 Tir contre des personnages situés dans le fossé du château

Les personnages postés derrière les meurtrières des tours et sur les remparts peuvent tirer dans le fossé du moment que la muraille ne bloque pas leur ligne de tir. A partir des meurtrières du donjon, les possibilités de tir sont peu nombreuses car les personnages dans le fossé sont généralement trop près du mur.

Les personnages situés à l'extérieur du château et désirant tirer dans le fossé doivent se trouver soit dans le fossé lui-même, soit sur une case adjacente à son bord. Le fossé étant assez profond, un tireur situé sur une case adjacente à son bord peut tirer par-dessus des personnages se trouvant également dans le fossé.



Dans l'exemple ci-contre, l'arbalétrier et l'arc long en armure peuvent tirer sur tout le monde, mais l'arc long sans armure ne peut pas tirer sur les deux arcs courts dans le fossé. Ces deux derniers ne peuvent tirer ni sur l'arc court sans armure, ni sur l'arbalétrier car ils sont dans le fossé.

9.7 Couverture

9.7.1 Remparts et meurtrières

Les personnages sur des cases remparts ou meurtrière bénéficient d'une forte couverture quand la ligne de tir passe par le mur du rempart derrière lequel ils s'abritent ou la fente de la meurtrière.

9.7.2 Intérieur du château

Lorsque le pont-levis est relevé, tout personnage situé à l'intérieur du château bénéficie d'une couverture totale vis-à-vis de l'extérieur quand il ne se trouve ni sur les remparts ni derrière une meurtrière. Les seules exceptions à cette règle concernent la muraille démolie (voir 10.3.2) ou le tir depuis une tour de siège (10.6.5) ou un beffroi (10.7.7).

9.7.3 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.

9.7.4 Porte d'entrée du donjon

Un personnage se trouvant sur la case porte d'entrée du donjon bénéficie d'une couverture totale. Le fait qu'aucune flèche ou carreau ne puisse passer à travers cette porte reflète la conception particulière et la grande robustesse de celle-ci.

9.7.5 Fossé

Les personnages sur des cases fossé ne bénéficient d'aucune couverture.

9.7.6 Murs

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

9.7.7 Pont-levis

Quand le pont-levis est abaissé, les deux cases du château situées de part et d'autre du pont-levis offrent une forte couverture vis-à-vis de tirs provenant de l'extérieur.

Quand le pont-levis est relevé, la couverture est totale.

9.7.8 Hourds

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.

9.8 Mouvement

9.8.1 Restrictions de mouvement

Les murs et les meurtrières sont infranchissables. Pour entrer dans une tour ou dans le donjon, il faut passer par une porte. Les cases meurtrière ne sont accessibles que de l'intérieur d'un bâtiment.

Les cases remparts sont infranchissables de l'extérieur du château sauf si l'on se sert d'une échelle d'escalade (ou d'une tour de Siège - voir § 10.6). Les cases remparts sont accessibles de l'intérieur par les escaliers.

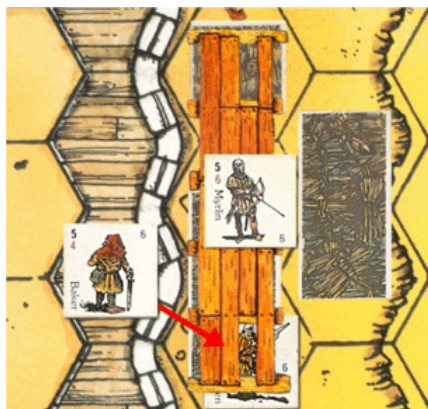
9.8.2 Les hourds

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 afin de lui lancer quelques pierres. Par contre depuis sa position, Myrlin ne peut pas tirer sur Wynken (voir ci-dessous).

9.9 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.