

### TIRS

#### Modifications dues à la distance de tir et à l'état de santé du tireur

Type d'arme utilisée	Courte distance pas de modif.	Moyenne distance +1 au dé	Longue distance +2 au dé
Poignard de lancer	1 ou 2 cases	3 ou 4 cases	5 à 7 cases
Javelot	1 à 7 cases	8 à 15 cases	16 à 30 cases
Fronde	1 à 10 cases	11 à 25 cases	26 à 45 cases
Arc court à cheval	1 à 12 cases	13 à 30 cases	31 à 55 cases
Arc court à pied	1 à 15 cases	16 à 40 cases	41 à 70 cases
Arbalète	1 à 25 cases	26 à 55 cases	56 à 90 cases
Arc long	1 à 30 cases	31 à 60 cases	61 à 120 cases

Tireur blessé: +1 au résultat du dé.

#### Tirs contre des personnages à cheval/ID10

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

Lancer de Dé suivant l'arme employée	Résultat suivant la couverture	
	Aucune	Moyenne
1	F	F
2	F	F
3	F	F
4	E	D
5	E	D
6	D	C
7	D	C
8	C	B
9	C	B
10	A	A

Pas de forte couverture pour les personnages à cheval

#### Explication des résultats:

- A = tir offensif/cavalerie recule de 4 cases (§)
- B = cheval indemne/dém de mouvement du cavalier réduit de 4 cases ce tour-ci.
- C = tir offensif/cheval indemne, cavalier blessé.
- D = tir offensif/cheval tué, cavalier blessé et désarçonné
- E = cheval indemne, cavalier tué et désarçonné
- F = cheval tué, cavalier tué et désarçonné.

#### Tirs contre des personnages à pied/ID10

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

Lancer de Dé suivant l'arme employée	Résultat suivant la couverture		
	Aucune	Moy.	Forte
1	C	C	C
2	C	C	C
3	C	C	B
4	C	C	B
5	C	B	A
6	C	B	A
7	B	B	A
8	B	A	A
9	A	A	A
10	A	A	A

#### Explications des résultats:

- A = tir offensif/personnage recule de 2 cases (§)
- B = tir offensif/personnage blessé, 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.

## ORGANISATION DU TOUR DE JEU

- 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.
- ANNONCE DE CHARGES ET CONTRE-CHARGES DE CAVALERIE**  
Le joueur A annonce une par une les charges qu'il compte effectuer avec ses cavaliers. Le joueur B a, dans certains cas, la possibilité d'annoncer des contre-charges (voir §1.56 Charges et contre-charges de cavalerie).
- 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 §1.31 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 §1.31 Tir et mouvement, et §1.33 Tir défensif).

#### 4) COMBAT

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

5) **PERSONNAGES ASSOMÉS**  
Tous les personnages des camps A et B qui ont été assommés lors du tour de jeu précédent sont remis sur pieds (on retourne les pions concernés).

**Tour du joueur B**  
Le tour 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 contre-charges et des tirs défensifs aux séquences 2 et 3. Quand la séquence 5 est terminée, un nouveau tour de jeu commence et le joueur A reprend à la séquence 1.

## TYPES DE TERRAINS

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	Légère	—
	Arbre	2 à pied Impassable pour les hommes à cheval	Légère	—
	Talus (haut du talus)	2	Moyenne si tir traverse haut du talus	—
	Eau	5 à pied Impassable pour les hommes à cheval ou en armure	Légère sauf si tireur au bord de l'eau	—

## FREQUENCE DE TIR & MOUVEMENT

Type d'arme	Fréquence de tir	Restrictions de mouvement
Poignard	Tir offensif ET défensif	Pas de limitation de mouvement
Javelot	Tir offensif seulement	Pas de limitation de mouvement
Arc court (à pied ou à cheval)	Tir offensif ET défensif	Potential de mouvement réduit de moitié (*)
Fronde & Arc long	Tir offensif seulement	Potential de mouvement réduit de moitié (*)
Arbalète	Tir offensif ET défensif Tir offensif OU défensif	Mouvement impossible Mouvement impossible

(\*) Arrondir éventuellement au chiffre inférieur.

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.

## COMBATS

### Effets du terrain sur les combats

Attaquant dans	contre	Défenseur	Répercussion sur la colonne des résultats possibles (1-1, 2-1, 3-1, etc)
—	+	—	on la décale de deux colonnes sur la gauche
—	0	—	on la décale d'une colonne sur la gauche.
0	+	—	on la décale d'une colonne sur la droite.
0	—	—	on la décale d'une colonne sur la gauche.
+	—	—	on la décale de deux colonnes sur la droite.

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

### Combats contre des personnages à cheval/ID10

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

#### — Rapport de Force —

1	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H	12-1
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	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F
6	A	B	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F
7	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	E	F
8	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	E	F
9	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	E	F
10	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	E	F

#### Explications des résultats:

- pas d'effet
- A : attaquant blessé, cheval indemne
- B : attaquant recule d'une case (§)
- C : défenseur recule d'une case (§)
- D : cheval tué - cavalier assommé et désarçonné
- E : cheval indemne - cavalier blessé
- F : cheval tué - cavalier blessé et désarçonné
- G : cheval indemne - cavalier tué et désarçonné
- H : cheval tué - cavalier tué et désarçonné
- (§) voir ci-dessous

### Combats contre des personnages à pied/ID10

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

#### — Rapport de Force —

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

#### Explications des résultats:

- pas d'effet
- A : attaquant blessé
- B : attaquant recule d'une case (§)
- C : défenseur recule d'une case (§)
- D : défenseur assommé
- E : défenseur blessé
- 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.

## INFILTRATIONS DES LIGNES ENNEMIES

Quand un personnage traverse, au cours de son déplacement, une case adjacente à un ennemi en position d'attaquer, le joueur concerné doit lancer un dé à 6 faces.

De 1 à 4, le personnage traverse la case sans dommage.

5 ou 6, le personnage est blessé au passage \*

\* Pour les personnages à cheval qui tentent de s'infiltrer, seul un 6 au dé entraîne une blessure.

On lance le dé pour chaque case traversée. Dans le cas où le personnage est à pied et qu'il est déjà blessé, le joueur s'ajoute un point au résultat du dé. Dans le cas où le ou les ennemis en position d'attaquer sont tous blessés, le joueur soustrait un point au résultat du dé.

# CROISADES

## FICHE DE JEU N° 1 COMMANDEMENT & MORAL

TABLE DE COMMANDEMENT

Classes de Personnages	CROISES			SARRAZINS			MONGOLS		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Commandant Suprême	Roi	Baron	Chevalier	Sergent	Turcoples Hallebardiers Vougiers Piquiers Archers Arbalétriers	Sultan	Emir	Mamelouk Royal	Grand Khan
Dignitaire de Haut Rang					Archer à cheval Infanterie fatimide Archers et lanceurs de javalot soudanais				
Officier					Cavalerie légère Cavalerie lourde syrienne Cavalerie lourde kide Infanterie syrienne Frondeurs				
Sous Officier									
Réguliers									
Irregulars									
Potential de Commandement	25 Dignitaires de Haut Rang ou Officiers	15 Officiers ou Sous Officiers	10 Sous Officiers ou Hommes de Troupe (à pied ou à cheval)	8 hommes de troupe à pied ou 5 cavaliers légers					
Rayon de Commandement	12 cases	10 cases	8 cases	6 cases					

TABLEAU DE MORAL

Niveau de Moral	CROISES	SARRAZINS	MONGOLS
15	Roi	Sultan	Grand Khan
12	Barons	Emirs	Khans
10	Chevaliers	Mamelouks Royaux	Cavaliers d'élite
9	Sergents	Mamelouks légers	
8	Clergé	Assassins	Guerners d'élite
7	Hallebardiers	Cav. lourds syriens Cav. lourds seldjouk.	
6	Turcoples Vougiers	Bédouins	Infanterie régulière
5	Piquiers	Infanterie fatimide, syrienne seldjoukide Lanceurs de javalot	Infanterie d'appoint
4	Archers Arbalétriers	Archers à pied ou à cheval Arbalétriers Frondeurs	Archers mercenaires
3		Ingénieurs	
2		Paysans en armes	
1		Civils	

### Test de moral/1D10

Un personnage doit subir un test de moral quand:

- il est à pied et se fait charger par de la cavalerie lourde.
- un officier, un dignitaire de haut rang ou un chef suprême appartenant à son camp meurt dans un rayon de 3 cases (5 pour le chef suprême)!
- un personnage du même camp part en débandade dans un rayon de 3 cases.
- il a dû être déplacé pour faire de la place à un personnage pris de panique ou en débandade.

Un test de moral consiste d'abord à modifier le niveau de moral habituel du personnage en consultant le tableau ci-dessus.

Si, après modifications, le niveau de moral du personnage atteint la valeur zéro ou moins, il est automatiquement atteint de débandade.

Si, après modifications, le niveau de moral du personnage est supérieur à zéro, le joueur concerné lance 1D10. S'il obtient un chiffre inférieur ou égal au niveau de moral modifié, le personnage garde le moral. Si le chiffre obtenu est supérieur au niveau de moral modifié, le personnage est pris de panique.

**Panique:** le personnage doit reculer immédiatement d'une distance égale à la moitié de son potentiel de mouvement.

**Débandade:** le personnage doit reculer immédiatement d'une distance égale à la totalité de son potentiel de mouvement et répéter la même opération à chaque tour de jeu. (Pour plus de détails, voir pages 63 et 64 des règles).

### Les effets du commandement

- 1) Un homme de troupe non commandé ne peut ni tirer, ni s'avancer sur une case adjacente à l'ennemi. S'il se trouve être déjà au contact, il peut soit combattre normalement, soit décrocher. Quand il est attaqué, un personnage non commandé se défend toujours normalement.
- 2) Un homme de troupe commandé par un officier ou un sous-officier a un niveau de moral normal. Un personnage commandé directement ou indirectement par un dignitaire de haut rang voit son niveau de moral augmenter de 1 point. S'il est commandé par le commandant suprême de l'armée, son moral augmente de 2 points. Quand un homme de troupe n'est pas commandé, son moral est diminué de 1 point.
- 3) Un commandant suprême influence les rapports de force des combats qui ont lieu dans un rayon de 5 cases autour de lui (voir p.61 des règles).

TABLEAU DES MODIFICATIONS DE MORAL

Personnage commandé directement ou indirectement par un dignitaire de haut rang	+1
Personnage commandé directement ou indirectement par un chef suprême (N.B. Cette modification annule la précédente)	+2
Personnage ennemi atteint de panique dans un rayon de 6 cases	+1
Personnage ennemi atteint de débandade dans un rayon de 6 cases (N.B. Cette modification annule la précédente)	+2
Personnage impliqué dans un combat dont le rapport de force est de 3 contre 1 ou plus en sa faveur	+1
Personnage situé sur un pas de porte	+1
Personnage situé derrière une fenêtre ou dans une tranchée	+2
Personnage situé derrière un rempart sans que l'ennemi ait réussi à prendre pied sur le rempart dans un rayon de 6 cases	+3
Homme de troupe non commandé	-1
Personnage ami atteint de panique dans un rayon de 6 cases	-1
Personnage ami atteint de débandade dans un rayon de 6 cases (N.B. Cette modification annule la précédente)	-2
Personnage impliqué dans un combat dont le rapport de force est de 3 contre 1 ou plus en faveur de l'ennemi	-1
Officier tué ce tour-ci dans un rayon de 3 cases	-1
Dignitaire de haut rang tué ce tour-ci dans un rayon de 3 cases (N.B. Cette modification annule la précédente)	-2
Chef suprême tué ce tour-ci dans un rayon de 5 cases (N.B. Cette modification annule les deux précédentes)	-3
Chef suprême tué lors d'un tour précédent quel que soit le rayon	-2
Personnage blessé	-2
Personnage déjà pris de panique	-3

# CROISADES

## FICHE DE JEU N° 2 JEU STRATEGIQUE

### TABLE D'ACHAT

Coût de base d'un personnage	
Cavaliier lourd	ATT+2DEF
Cavaliier léger	ATT+DEF
Archer à cheval	2ATT+2DEF
Personnage à pied avec armure	2ATT+DEF
Personnage à pied sans armure	ATT+1/2DEF(1)
Lanceur de javelot	2ATT
Archer à arc court sans armure	2ATT+DEF
Archer à arc court avec armure	2ATT+2DEF
Assassin	
Archer à arc long	3ATT+DEF
Arbalétrier sans armure	
Frondeur	
Arbalétrier avec armure	3ATT+2DEF
Ingénieur	4ATT+2DEF
Clergé, Paysans, Civiis	ATT

(1) Attribuer si nécessaire au chiffre inférieur

### Animaux, matériel & ravitaillement

Cheval de monte équipé	12
Cheval de trait	8
Mule et boeuf	6
Chariot	12
Cotte de mailles	3
Equipement cavalier lourd (sans cote de mailles)	3
5 rations de ravitaillement	1

### Engins de siège

Fascine	1
Echelle de siège	2
Ecran	2
Mangonneau	12
Trébuchet	30
Baliste	30
Bélier	30
Tour de siège	35

### Navires et châteaux

Navire de transport	100
Navire de combat	150
Château frontalier	300
Château seigneurial	500

N.B. ATT et DEF sont les abréviations de Points en Attaque et Points en Défense. Il n'est pas possible de sélectionner un cavalier à pied sauf en ce qui concerne les sous-officiers d'une garnison fixe.

## TABLE DE GUERISON/ID6

Pour chaque personnage blessé à la fin d'une bataille ou d'un assaut (siège), on lance ID6 et on consulte la table ci-dessous:

Chiffre obtenu

1	1 tour plus tard
2	2 tours plus tard
3	3 tours plus tard
4	3 tours plus tard
5	Relancez le dé;
6	1 ou 2=le personnage meurt des suites de ses blessures.
3 à 6=le personnage meurt	
5	5 tours plus tard.

N.B. Il s'agit ici de tours de jeu stratégiques. 1 tour = 3 jours de siège.

## ORGANISATION DU TOUR DE JEU STRATEGIQUE

### Séquence 1: RAVITAILLEMENT

Chaque joueur vérifie la ligne de ravitaillement de chacun de ses groupes de personnages.

### Séquence 2: REORGANISATION DES TROUPES

Chaque joueur peut réorganiser comme il l'entend les groupes se trouvant sur une même case stratégique.

### Séquence 3: MOUVEMENTS MARITIMES

Les joueurs inscrivent en secret sur leur feuille de navigation les ordres de mouvement de leurs navires. Les plans navires sont ensuite déplacés conformément aux ordres écrits.

### Séquence 4: MOUVEMENTS TERRESTRES

Chacun leur tour, les joueurs déplacent leurs groupes de personnage sur la carte stratégique.

### Séquence 5: BATAILLES NAVALES

A chaque fois que des navires ennemis se retrouvent sur une même case, une bataille a lieu. Les joueurs résolvent une par une les batailles engagées.

### Séquence 6: BATAILLES TERRESTRES

Quand des groupes ennemis se rencontrent sur une même case et que le refuge dans une ville ou un château n'est pas souhaité ou est impossible, une bataille a lieu. Les joueurs résolvent une par une les batailles engagées.

### Séquence 7: SIEGES

Les joueurs résolvent un par un les sièges en cours. Le niveau de ravitaillement des garnisons est rectifié à la fin de chaque journée de siège.

## RAVITAILLEMENT

Jusqu'à 10 personnes, une troupe est considérée ravitaillée si elle contrôle la case ou elle se trouve ou si son camp contrôle toutes les cases la rattachant à un château frontalier. Le contrôle de la case où elle se trouve n'est alors pas nécessaire.

- Jusqu'à 25 personnes, une troupe est considérée ravitaillée si son camp contrôle toutes les cases la rattachant à un château seigneurial ami.
- Jusqu'à 50 personnes, une troupe est considérée ravitaillée si son camp contrôle toutes les cases la rattachant à une ville amie.
- Au-dessus de 50 personnes, une troupe est considérée ravitaillée si son camp contrôle toutes les cases la rattachant à une ville importante amie.

Effets du manque de ravitaillement, voir p.37 des règles.

## TRANSPORT PAR MER ET PAR TERRE

Par mer

### Capacité de transport d'un navire

Type de cargaison	Capacité maximale de transport respectant le rapport 1 cheval = 3 hommes
Troupes	24 hommes ou 8 chevaux ou toute combinaison respectant le rapport 1 cheval = 3 hommes
Engins de siège	2 tours de siège ou toute combinaison respectant le barème suivant: 1 tour=2 béliers=2 trébuchets=4 mangonneaux = 6 balistes = 12 écrans = 12 échelles.
Ravitaillement	500 points de ravitaillement.

### Par terre

Un chariot tiré par un cheval peut transporter 125 points de ravitaillement, 6 écrans ou 6 échelles ou 3 balistes ou 2 mangonneaux ou 1 trébuchet ou 1 bélier. Deux chariots peuvent transporter une tour de siège. A dos d'homme, le transport demande 2 hommes par échelle ou écran, 4 hommes pour une baliste, 6 hommes pour un mangonneau, 12 hommes pour un trébuchet ou un bélier et 24 hommes pour une tour de siège. Une mule peut transporter 25 points de ravitaillement. Les hommes transportant du matériel vont à la même vitesse que les chariots. Ils peuvent toutefois passer par une case montagne sans route (1 case par tour).

Voir également les tableaux de mouvements sur la carte stratégique.

### Construction et remontage des engins de siège

Chaque ingénieur ayant 5 personnages sous ses ordres peut construire:

- 1 tour de jeu: 6 écrans ou 6 échelles ou 1 baliste ou 1 mangonneau;
- en 2 tours de jeu: 1 trébuchet ou 1 bélier ou 1 tour de siège.

N.B. 1 tour de jeu stratégique = 3 jours de siège.

Pour être transporté par mer ou par terre, les engins de siège doivent être démontés, le remontage demande une journée de siège pour les écrans, échelles, mangonneaux et balistes, et deux journées pour les trébuchets, béliers et tours de siège. Le remontage nécessite 3 hommes pour chaque engin (6 échelles ou écrans, 1 engin) et un ingénieur pour superviser le tout.

## BATAILLES NAVALES

Chaque bataille navale s'effectue en rounds successifs, jusqu'à ce qu'un joueur perde tous ses navires ou décide de s'enfuir en haute mer. A chaque round, les joueurs lancent autant de fois les dés qu'ils ont de navires, à raison de: -2D10 pour chaque navire de combat et ID6 pour chaque navire de transport. Les dégâts infligés sont calculés à partir de la somme totale obtenue par les navires d'un même joueur. Si un joueur obtient plus que son adversaire, il lui coule un navire. S'il obtient le double, il lui coule 2 navires. S'il obtient le triple ou plus, il lui coule 3 navires. Les navires coulés sont choisis par leur propriétaire.

## BATAILLES TERRESTRES

Initiative

Chaque joueur lance ID10 et s'ajoute 1 point si sa troupe est commandée par un chevalier ou un mamelouk royal, 3 points si c'est un baron ou un émir, ou 6 points si c'est un roi ou un sultan. Le joueur qui obtient le total le plus élevé, remporte l'initiative. Il sélectionne les cartes tactiques qui vont servir de champ de bataille et les assemble à sa guise. Le camp qui n'a pas l'initiative choisit alors de quel côté du tapis de jeu il se déploie. Une fois le déploiement terminé de part et d'autre, le joueur qui a l'initiative désigne le camp qui se déplace en premier. Pour plus de détails, voir pages 46 et 47 des règles.

### Table de composition des champs de bataille/ID6

Type de case où a lieu la bataille	1 ou 2	Sélection des cartes suivant le résultat du dé 3 ou 4	5 ou 6	Cartes utilisées pour la retraite
PLAINE	Oliveraie Oliveraie Croisée Ch. Village Forêt Temple	Oliveraie Croisée Ch. Village Forêt	Oliveraie Village Forêt Temple	Croisée Ch. Oliveraie
MONTAGNE	Forêt Forêt Forêt Forêt	Forêt Village Croisée Ch.	Forêt Temple Point d'Eau	Croisée Ch. Forêt
DESERT	Croisée Ch. Croisée Ch. Croisée Ch. Point d'Eau	Croisée Ch. Croisée Ch. Croisée Ch. Point d'Eau	Croisée Ch. Croisée Ch. Point d'Eau Oliveraie	Croisée Ch. Croisée Ch.

N.B. Quand la carte Temple est utilisée, le rivière doit toujours occuper l'un des coins extérieurs du tapis de jeu.

Dans le désert, les cases Eau de la carte Croisée des Chemins sont considérées comme du terrain plat.

### Table de désertion/ID10

Cette table concerne tous les personnages qui sortent de la carte pris de panique ou en débandade. N.B. Un personnage qui sort volontairement de la carte par un autre côté que celui choisi pour la retraite est automatiquement considéré en débandade.

Personnage en débandade

Le personnage déserte et est éliminé s'il fait	1 à 3 au dé	Personnage en débandade	1 à 6 au dé
Le personnage rejoint un groupe ami après la bataille s'il fait	4 à 10 au dé		7 à 10 au dé

Jeu de rôles: Les personnages principaux peuvent ajouter leurs points d'Honneur au résultat du dé avant de consulter la table de désertion, sauf s'ils sortent volontairement de la carte par un autre côté que celui choisi pour la retraite.

## SIEGES

### Déroulement d'un siège

Le joueur assigné commence par sélectionner les soldats qui forment la garnison (voir tableau des garnisons). Puis, au début de chaque jour de siège (1 tour stratégique = 3 jours), chaque Joueur Assigné s'ajoute 4 points au chiffre obtenu. Celui qui obtient le chiffre final le plus élevé remporte l'initiative. S'il assigne à l'initiative, il peut choisir entre lancer un assaut, piller les remparts ou tenter d'obtenir la reddition de la garnison (voir table de reddition). Si l'assigné à l'initiative, il peut choisir entre tenter une sortie pour ravitailler ou attaquer le campement des assiégés.

Pour plus de détails, voir pages 52 et 53 des règles.

### Table de reddition d'une garnison/ID10

Le Joueur Assigné lance ID10 et ajoute les points de modifications qui s'appliquent au siège concerné:

- + 1 si les assiégés sont au moins deux fois plus nombreux que les assiégés.
- + 2 si les assiégés sont au moins trois fois plus nombreux que les assiégés.
- + 1 si les assiégés ne reçoivent que des demi-rations de nourriture.
- + 2 si les assiégés ne reçoivent que des quart-de-rations de nourriture.

ou  
+ 1 si les assiégés ont refusé à faire une brèche dans la muraille extérieure du château ou de la ville.

ou  
+ 2 si les assiégés se sont rendus maîtres des remparts.

ou  
+ 3 si les assiégés tiennent les remparts et ont réussi à faire une brèche dans le mur de la citadelle (ville, château seigneurial) ou du donjon (château frontalier).

Si le chiffre modifié atteint 12, le château ou la ville se rend. Moins de 12: le siège continue.

**Reddition automatique:** une garnison se rend automatiquement si elle n'a plus rien à manger ou si tous les personnages habillés à commander sont morts.

# FICHE DE JEU N° 2: JEU DE ROLES - Tirs & Combats

## Tirs contre des personnages à cheval

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

## TIRS

### Résultat suivant la couverture

Lancer de Dé suivant l'arme employée	Résultat suivant la couverture		
	Aucune	Légère	Moyenne
1	2D10+D6	2D10+D6	2D10+D6
2	2D10+D6	2D10+D6	2D10
3	2D10+D6	2D10	D10+D6
4	2D10	D10+D6	D10
5	D10+D6	D10	D6
6	D10	D6	A
7	D6	A	
8	A		
9			
10			

**Balliste**  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

**Arc long & Fronde**  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

**Arc court & javelot**  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

### Explication des résultats:

A = tir offensif/cavalière recule de 4 cases  
tir défensif/pot. de mouvement du cavalier réduit de 4 cases ce tour-ci  
le résultat A s'applique également à tous les tirs entraînant des dégâts.

Si dégâts > POT DEF → personnage assommé et désarçonné.

Si dégâts > POT DEF x 2 → idem + cheval tué.

## Tirs contre des personnages à pied

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

### Résultat suivant la couverture

Lancer de Dé suivant l'arme employée	Résultat suivant la couverture		Forte
	Aucune	Légère	
1	2D10+D6	2D10+D6	2D10
2	2D10+D6	2D10+D6	2D10+D6
3	2D10+D6	2D10+D6	D10+D6
4	2D10+D6	2D10+D6	D10
5	2D10	2D10	A
6	2D10	D10+D6	D10
7	D10+D6	D10	A
8	D10	A	A
9	A	A	
10			

**Balliste**  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

**Arc long & Fronde**  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

**Arc court & javelot**  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

### Explications des résultats:

A = tir offensif/personnage recule de 2 cases  
tir défensif/pot. de mouvement du personnage réduit de 2 cases ce tour-ci.

Le résultat A s'applique également à tous les tirs entraînant des dégâts

Si dégât > POT DEF → personnage assommé.

## EVOLUTION DE L'HABILETE AU TIR

Un tireur obtient 1 point d'habileté au tir à chaque fois que l'un de ses tirs entraîne la mort d'un adversaire. Quand il a accumulé 10 points d'habileté, le personnage obtient un "—1" en modificateur de tir. Autrement dit, il soustrait désormais 1 point au chiffre obtenu au dé à chaque fois qu'il tire. Avec 20 points d'habileté supplémentaires, il obtient un "—2" en modificateur de tir. Par la suite, s'il accumule encore 50 points d'habileté, il obtient un "—3" en modificateur de tir. A chaque fois que le modificateur change, le joueur concerné doit effacer sur la feuille de personnages les points d'habileté correspondants et inscrire le nouveau modificateur dans la colonne appropriée. Un tireur ne peut pas obtenir un modificateur supérieur à "—3".

# LES DIFFERENTES OPTIONS DE COMBAT

## OPTION A : ATTAQUE/CONTRE-ATTAQUE

ATTAQUE	CONTRE-ATTAQUE	RESULTAT
Pot.Att. + Exp.au combat des attaquants +1D10 et 1D6 (si défenseur sans armure) ou + 2D6 (si défenseur en armure ou si plusieurs défenseurs)	Pot.Att.+ Exp.au combat des défenseurs +1D10 et 1D6 (si attaquant sans armure) ou + 2D6 (si attaquant en armure ou si plusieurs attaquants)	Nombre de points de vie perdus par un personnage du camp perdant =

## OPTION B : ATTAQUE/ESQUIVE

ATTAQUE	ESQUIVE
Pot.Att.+Exp.au combat des attaquants +1D10 et 1D6 ou+2D6	Pot.Déf.+(Exp.au combat x 2) multiplié par 1D6-1 pour <b>chaque</b> défenseur qui tente d'esquiver

**R** Si ATTAQUE>ESQUIVE: Esquive manquée. Le défenseur qui a tenté d'esquiver perd un nombre de points de vie égal à Total Attaque Total Esquive

**E** Si ATTAQUE<ESQUIVE: Esquive réussie. Le défenseur profite de l'effet de surprise pour porter un coup rapide à son adversaire. L'attaquant perd 1D6 de points de vie s'il porte une armure ou 1D10 s'il n'en a pas.

**S** S'il y a plusieurs attaquants, le joueur défenseur désigne celui qui encaisse les dégâts

**U** S'il y a plusieurs défenseurs qui réussissent leur esquive, chacun porte un coup à l'attaquant

**L** Si ATTAQUE=ESQUIVE: Esquive réussie de justesse. Aucun dégât de part et d'autre.

## OPTION C - ATTAQUE/RETRAITE LIMITEE

**T** Si POT.MVT.ATT > POT.MVT.DEF. Le défenseur encaisse 1D6 de dégâts s'il a une armure ou 1D10 s'il n'en a pas + test de moral.

Si POT.MVT.ATT < POT.MVT.DEF. Le défenseur encaisse 1D6-2 de dégâts s'il a une armure (1 ou 2 au dé = 0 dégâts) ou 1D6 s'il n'en a pas + test de moral.

Les points de vie perdus sont multipliés par 2 si l'attaquant est à cheval et le défenseur à pied, ou bien si l'attaquant charge un défenseur à cheval. Ils sont multipliés par 3 si l'attaquant charge un défenseur à pied.

## INFLUENCE DE TERRAIN SUR LES COMBATS

En cas d'Attaque/Contre-Attaque/Esquive, quand des adversaires se trouvent sur des terrains différents, la nature du terrain intervient de la façon suivante:

- terrain neutre (0): pas d'influence sur le combat
- terrain avantageux (+): le personnage qui s'y trouve s'ajoute 3 points à son potentiel d'attaque ou de défense, selon l'option choisie.
- terrain désavantageux (-): le personnage qui s'y trouve retire 3 points de son potentiel d'attaque ou de défense, selon l'option choisie.

En cas d'Attaque/Retraite limitée, le défenseur subit 3 points de dégâts supplémentaires s'il se trouve sur un terrain plus désavantageux que celui de l'attaquant, et 3 points de dégâts en moins s'il se trouve sur un terrain plus avantageux.

CAMP

- CROISES
- SARRAZINS
- MONGOLS

# FEUILLE DE REPARTITION DES TROUPES

GRUPE N°


GRUPE N°


GRUPE N°


GRUPE N°


GRUPE N°


GRUPE N°


GRUPE N°

GRUPE N°


GRUPE N°


GRUPE N°

GRUPE N°


GRUPE N°


CAMP

- CROISES
- SARRAZINS
- MONGOLS

# FEUILLE DE REPARTITION DES TROUPES

GRUPE N°

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

GRUPE N°

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

GRUPE N°

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

GRUPE N°

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

GRUPE N°


GRUPE N°


GRUPE N°


GRUPE N°


GRUPE N°


GRUPE N°
