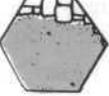
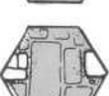
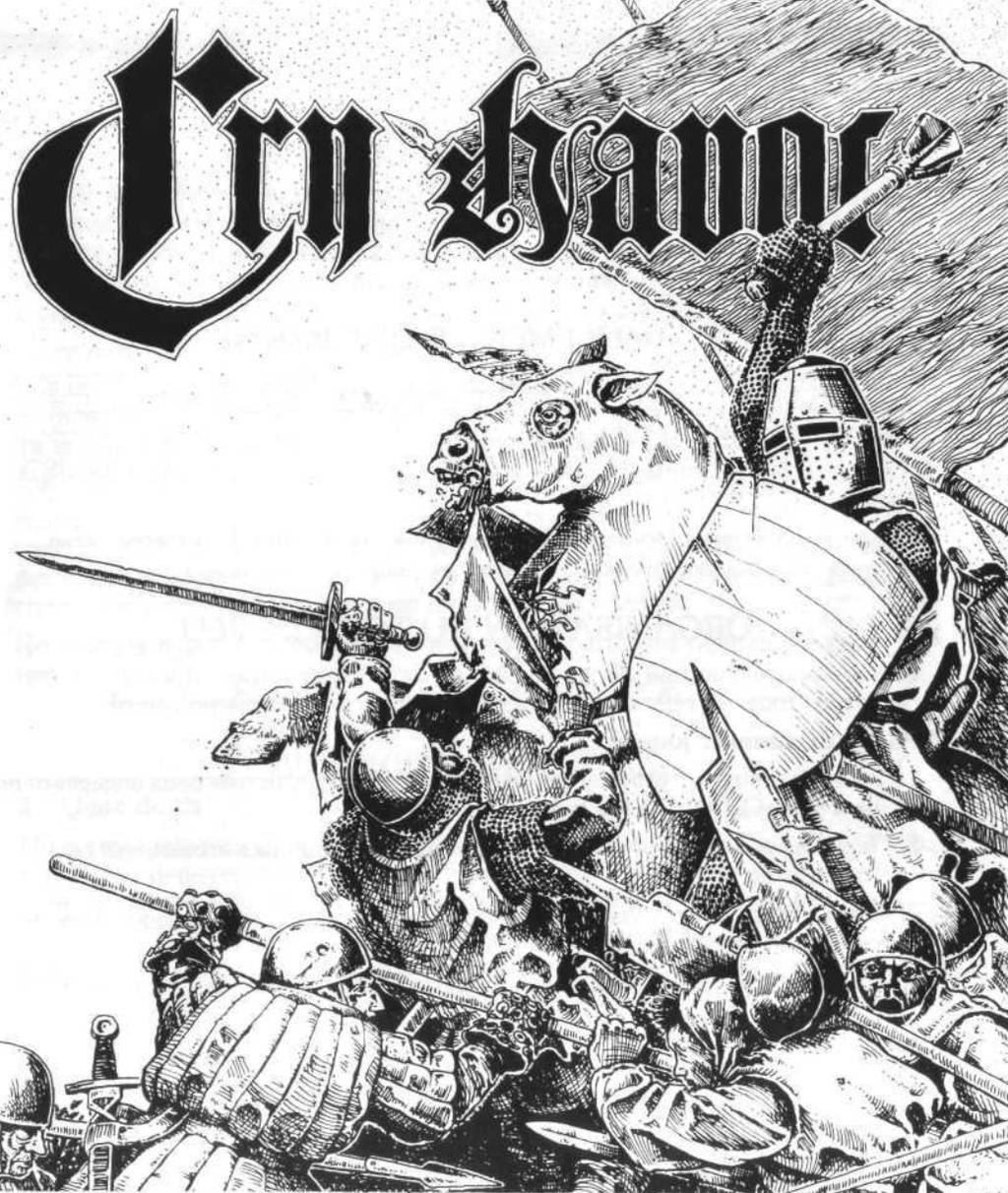


TYPES DE TERRAINS

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat,	1	Aucune	0
 (haut du talus)	Talus	2	Moyenne	—
	Broussailles	2	Légère	—
	Arbre	2 à pied Impassable pour les chevaux	Légère	—
	Intérieur de maison	1 à pied Impassable pour les chevaux	Moyenne si tir traverse fenêtre ou porte Aucune sinon	+
	Mur de bâtiment	Impassable	Totale	0
	Fenêtre	4 à pied pour l'enjamber. Impassable pour les chevaux	Moyenne si tir traverse fenêtre/Sinon Aucune	Combat Impossible à travers fenêtre
	Coin extérieur de bâtiment	1	Moyenne si tireur n'aperçoit pas les deux côtés du bâtiment	0
	Porte de maison ou Entrée de cour	1 (les chevaux peuvent y aller)	Moyenne	+

Le type de couverture influence le tir des archers et des arbalétriers. L'avantage (+) ou le désavantage (-) que procure un terrain influence le combat au corps-à-corps.



REGLES DU JEU

Introduction

Si vous jouez pour la première fois à Cry Havoc, nous vous conseillons de parcourir rapidement le résumé intitulé "Comment joue-t-on à Cry Havoc?" avant de lire ces règles. Vous y trouverez une description générale du jeu qui vous aidera à mieux comprendre ce qui suit.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

A Cry Havoc, chaque partie se compose d'une succession de tours de jeu et chaque tour de jeu comporte deux phases distinctes, une pour chaque camp en présence. Quand vient sa phase de jeu, le joueur concerné fait bouger, tirer et combattre ses personnages. Dans chaque scénario est indiqué lequel des deux camps joue en premier.

Quand il y a plusieurs joueurs de chaque côté, les joueurs d'un même camp peuvent tous bouger, tirer et combattre pendant la même phase.

C ORGANISATION DU TOUR DE JEU

Chaque phase d'un tour de jeu se déroule de la façon suivante:

(le terme "tous" se réfère ici à tous les personnages d'un même **camp**)

Phase du premier joueur

1. Tous les archers et arbalétriers peuvent tirer, à l'exception de ceux **engagés dans** un combat le tour de jeu précédent.
2. Tous les personnages peuvent bouger, à l'exception des arbalétriers qui viennent de tirer.
3. Tous les archers peuvent tirer à nouveau, y compris ceux engagés dans un combat le tour de jeu précédent.
4. Tous les personnages adjacents à des personnages ennemis peuvent engager le combat.
5. Tous les personnages amis qui ont été assommés lors de la phase de l'adversaire sont remis sur pieds (on retourne les pions concernés).

Phase du deuxième joueur

Elle se déroule exactement sur le même modèle que la première. Quand la séquence No. 5 est terminée, un nouveau tour de jeu commence et le premier joueur reprend à la séquence No.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.

TIR A L'ARC OU A L'ARBALETE

Même si c'est avant tout le dé qui détermine le résultat d'un tir à l'arc ou à l'arbalète, il y a toutefois plusieurs facteurs qui peuvent modifier les conditions de tir. Regardez la fiche spéciale fournie avec le jeu.

Sur cette fiche, à gauche du tableau représentant les types de terrain, on a tous les tableaux servant à la résolution des tirs. Le premier indique les modifications éventuelles à apporter au chiffre obtenu au dé en fonction de la distance de tir et de l'état de santé du tireur. Les trois tableaux suivants correspondent chacun à une catégorie de cibles. Selon la situation dans laquelle on se trouve, on se reporte donc à l'un des trois tableaux, dans la colonne Arc ou Arbalète suivant l'arme employée. On lance une fois le dé. On suit ensuite horizontalement la ligne du chiffre obtenu (après modifications) et, dans la colonne correspondant à la couverture de la cible, on a le résultat du tir: A, B, C, D ou pas d'effet. La transcription des résultats possibles est donnée sous chaque tableau. La couverture qu'offre chaque type de terrain est indiquée dans le tableau central.

Nous allons maintenant passer en revue les cas particuliers entraînant des restrictions de tir.

RESTRICTIONS DE TIR

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.

N.B. : Deux personnages sur des cases adjacentes peuvent toujours se tirer dessus sauf s'ils sont séparés par un mur sans ouverture.

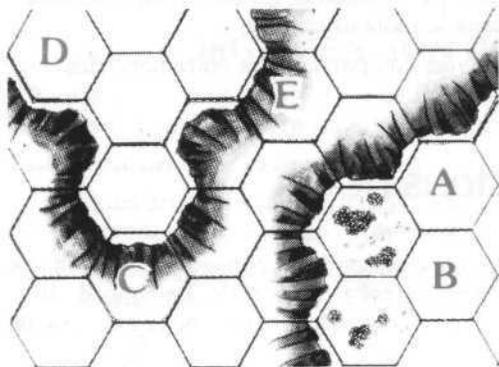
2. Tir par-dessus d'autres personnages

Si la ligne de tir d'un arbalétrier passe à travers une case occupée par un personnage vivant, le tir est impossible. Par personnage vivant, on entend également les personnages assommés, les chevaux et les mules.

Les archers, par contre, peuvent tirer par-dessus d'autres personnages du moment que la cible se trouve à moyenne ou longue distance **et** ne bénéficie **que** d'une couverture légère (ou pas de couverture du tout).

3. Tir par-dessus des terrains autres que du terrain plat

- a) **Broussailles:** S'il y a des broussailles entre le tireur et sa cible, cette dernière bénéficie d'une couverture légère.
- b) **Arbres:** S'il y a des arbres entre le tireur et sa cible, le tir est impossible. Par contre, il est possible de tirer sur une cible dans une case arbre, du moment que la ligne de tir ne traverse aucune autre case arbre.
- c) **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, la ligne de tir est bloquée et aucun tir n'est possible (cas de E et B ci-dessous). **Exceptions.** Le tir est possible: - quand le personnage en contrebas se trouve sur la case talus elle-même (cas de C et E). Il peut alors tirer mais on peut aussi lui tirer dessus (dans ce dernier cas, il bénéficie d'une couverture moyenne); quand les deux personnages se trouvent sur deux talus différents et à la même hauteur, comme c'est le cas de A, B et D dans l'exemple qui suit.



Exemple

- A peut tirer sur B, C (couverture légère due aux broussailles), D et E.
- B peut tirer sur A, C et D (tous les deux couv.légère), mais pas sur E qui se trouve plus près de la case talus.
- C peut tirer sur D, sur E (la ligne de tir ne passe pas par le haut d'un talus), ainsi que sur A et B (tous les deux couv.légère).
- D peut tirer sur A, B (couv.légère), C et E (tous les deux couv.moyenne).
- E peut tirer sur A, C, D mais pas B.

4. 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.

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

5. 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.

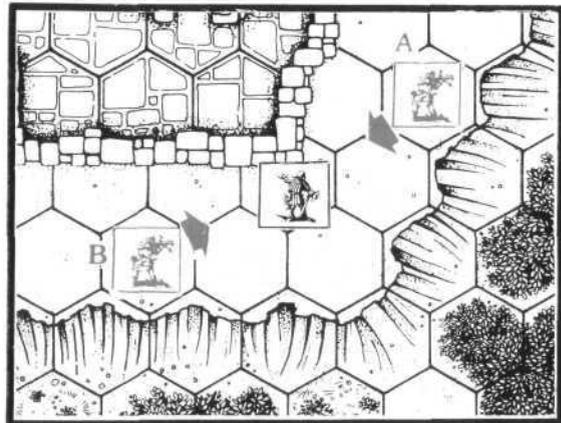
6. Murs

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. •

COUVERTURE

- a) **Talus:** Les personnages sur des cases talus bénéficient d'une couverture moyenne si la ligne de tir passe par le haut du talus (voir aussi paragraphe 3.c, page 3).
- b) **Broussailles:** Il est possible de tirer dans et à travers des cases broussailles. Dans les deux cas, la cible bénéficie d'une couverture légère.
- c) **Arbres:** Les personnages sur des cases arbre bénéficient d'une couverture légère. Il est possible de tirer **dans** une case arbre mais pas à travers.
- d) **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.
- e) **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.
- 0 **Murs:** Les personnages derrière un mur bénéficient d'une couverture totale et il est impossible de leur tirer dessus.
- g) **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.

h) 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 CROISE

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.

i) 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 occupe une case terrain plat et une case broussailles. Il bénéficie donc d'une couverture légère.

MOUVEMENT

Chaque personnage a un nombre de points de mouvement inscrit sur le pion qui le représente (chiffre bleu). Chaque case traversée lui fait dépenser un nombre de points correspondant à la difficulté qu'elle représente (voir tableau Types de Terrains). 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 mouvement inutilisés ne peuvent pas être transférés d'un personnage à l'autre, ni être gardés en réserve pour les tours suivants.

RESTRICTIONS DE MOUVEMENT

1. Les personnages ne peuvent pas passer par des cases contenant des personnages ennemis **vivants**, même assommés. Il est possible, par contre, de traverser des cases contenant des personnages amis.
2. Les murs sont infranchissables. Pour entrer dans une maison ou une cour, il faut passer par une porte ou une fenêtre.
3. Les chevaux, avec ou sans cavalier, ne peuvent pas entrer dans une case arbre ou une case intérieur de maison. Ils peuvent cependant pénétrer dans les cours et même y occuper les cases porte de maison.

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

5. 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).

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.

Montée et descente de cheval

Monter ou descendre de cheval prend un tour complet. Pour pouvoir monter sur un cheval, le personnage doit se trouver sur **l'une** des cases adjacentes à celles de sa monture.

Seuls des chevaliers peuvent éventuellement monter sur des chevaux capturés au combat. Quand un chevalier monte ou remonte à cheval, on remplace les pions chevalier à pied + cheval seul par le pion représentant le même chevalier sur sa monture.

Un chevalier blessé ne peut plus monter ou remonter à cheval.

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 quelconque personnage, même blessé, par l'une des cases adjacentes à celles du cheval. Le personnage peut continuer sa route, suivi désormais du cheval que l'on traite comme une simple extension du pion qui le conduit.

Mules

Les mules sont traitées de la même façon que des chevaux sans cavalier, mais elle ne peuvent jamais être montées.

Les mules peuvent être attachées l'une à l'autre et conduites en file indienne comme l'on conduit un cheval par la bride. Attacher ou détacher deux mules occupe un personnage pendant toute sa phase de jeu, que les animaux soient morts ou vivants.

EMPILEMENT DE PIONS

A aucun moment de la partie il ne peut y avoir deux personnages vivants sur une même case. Il est possible cependant de faire passer des personnages à **travers** des cases contenant un personnage ami.

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. A la phase de jeu suivante, ils se défendront contre les attaquants adverses.

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 de Résultats 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. Sur la fiche spéciale fournie avec le jeu, on trouve deux Tables de Résultats des 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.

Effets 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 spéciale), un terrain peut influencer un combat de l'une des trois façons suivantes: il peut être neutre (0), ou bien avantager le personnage qui s'y trouve (+), ou encore le désavantager (-).

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 Résultats des 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.

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.

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.

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 (+) 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 spéciale) indique que le rapport de force doit être décalé d'une colonne vers la gauche. Le combat sera donc résolu à 3-1.

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 tué), le joueur victorieux peut faire avancer l'un de ses personnages de la moitié de son potentiel de mouvement. La première case traversée devra nécessairement être l'une des cases évacuées par l'ennemi (ou la case du personnage tué). Cette avance est toutefois limitée à **une** case, si le personnage qui l'effectue est adjacent à un personnage ennemi avant de bouger.

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 mouvements utilisés pendant l'avance après combat n'empêche pas le personnage concerné de bouger normalement pendant sa phase de jeu.

Restrictions de combat

Il n'est pas possible de combattre un adversaire situé de l'autre côté d'une fenêtre.

Un personnage à cheval ne peut pas attaquer un ennemi se trouvant dans un arbre ou à l'intérieur d'une maison (la case porte ne fait pas partie de l'intérieur de la maison).

TIR ET COMBAT CONTRE DES CHEVAUX OU DES MULES

Quand un cavalier est désarçonné à la suite d'un combat ou d'un tir, le pion approprié - chevalier assommé, blessé ou mort - est placé par le joueur auquel il appartient sur l'une des cases adjacentes à celles de son cheval. Le cheval, lui, reste sur place et doit être représenté sans cavalier (mort ou vivant suivant le résultat indiqué).

Si un joueur décide d'attaquer une mule ou un cheval sans cavalier, il résout le combat ou le tir comme s'il avait affaire à un personnage à cheval, en ignorant toutefois les blessures infligées au cavalier.

Si une mule est attachée à d'autres mules et qu'elle doit reculer, toutes les mules concernées doivent reculer. Par contre, le personnage qui éventuellement les conduit ne recule pas.

N.B. Chevaux et mules ont un potentiel de défense qui équivaut à 1 point de force.

REGLES OPTIONNELLES

Chaque joueur peut inventer ses propres règles optionnelles et enrichir un peu plus l'univers de Cry Havoc. Nous vous en proposons ici deux. Vous en trouverez d'autres dans SIEGE, un jeu entièrement compatible avec Cry Havoc et qui traite des tactiques de siège au Moyen-Age.

Munitions limitées

Pour chaque archer ou arbalétrier, on lance trois fois le dé. La somme des chiffres obtenus correspond au nombre de flèches en la possession du personnage. On note ce nombre sur une feuille de papier en dessous du nom du personnage et l'on soustrait au fur et à mesure les flèches qui sont tirées.

Deux personnages peuvent s'échanger des munitions en cours de partie s'ils se trouvent sur des cases adjacentes et si aucun des deux n'est en contact avec l'ennemi. L'échange, quel que soit le nombre de flèches, dure une phase de jeu complète pendant laquelle les deux personnages ne peuvent rien faire d'autre. Il est tout à fait possible de prendre des flèches dans le carquois d'un mort, en respectant les restrictions énoncées ci-dessus.

Reddition et rançon

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 pose un pion "rançon" ("ransom" en anglais) sur le pion chevalier (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:

1. 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).
2. 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 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.