

Chevauchées

Extension pour CRY HAVOC, SIEGE et CROISADES



Table des matières

1 Histoire des guerres delphino-savoyardes	3
1.1 Les guerres d’Humbert Ier – 1282/1306.....	3
1.2 Les guerres de Jean II – 1307/1321	3
1.3 Les guerres de Guigues VIII – 1325/1333.....	4
1.4 Dernières escarmouches	5
2 Le bourg fortifié.....	5
2.1 Le vrai site d’Avalon	5
2.2 Description du bourg fortifié.....	5
2.3 Niveaux	6
3 La bâtie de Mont-Briton.....	6
3.1 Le vrai site de Mont-Briton.....	6
3.2 Description de la bâtie de Mont-Briton.....	7
3.3 Niveaux	7
4 Règles spéciales	8
4.1 Facteurs tactiques.....	8
4.1.1 Les mantelets	9
4.1.2 Les merlons.....	9
4.1.3 Les assommoirs.....	10
4.1.4 Les fenêtres géminées	10
4.1.5 Les fortifications de bois	10
4.1.6 La citerne	12
4.1.7 Le talutage des tours	12
4.1.8 Les courtils.....	13
4.1.9 La vigne	13
4.2 Les arbalétriers Génois.....	13
4.3 Restrictions de tir.....	13

1 Histoire des guerres delphino-savoyardes

Les deux principautés alpines du Dauphiné et de la Savoie ont été en guerre quasi-continue de 1142 à 1355. Des querelles territoriales liées à des hommages multiples et à une frontière mal définie sont à l'origine de ces conflits. Le frère du roi de France Philippe le Bel, le roi Philippe VI ou plusieurs Papes essayeront en vain de mettre fin durablement à ces querelles qui renaissent au bout de quelques mois. En deux cents ans, on ne comptera qu'une bataille rangée, Varey (Ain) en 1325, où le Dauphin Guigues VIII défait Edouard de Savoie. Pour le reste, ce ne sont que des raids de part et d'autre destinés à affaiblir le potentiel économique de l'ennemi. Les affrontements sont particulièrement nombreux entre 1282 et 1354 dans les zones frontalières comme la vallée du Grésivaudan qui relie Grenoble à Chambéry.

1.1 Les guerres d'Humbert Ier – 1282/1306

Humbert de la Tour du Pin était un vassal du comte de Savoie Philippe. Il devient Dauphin à la mort du frère de son épouse Anne qui n'avait pas d'enfant. Sa baronnie est intégrée au Dauphiné, ce qui coupe les communications entre la Bresse et le reste de la Savoie. Ne pouvant accepter cette situation, le comte de Savoie déclenche presque immédiatement les hostilités : une succession de chevauchées s'abattent sur les châtellenies dauphinoises d'Avalon et d'Allevard. Le château de



Bellecombe commande l'accès à la vallée du Grésivaudan depuis son piton rocheux. Son seigneur Aimeric joue depuis de nombreuses années de sa position stratégique pour recevoir des faveurs des deux belligérants. Humbert met fin à son petit jeu en 1291 en lui proposant d'échanger son château frontalier contre trois châtellenies richement dotées situées à l'intérieur de sa principauté. Bellecombe devient définitivement Dauphinois, pour la plus grande fureur du nouveau comte de Savoie Amédée V. En

représailles, il attaque Bellecombe, incendie le bourg fortifié puis se dirige à l'intérieur de la vallée vers le château de La Terrasse qui appartenait à la famille d'Aimeric. L'assaut est infructueux et il décide de rentrer en Savoie, tout en semant la mort et la désolation sur son passage. Humbert avait entre temps rassemblé son ost et lui tend une embuscade dans un bois qui anéantit l'arrière garde savoyarde. La guerre de chevauchées reprend en avril 1299 et les communautés de la vallée sont encore rudement touchées. Amédée fait alors renforcer la défense de sa frontière méridionale en commençant la construction du château des Marches, protégé en amont par une fortification de terre et de bois appelée la bâtie des Mortes, mais elle est détruite dès 1303. Les raids se poursuivent jusqu'en 1305 sans interruption. L'année suivante, Rolet d'Entremont ayant choisi d'inféoder sa châtellenie située au cœur du massif de la Chartreuse au Dauphin, Amédée décide d'assiéger le château du félon avec toute son artillerie. Le château est pris après de nombreux assauts, causant la mort de la plupart des défenseurs.

1.2 Les guerres de Jean II – 1307/1321

Jean II succède à son père Humbert en 1306 et une trêve est rapidement signée. Jean profite de l'accalmie pour lancer de grands travaux de fortification des bourgs frontaliers. Mais la guerre reprend en 1312 avec son lot de dévastations. Le château et le bourg d'Avalon restent un obstacle infranchissable pour les Savoyards, qui sont bien décidés à en venir à bout. Le bailli de Montmélian, la petite ville savoyarde à proximité du bastion Dauphinois, décide alors d'édifier une bâtie à Mont-Briton, juste en face d'Avalon mais séparée par l'à-pic infranchissable des gorges du Bréda. Une fois ce poste d'observation construit, Guillaume de Verdon organise une chevauchée



Mont Briton

contre Avalon en janvier 1313 avec 149 cavaliers. Le château, mal fortifié, est pris et incendié ainsi que toutes les maisons-fortes du bourg. On soupçonne également des traîtres d'avoir aidé l'ennemi de l'intérieur. Le Dauphin se venge en assiégeant et en prenant à son tour la bâtie de Mont-Briton le 13 mars. Deux mois plus tard, le bailli de Savoie fait construire une deuxième bâtie sur le même site tout en subissant les attaques incessantes des Dauphinois. Un traité met fin au conflit en juin 1314 et la bâtie litigieuse est

démontée l'année suivante. On ne cherche plus à savoir pourquoi la guerre reprend en 1320. Le comte de Savoie ordonne alors de renforcer les défenses de la ville de Montmélian en faisant édifier une enceinte percée de quarante neuf portes. Malheureusement, elles ne sont pas encore toutes posées quand les Dauphinois attaquent à la nuit tombée et incendient la plupart des maisons. La loi du talion étant toujours de mise, les Savoyards se vengent en attaquant de nombreux villages, moulins et forges dans les châtellenies d'Avalon et d'Allevard.

1.3 Les guerres de Guigues VIII – 1325/1333



Amédée V de Savoie meurt en octobre 1323 et laisse le comté aux mains de son fils Edouard, réputé pour son côté belliqueux. En face, Guigues VIII n'est qu'un adolescent de quatorze ans sous la tutelle de son oncle Henri. Les chevauchées reprennent rapidement mais c'est une bataille qui marque l'émancipation de Guigues : en août 1325, Edouard assiège le château de Varey dans la plaine de l'Ain, appartenant à un vassal du comte de Genève, allié du Dauphin. Ce dernier vient à son secours et les deux armées s'affrontent au pied du château. Edouard est battu et de très nombreux nobles Savoyards sont faits prisonniers. Ils croupiront pendant de nombreuses années en prison avant que leurs rançons ne soient payées. Pourtant, Varey ne met pas fin à la guerre. Les chevauchées reprennent de plus belle : St Pierre d'Allevard est incendié et les moulins d'Avalon sont à nouveau détruits. Les trêves se succèdent sans résultat. Montmélian subit un second incendie en 1330, ce qui amène les Savoyards à incendier Bellecombe à leur tour. Le Roi de France Philippe VI s'entremet, mais la situation reste inextricable et il abandonne peu après. En s'avançant imprudemment pour observer l'avancement du siège du château de La

Perrière, Guigues est blessé mortellement par un carreau d'arbalète. Pour venger la mort de leur chef, les Dauphinois ne font aucun quartier le lendemain quand la garnison se rend à l'issue d'un violent assaut.

1.4 Dernières escarmouches

Le comte de Savoie décide en 1339 de reconstruire la bâtie des Mortes dans la plaine des Marches. Ne s'en laissant pas compter, le Dauphin édifie sa propre bâtie, dite de Belle-Marche, à portée de flèches de la première, au-delà du ruisseau du Glandon. Les deux bâties vont se regarder en chiens de faïence pendant quinze ans jusqu'en avril 1354, date à laquelle le comte de Savoie Amédée VI vient mettre le siège devant Belle-Marche. La bâtie est prise le lendemain grâce à des charpentiers qui dressent un pont pour franchir le ruisseau qui sépare les deux redoutes, les palissades étant mises à bas avec des grappins. Amédée avait défié le Dauphin de venir secourir son petit château. Celui-ci ne s'étant pas présenté au bout de cinq jours, le comte décide, furieux, de démanteler les deux bâties. Ce sera la dernière chevauchée car depuis cinq ans, le Dauphiné est devenu une province française, apanage du fils du Roi. Il devient hasardeux pour le Savoyard de défier son puissant voisin. Le traité de Paris l'année suivante met fin à un conflit féodal vieux de deux cents ans.

Sources:

- Le Grésivaudan au Moyen-Age, Historic' One

2 Le bourg fortifié

2.1 Le vrai site d'Avalon



Cette double carte est librement inspirée du château d'Avalon, qui défendait l'accès de la vallée du Grésivaudan au dessus de la ville de Pontcharra. Le tracé du château de pierre est assez fidèle à l'original, avec sa haute tour cylindrique entouré d'une chemise laissant peu de place pour les bâtiments de vie. Le village était lui beaucoup plus grand puisque comptant environ une centaine de maisons et pas moins de trois maisons-fortes. Celle représentée sur la carte est toutefois d'un plan proche de celui de la Tour Brune d'origine. La petite tour qui subsiste

aujourd'hui est une des tourelles de la porte d'entrée de la maison-forte. La palissade du bourg sera remplacée après l'attaque de 1313 par une double enceinte de pierre formant le Bourg Vieux et le Bourg Neuf. L'emplacement des deux portes est conforme à l'original, bien qu'elles s'appelaient à l'époque les portes Dreytaz et Rachestia. Le nom de porte du prieuré est inspiré du bâtiment ecclésiastique qui se trouvait au-delà de l'enceinte ; quant à la porte du Midi, c'est une appellation qu'on trouvait dans une des portes du bourg voisin de La Buissière.

2.2 Description du bourg fortifié

La faiblesse des défenses du bourg contraste avec les formidables protections dont le château attenant est muni.

On accède à la tour-maîtresse par un escalier en bois avec une passerelle centrale. Celle-ci peut-être facilement enlevée en cas d'attaque. Une échauguette domine cette tour. La citerne au pied de celle-ci est couverte d'un solide toit de pierre car c'est un objectif important à détruire en cas de siège. Les châteaux de la région sont défendus par très peu d'hommes d'armes (ou clients). De ce fait, les merlons de la courtine sont très longs (typiquement 3 à 4 mètres) et les créneaux, munis de mantelets protecteurs en bois, peu nombreux.

La défense du château est renforcé sur un côté par un vivier. Cet étang rempli de truites a une double fonction : il assure une source de nourriture pour le village et participe à sa défense.

La pièce de réception du châtelain (aussi appelée aula), comme les autres bâtiments du château, est adossée à la courtine. L'aula est surmontée d'une autre échauguette faisant face au village..

On accède au château uniquement par le village. La porte entrée est équipée d'un assommoir et de mantelets. Des escaliers mènent à l'intérieur de la courtine, où les cavaliers ne peuvent se rendre.

Le village a deux portes fortifiées, chacune étant munie d'un assommoir et de mantelets.

La maison-forte, résidence d'un noble et munie d'une tour, est construite en bordure du village et ses murs participent à la défense du village. On entre dans celle-ci par une porte située entre deux tourelles.

La plupart des maisons possèdent leur jardin (ou courtil), comme cela était courant au Moyen-Age. Dans le jeu, ces courtils, ainsi que la vigne plantée en contrebas du château, sont des objectifs de choix quand il faut affaiblir le potentiel économique de l'ennemi.

Signe de prospérité, il y a trois marchands avec leurs échoppes dans la rue commerçante.

2.3 Niveaux

Pour reconnaître plus facilement les différences, tous les hexagones de sol carrelé situés au même niveau sont de la même couleur. La table ci-dessous détaille les différents niveaux sur la carte :

0	Cases à dallage gris.
1	Plateformes de la palissade, palissade nue, cases à dallage rose (portes du village et d'accès à la basse cour, tour brune, bâtiments du château) et cour intérieure du château.
2	Courtine du château (cases à dallage bleuté).
3	Tour-maîtresse et échauguette de l'aula (cases à dallage marron).
4	Echauguette de la tour maîtresse (case à dallage vert).

Note : ces niveaux s'ajoutent à la différence de niveau marqué par les talus. Par exemple, un personnage dans l'échauguette de la tour maîtresse (niveau 4 par rapport au sol) est en fait à 6 niveau au dessus d'un personnage qui serait situé dans les marécages du vivier car la ligne de visée traverse deux cases de talus.

3 La bâtie de Mont-Briton

3.1 Le vrai site de Mont-Briton

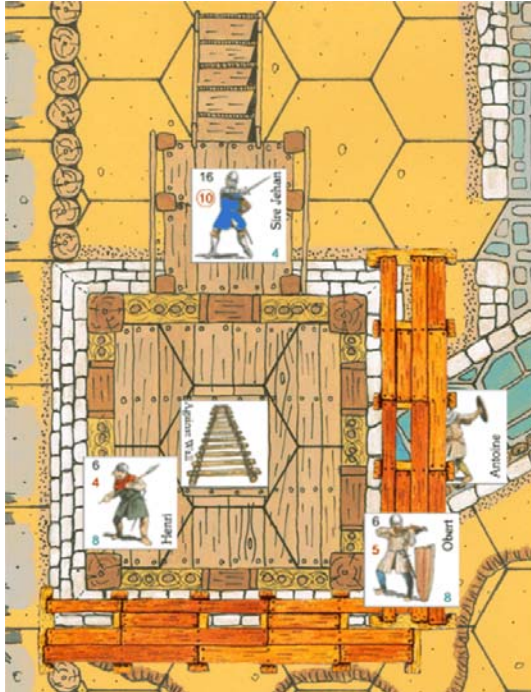


Cette carte est librement inspirée d'une fortification provisoire établie en 1312 par le comte de Savoie pour surveiller le bourg fortifié d'Avalon au-delà des gorges du Bréda. Etant construite en territoire hostile, elle a été édifiée à la hâte en un mois.

Elle est faite principalement de fossés profonds et de terrassements défendus par des palissades. Seules la base des deux tours et la dernière enceinte sont maçonnées sur une faible hauteur.

3.2 Description de la bâtie de Mont-Briton

Pour accéder au cœur de la défense, il faut franchir deux fossés successifs par des ponts-dormants. Puis des chicanes donnent accès à un passage étroit entre deux rangées de palissades sous le tir d'arbalétriers. Au bout de chaque passage, l'accès est barré par des portes à bascule appelées tornefols. Ils sont actionnés par des chaines et leur faible hauteur ne permet qu'à des hommes à pied de passer en se courbant.



Le dernier réduit défensif, appelé l'Enfermeté, contient la maison du capitaine et deux tours à deux niveaux, qui sont talutées pour empêcher les mines et permettre à des projectiles de ricocher à l'horizontale. On accède au premier niveau des tours soit par la courtine, soit par une plateforme de bois pour la tour de La Rochette. Cette plateforme peut être détruite en cas d'attaque. On accède au deuxième niveau par un escalier de bois depuis l'intérieur de la tour. Les premiers et seconds niveaux sont faits de torchis. Le second niveau dispose d'embrasures pour tirer à l'arbalète. Il est possible d'installer des hourds au second niveau de ces deux tours.

Exemple : Sire Jehan et le sergent Antoine sont au premier niveau de la tour. Le piquier Henri et l'arbalétrier Obert sont au second niveau, Obert étant dans les hourds.

À l'avant de l'Enfermeté, une plateforme d'artillerie permet d'installer des balistes et des bricoles pour se défendre du seul côté où peut provenir une attaque. La falaise du côté du ruisseau du Bréda est elle quasiment infranchissable.


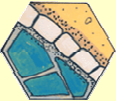
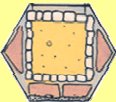








3.3 Niveaux



La table ci-dessous détaille les différents niveaux sur la carte :

0	Cases à l'extérieur de la seconde enceinte et au pied de la falaise.
1	Cases à l'intérieur de la seconde enceinte.
2	Plateformes de la palissade de la seconde enceinte ; cases à l'intérieur de la première enceinte.
3	Plateformes de la palissade de la première enceinte ; plateforme d'artillerie et cour de l'Enfermeté.
4	Courtine de l'Enfermeté (cases à dallage bleuté) ; premier niveau des tours.
5	Second niveau des tours.

4 Règles spéciales

4.1 Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
 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)	-
 Fenêtre geminée	1 Traversée impossible	Légère	
 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)	
 Tornefol fermé	Impassable quand le tornefol est fermé	Totale (si le tir passe au travers)	0
 Pont-Dormant	1	Aucune	0
 Barrière	2 (pour traverser)	Moyenne (si tir traverse la barrière)	Def. +

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
 Courtil	2	Légère	-
 Vigne	2 à pied 4 à cheval	Légère	-

4.1.1 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.

4.1.2 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.

4.1.3 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.

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.

4.1.4 Les fenêtres géminées

On les considère comme des fenêtres ordinaires pour les tirs, mais on ne peut pas les enjamber.

4.1.5 Les fortifications de bois

Sept types de défenses en bois se trouvent dans le bourg fortifié et la bâtie :

- > Les barrières qui délimitent les jardins ;
- > Les palissades qui ceignent le bourg ou la bâtie ;
- > Les plateformes, qui permettent aux défenseurs de protéger les angles exposés ;
- > La passerelle, qui permet de monter à la tour maîtresse ;
- > Les pont-dormants, qui permettent de franchir les fossés ;
- > Les tornefols qui limitent l'entrée des enceintes aux fantassins.
- > Les murs de torchis des deux tours de la bâtie (même si le torchis n'est pas fait que de bois).

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

4.1.5.2 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 être démantelée avec un grappin. Les règles de lancer de grappin sont traitées dans la Magna Carta, 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.

Une case palissade peut aussi être détruite par le feu, en utilisant les règles de la Magna Carta. 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.



4.1.5.3 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.

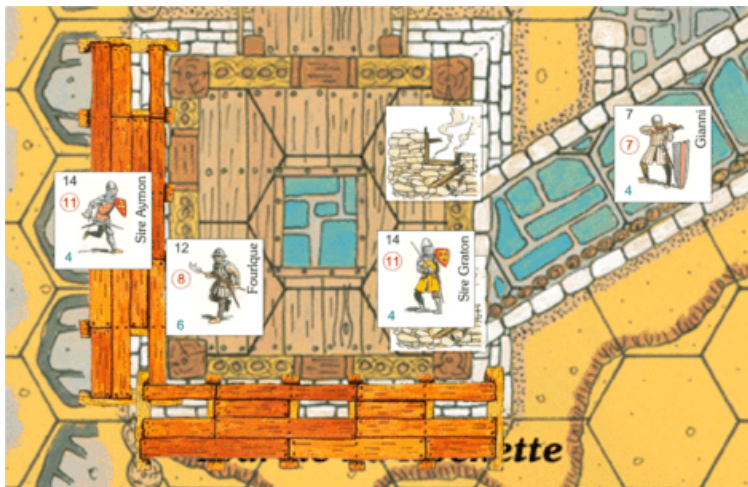
4.1.5.4 Les murs de torchis

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 4.1.5.8).

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 Gratien 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.

4.1.5.5 La passerelle

Une passerelle amovible est située au milieu de l'échafaudage permettant de monter dans la Tour Maîtresse. 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.



4.1.5.6 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.



4.1.5.7 Les tornefols

Ces portes à bascule sont actionnées par une chaîne. Elles ne permettent le passage que de personnages à pied qui doivent se baisser. Les chicanes placées à l'avant empêchent de manœuvrer des béliers pour pilonner les tornefols.

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). Si le tornefol est détruit (par pilonnage ou par le feu), on retourne le pion pour montrer sa face détruite (Burnt Tornefol). La case devient passable avec une pénalité de 1 PM. Un personnage restant sur cette case est en position défavorable s'il combat.



4.1.5.8 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.

4.1.6 La citerne

Elle ne peut être détruite que par pilonnage. Elle est considérée comme un mur de pierre.

4.1.7 Le talutage des tours

La base des deux tours de la bâtée 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 Gratton fait un résultat de 6, tout personnage dans la case orangée la plus au nord sera atteint par sa pierre.

4.1.8 Les courtils

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

4.1.9 La vigne

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. 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.

4.2 Les arbalétriers Génois

Ces arbalétriers se protègent derrière un grand bouclier appelé pavois.



On ajoute +1 au dé pour tout tir sur un arbalétrier Génois provenant des 3 cases en avant du pavois.

De la même façon, on ajoute +1 au dé pour toute attaque sur un arbalétrier Génois provenant des 3 cases en avant du pavois.

Le pavois n'est utilisé qu'en terrain ouvert : un arbalétrier Génois derrière un élément défensif (palissade, tour, courtine ou hourd) n'utilise pas son pavois et est donc traité comme un arbalétrier standard.

Exemple : L'arbalétrier Edric veut tirer sur le Génois Gianni. Il devra ajouter +1 au résultat de son dé car il est dans l'arc frontal du pavois. L'archer Jean par contre peut tirer sur Gianni sans pénalité.

4.3 Restrictions de tir

Les toits ne sont pas représentés sur la carte, mais il faut pourtant en tenir compte. Ainsi, il n'est pas possible de tirer du chemin de ronde ou d'une tour sur une case de la grande salle, de la chambre ou de la chapelle, à moins que le tir ne passe par une porte ou une des deux fenêtres géminées.

De la même façon, il n'est pas possible de tirer de la case tourelle vers une autre case de la Tour Maîtresse située en contrebas.