

# Guiscard



**RÈGLES DU JEU**



## L'épopée normande

### Guiscard (Le rusé)

# Les Normands en Italie du Sud et en Sicile au XI<sup>e</sup> siècle

**Guiscard** est un jeu d'escarmouche retraçant la conquête de l'Italie du Sud et de la Sicile au XI<sup>e</sup> siècle par les Normands conduits par Robert de Hauteville, plus connu sous le surnom de Guiscard (qui signifie Le Rusé). Chaque pion du jeu représente un personnage unique, dans différentes poses et états de santé. Les différentes cartes proposées sont isomorphiques et il est possible de les combiner pour former une grande variété de terrains en fonction des scénarios proposés.

**Guiscard** reprend les concepts et l'échelle des jeux de la série CRY HAVOC, publiée dans les années 80 et 90 et désormais épuisée. Cette série a gardé de nombreux adeptes pour deux raisons principales : la qualité graphique des cartes et des pions, entièrement dessinés à la main, qui n'a à mon humble avis jamais été égalée, et des règles simples et intuitives permettant de jouer rapidement et de passer un bon moment.

**Guiscard** est destiné aussi bien aux amateurs d'histoire médiévale ou de wargames tactiques qu'aux amoureux de la série CRY HAVOC. Par sa simplicité et sa qualité graphique, **Guiscard** est particulièrement adapté aux jeunes joueurs ou aux nouveaux venus dans le monde du wargame, mais les vieux grognards y trouveront aussi leur compte.

Toutes les cartes et pions de la série CRY HAVOC sont compatibles avec **Guiscard**, ce qui permet d'imaginer des scénarios très variés.

#### **Note concernant cette version 1.2 :**

Cette mise à jour des règles tient compte des remarques formulées par la communauté des joueurs à la sortie de **Guiscard**, ainsi que des améliorations apportées ultérieurement dans les autres jeux de la série.

#### **Remerciements :**

**Guiscard** est un projet qui m'a accaparé pendant deux années complètes. Je n'aurai pas pu en venir à bout sans l'aide des personnes suivantes :

Dan Buman, Giorgio Colonna, Steve Doubtfire, Philippe Gaillard, Joël Gatrat, Jean-Paul Kirkbride, Jazin Larrus, Ludovic Maes, Lütz Pietschker, Laurent Schmitt, Arnaud Thierry, Gianni Vonci, et tous les membres de la communauté Cry Havoc qui m'ont soutenu pendant tout ce temps.

Apolline, Arthur, Théophile et Tristan sont les noms de différents personnages du jeu, mais ce sont aussi les noms de mes enfants. Voilà un bon moyen de les associer à ma passion pour le Moyen Âge.

Buxeria

v.1.2 - 2016

Imprimé en France  
par Cloître - St-Thonan

pour le compte de  
HISTORIC'ONE Éditions  
[www.historic-one.com](http://www.historic-one.com)

# SOMMAIRE

<b>1 - DESCRIPTION ET UTILISATION DES PIONS DU JEU</b> .....	<b>3</b>
1.1 - Quelques remarques sur l'échelle de temps et d'espace	3
1.2 - Les pions représentant des personnages	3
<b>2 - DÉROULEMENT D'UNE PARTIE</b> .....	<b>4</b>
2.1 - Organisation du tour de jeu	4
<b>3 - L'ENVIRONNEMENT</b> .....	<b>5</b>
3.1 - Terrains à découvert	5
<b>4 - MOUVEMENT</b> .....	<b>5</b>
4.1 - Empilement de pions	6
4.2 - Restrictions de mouvement	6
4.2.1 - Eau & arbre	6
4.2.2 - Cases contenant des personnages morts	6
4.2.3 - Comment dégager une case devenue impassable	6
4.2.4 - Comment transporter un personnage assommé	6
4.3 - Infiltration des lignes ennemies	6
4.3.1 - Table d'infiltration	7
4.4 - Mouvements particuliers aux personnages à cheval	7
4.4.1 - Faire tourner le cheval	7
4.4.2 - Montée et descente de cheval	8
4.4.3 - Chevaux sans cavalier	8
4.4.4 - Chevaux et terrains	8
<b>5 - TIRS</b> .....	<b>8</b>
5.1 - Tir et mouvement	8
5.2 - Tir et combat	9
5.3 - Tir défensif	9
5.4 - Résolution des tirs	9
5.4.1 - Détermination de la case d'impact	9
5.4.2 - Modificateurs au jet de dé	9
5.4.3 - Détermination des dommages	10
5.4.4 - Effets du recul en cas de tir	10
5.5 - Restrictions de tir et couverture	10
5.5.1 - Ligne de tir	10
5.5.2 - Tir par-dessus des terrains particuliers et couverture	10
5.5.3 - Tir au dessus d'autres personnages	10
5.5.4 - Tirer depuis un niveau supérieur	11
5.5.5 - Tirer depuis un niveau inférieur	11
<b>6 - COMBAT</b> .....	<b>11</b>
6.1 - Effet du terrain sur les combats	11
6.2 - Combat à plusieurs	12
6.3 - Combat contre un défenseur en armure	12
6.4 - Recul après combat	12
6.5 - Avance après combat	12
6.6 - Restrictions de combat	12
6.7 - Tirs et combats concernant les chevaux	12
<b>7 - TACTIQUES DE COMBAT</b> .....	<b>13</b>
7.1 - Cavaliers avec lance	13
7.1.1 - Modifications dues à la distance de tir	13
7.2 - Charge et contre-charge de cavalerie	13
7.2.1 - La charge d'un cavalier isolé	13
7.2.2 - La contre-charge	13
7.2.3 - Influence sur les combats	14
7.2.4 - La charge groupée à la lance couchée	14
7.2.5 - La charge des cataphractes byzantins	14
7.3 - Hoplites	15
7.3.1 - Formation	15
7.3.2 - Le <i>foulkon</i> (la tortue)	15
7.3.3 - Hoplites et infiltration	15
7.4 - Refus de combat	15
<b>8 - LES MAISONS ET AUTRES ÉDIFICES</b> .....	<b>16</b>
8.1 - Types de terrain	16
8.2 - Les tirs	16
8.2.1 - Tir à travers des fenêtres	16
8.2.2 - Tir à travers les fenêtres de la chapelle	16
8.2.3 - Tir à travers des portes	17
8.2.4 - Murs	17
8.3 - Couverture	17
8.3.1 - Intérieurs de maison	17
8.3.2 - Cours de bâtiment	17
8.3.3 - Murs	17
8.3.4 - Tentés	17
8.3.5 - Portes de maison et entrées de cour	17
8.3.6 - Coins extérieurs de bâtiment	17
8.4 - Mouvement	17
8.4.1 - Mouvement à travers des fenêtres	17
8.4.2 - Murets	17

<b>8.5 - Combats</b>	17
8.5.1 - Combat à travers une porte ou une fenêtre	17
8.5.2 - Tentés	18
<b>9 - LES CHÂTEAUX</b> .....	<b>18</b>
<b>9.1 - Types de terrain</b>	18
<b>9.2 - Eléments de défense</b>	18
9.2.1 - Les palissades	18
9.2.2 - Les plateformes	19
9.2.3 - La porte à bascule	19
9.2.4 - Incendier les défenses d'entrée en bois	19
9.2.5 - Pilonnage des éléments de défense en bois	19
<b>9.3 - Les tirs</b>	19
9.3.1 - Tir à partir de différents niveaux	19
9.3.2 - Tir à travers des portes	20
9.3.3 - Tir à partir des archères, des fenêtres de la chapelle et des plateformes	20
9.3.4 - Restrictions de tir	20
9.3.5 - Tir contre des personnages situés sur les plateformes ou derrière une archère ou une fenêtre de chapelle	20
<b>9.4 - Couverture</b>	20
9.4.1 - Plateforme, archères et fenêtres de chapelle	20
9.4.2 - Intérieur du château	20
9.4.3 - Portes	20
9.4.4 - Murs & palissade	20
<b>9.5 - Mouvement</b>	21
9.5.1 - Restrictions de mouvement	21
<b>9.6 - Escaliers : mouvements et combats</b>	21
<b>10 - ATTAQUER LE CHÂTEAU</b> .....	<b>21</b>
<b>10.1 - L'échelle de siège</b>	21
10.1.1 - Hauteur des échelles	21
10.1.2 - Transport et installation	21
10.1.3 - Mouvements	21
10.1.4 - Changement d'orientation	21
10.1.5 - Tir et combat	21
10.1.6 - Comment renverser une échelle de siège	21
10.1.7 - Renverser une échelle d'en bas	22
<b>10.2 - Allumer ou éteindre un incendie</b>	22
10.2.1 - Comment allumer un incendie	22
10.2.2 - Comment l'incendie peut se répandre	22
10.2.3 - Comment éteindre un incendie	22
10.2.4 - Évacuation d'une case en feu et restrictions de mouvement	22
10.2.5 - Dégâts causés par le feu	22
<b>10.3 - Flèches enflammées</b>	22
<b>10.4 - La perrière</b>	22
10.4.1 - Fonctionnement	22
10.4.2 - Déplacement	22
10.4.3 - Restrictions de tir et de mouvement	23
10.4.4 - Résolution du tir	23
<b>10.5 - Le feu grégeois</b>	23
10.5.1 - Fonctionnement	23
10.5.2 - Défaut de fonctionnement	23
10.5.3 - Nature des dégâts	23
<b>10.6 - Les grappins</b>	23
10.6.1 - Lancer du grappin	23
10.6.2 - Utilisation des marqueurs	24
10.6.3 - Influence sur les combats	24
10.6.4 - Couper la corde	24
10.6.5 - Mettre à bas une palissade avec un grappin	24
<b>11 - DÉROULEMENT D'UN SIÈGE</b> .....	<b>24</b>
<b>11.1 - Séquence de jeu</b>	24
11.1.1 - Ravitaillement	24
11.1.2 - Évènements aléatoires	25
11.1.3 - Initiative	25
11.1.4 - Efficacité du blocus	25
11.1.5 - Table de guérison	25
<b>11.2 - Construction des équipements de siège</b>	25
<b>11.3 - Comment détruire des fortifications ?</b>	25
11.3.1 - La Fiche de Siège	25
11.3.2 - Les différents degrés de démolition	25
11.3.3 - Conséquence de la démolition	26
11.3.4 - Le pilonnage	26
<b>11.4 - Actions</b>	26
11.4.1 - Action 1 : À l'assaut !	26
11.4.2 - Action 2 : Sortie contre le campement ennemi	27
11.4.3 - Action 3 : Sortie pour ravitaillement	27
11.4.4 - Action 4 : Sortie générale	28
<b>11.5 - Reddition du château ou d'un bâtiment</b>	28
11.5.1 - Table de reddition	28
<b>11.6 - Table d'évènements</b>	29

## 1 - DESCRIPTION ET UTILISATION DES PIONS DU JEU

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

Guiscard 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 secondes 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 vivants 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 cercle.

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



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 personnages portent une abréviation (en anglais) en 3 lettres désignant leur catégorie comme expliqué ci-dessous :

Première lettre (Origine)	Deuxième lettre (Type)	Troisième lettre (Classe)
A Arabe	c Cavalerie	a Archer
B Byzantin	i Infanterie	c Civil
G Allemand ( <i>German</i> )		e Émir
L Lombard		k Chevalier ( <i>Knight</i> )
N Normand		h Lourd ( <i>Heavy</i> )
S Sclavon ( <i>Slave</i> )		l Léger
		m Moyen
		s Frondeur ( <i>Slinger</i> )
		p Paysan

Le système de pions à deux faces est identique pour tous les personnages du jeu <sup>1</sup>. 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 - À l'exception des animaux (chiens, sangliers, moutons) qui n'ont qu'un pion (en bonne santé/mort).

	Recto		Verso	
Personnage à cheval et en bonne forme : Robert est prêt à ajouter un nouveau chapitre à sa légende		<b>Pion A</b>		Cheval sans cavalier : Robert a laissé son cheval pour continuer à pied, à moins que quelque chose ne lui soit arrivé sur le champ de bataille.
Personnage à cheval et blessé : Robert a présumé de ses forces et est tombé sur un adversaire plus coriace que prévu.		<b>Pion B</b>		Cheval tué : Robert va devoir trouver une nouvelle monture pour continuer le combat.
Personnage à pied et en bonne forme : Robert a préféré descendre de cheval pour continuer le combat.		<b>Pion C</b>		Personnage étourdi : Robert n'avait pas vu un grand gaillard avec une masse d'arme qui s'est abattue sur lui.
Personnage à pied et blessé : Robert n'en a plus pour longtemps et devrait ménager ses forces.		<b>Pion D</b>		Personnage tué : Robert ne deviendra pas duc de Pouille et la bataille pour sa succession va commencer.

## 2 - DÉROULEMENT 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. À 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 :

#### 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. 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 § 7.2).

3. MOUVEMENT ET TIR DÉFENSIF. Tous les personnages du camp A qui n'ont pas tiré dans 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).

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

5. PERSONNAGES ASSOMMÉS. Tous les personnages amis qui ont été assommés lors de la phase de jeu de l'adversaire sont remis sur pied (on retourne les pions concernés).

#### Phase du joueur B

La phase du joueur B se déroule exactement sur le même modèle que celle 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 dans la séquence 2 et des tirs défensifs dans la

séquence 3. Quand la séquence 5 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 phase 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
	<b>Terrain plat</b>	1	Aucune	0
	<b>Broussailles</b>	2 à pied 4 à cheval	Légère	-
	<b>Arbre</b>	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	<b>Talus</b>	2 à pied 4 à cheval	Moyenne si tir traverse haut du talus	-
	<b>Marais</b>	2 à pied 4 à cheval	Légère	-
	<b>Roche</b>	4 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	<b>Chemin</b>	1 dans l'axe, à pied impassable par les côtés et pour les personnages montés	Moyenne si tir depuis un niveau inférieur	0
	<b>Escalier en pierre</b>	2 dans l'axe, à pied impassable par les côtés et pour les personnages montés	Légère	-
	<b>Plage</b>	1	Aucune	0
	<b>Hauts Fonds</b>	2	Légère	-
	<b>Bas Fonds</b>	4 à pied impassable pour les personnages montés ou en armure	Légère, sauf si tireur au bord de l'eau	-

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.

### 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
Femme et prêtre	4	2
Personnage à pied sans armure	8	4
Personnage à pied avec armure	6	3
Chevalier à pied	6	3
Cavalerie sans armure	15	15
Cavalerie avec armure	12	12
Cataphracte	10	10
Cataphracte à pied	4	2

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).

À 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 bas-fonds. 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 bas-fonds en dépensant 4 points de mouvement par case. Les personnages en armure, qu'ils soient à pied ou à cheval, ne peuvent pas entrer sur une case bas-fonds. S'ils y sont contraints, ils coulent et meurent.

##### 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). À 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). Les conséquences d'un test d'infiltration sont appliquées immédiatement (un personnage blessé risque donc de ne pas pouvoir terminer son mouvement).

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 doit attaquer tous les ennemis dans des cases adjacentes ou faire un test d'infiltration pour chaque ennemi qu'il ne souhaite pas combattre et qui n'est pas attaqué dans cette phase. 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).

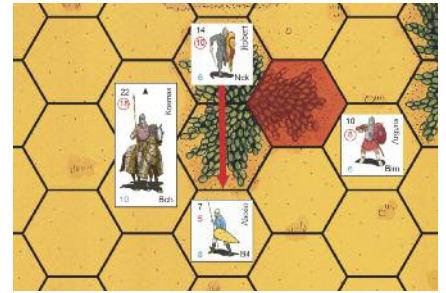
Exemple 1 : Robert veut attaquer les 2 fantassins byzantins situés à 3 cases de distance. Pendant sa phase de mouvement, il traverse la première case orangée. Argiris place une attaque d'opportunité et jette immédiatement 1D10. Robert peut éventuellement poursuivre le mouvement en fonction du résultat de la table. À noter : il ne peut pas y avoir d'attaque d'opportunité sur la seconde case orange.

Si Robert décide d'attaquer uniquement Alexio, le Byzantin adjacent pourra alors également placer une attaque d'opportunité.





Exemple 2 : Si Roger veut attaquer Alexio, il vaut mieux passer par le chemin adjacent au cataphracte 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 d'Argyris. 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. Seules les avances de plus d'une case donnent 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 : Roger a combattu le fantassin arabe Zahir et l'a obligé à reculer. Roger avance après combat en passant d'abord sur la case occupée précédemment par Zahir puis s'arrête sur une deuxième case adjacente au fantassin nubien Adama. Il n'y a pas de test d'infiltration.



La retraite (suite à un combat ou à un tir) est un cas particulier. Le test d'infiltration s'applique, le cas échéant, pour toutes les cases traversées et pour la case de destination. À 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 : Ruggiero doit subir un recul de 2 cases suite à un tir d'archer. Le Lombard 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 et un test en H5 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. Ruggiero ne peut donc pas reculer dans la case « Nord-Est » 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
<b>Personnage tentant de s'infiltrer (bonus cumulables au dé)</b>		<b>Personnage tentant de s'opposer à l'infiltration (malus cumulables au dé)</b>
Cavalier	-1	Cavalier +1
Armure	-1	Hoplite byzantin +1
Blessé	+2	Blessé -2

##### 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 d'église ou d'une meurtrière, ou bien s'il est à cheval et que l'infiltration a lieu dans une case forêt.

##### 4.3.1.2 - Cas des cavaliers

Bien que les cavaliers occupent 2 cases, on ne pratique le test qu'une fois. C'est la case avant (haut du pion) de la monture qui déclenchera le test d'infiltration.

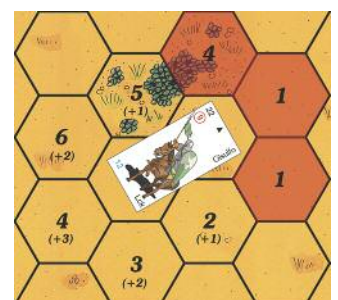
#### 4.4 - Mouvements particuliers aux personnages à cheval

##### 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-contre.

Les chiffres qui figurent sur les cases indiquent le coût de chacune d'entre elles par rapport à la position initiale du cavalier. Les cases orangées illustrent 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 restant peuvent être utilisés comme suit :

- > Si le personnage monte à cheval, les points de mouvement à pied restants sont doublés.
- > Si le personnage descend de cheval, 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).

**Dragon à pied va dépenser 1PM pour s'approcher de sa monture et 3PM pour monter. Les 2PM qui lui restent deviennent 4PM qu'il peut utiliser une fois à cheval.**

**Arthur à cheval se déplace de 4PM avant de démonter. Les 8PM restant deviennent 4PM une fois à pied.**

Pour pouvoir monter à cheval, un personnage doit se trouver sur l'une des deux cases occupées par le pion dans le schéma ci-après. Le cavalier ou son cheval ne peuvent pas être adjacents à un ennemi en position d'attaquer. 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 - 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.

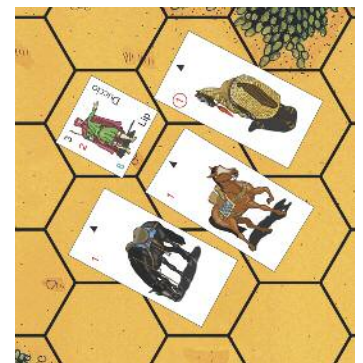
Pour conduire un cheval par la bride, il suffit de faire passer un personnage monté ou à pied, même blessé, par l'une des 3 cases adjacentes à la tête du cheval. Si ce personnage est à pied, la prise de contrôle est automatique: le personnage peut continuer sa route, suivi désormais du cheval que l'on 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 comme illustré ci-contre. Un personnage à cheval ne peut en emmener qu'un seul.

#### 4.4.4 - Chevaux et terrains

Seule la partie du pion avec la flèche de direction subit les conséquences du terrain traversé. Un cavalier franchissant un talus ne dépensera donc 4 points qu'une seule fois.

### 5 - TIRS

Cinq armes de jet individuelles sont présentes dans ce jeu : la lance, le javalot (j), la fronde (s), l'arc court et l'arc composite (a). Seuls les personnages qui affichent une des trois lettres j/s/a en troisième position peuvent s'en servir lors des séquences de tir.

De plus, deux engins nécessitant plusieurs personnages pour fonctionner sont proposés : la perrière et le feu grégeois (bien que ce dernier ne soit pas à proprement parler une arme de jet).

Tout personnage, monté ou à pied, représenté avec une lance sans fanion (et à l'exception des hoplites byzantins) peut l'utiliser comme arme de jet. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par personnage et par scénario. Le personnage continuera à se battre dans les séquences suivantes avec une autre arme pour le combat rapproché, comme une épée. Placez un marqueur Lance sur le personnage pour indiquer son utilisation.



Chaque personnage ne peut tirer qu'une seule fois par séquence de tir, mais il est possible de tirer plusieurs fois sur la même cible avec des tireurs différents. On remarquera que l'arc composite et la lance peuvent être utilisés aussi bien à pied qu'à cheval.

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 la fiche de jeu N°2.

**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.

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 s'il est à pied et blessé
- > 2 cases plus loin s'il est à pied et indemne
- > 3 cases plus loin s'il est à cheval
- > 4 cases plus loin s'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

Pour tirer sur un ennemi :

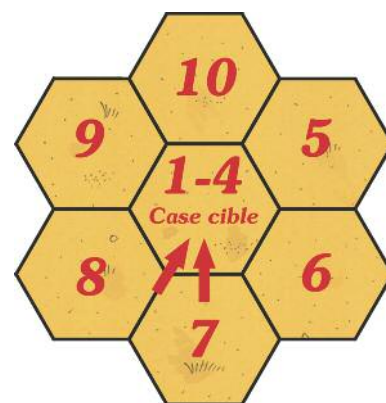
- > Identifiez le type d'arme utilisé par le tireur ;
- > Calculez la distance le séparant de sa cible (le nombre de cases à l'exception de celle dans laquelle est le tireur) pour connaître la portée ;
- > Notez le type de cible (à pied ou monté) ;

Vous allez ensuite déterminer la case d'impact, puis résoudre le tir.

### 5.4.1 - Détermination de la case d'impact

- > Lancez 1D10 et consultez la figure ci-contre pour connaître la case d'impact réellement atteinte. Elle varie dans un rayon d'une case autour de la case cible. Les 2 flèches indiquent la provenance possible du tir en fonction de la position du tireur. Notez que le projectile de la perrière peut tomber dans un rayon de 2 cases autour de la cible (voir § 10.4.1) ;
- > Si un personnage se trouve dans la case d'impact (qu'il soit ami ou ennemi), il subit les conséquences de la table de résolution de tir en fonction de son type de couverture ("aucune", "légère", "moyenne" ou "forte") ;
- > Lancez un 1D10 et lisez le résultat dans la table de tir correspondante ;
- > Note pour le tir sur un cavalier : le tireur peut prendre pour cible une des deux cases occupées par le cavalier à sa convenance.

Notez qu'il n'est pas nécessaire de déterminer la case d'impact si la cible est à 2 cases ou moins du tireur (soit 4 mètres au plus dans la réalité).



### 5.4.2 - 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 la détermination de la case d'impact. Tout résultat supérieur à 10 est considéré comme 10.

Modification	Circonstances affectant le lancer de dé
+2	Tireur à longue portée
+1	Tireur blessé Tireur à moyenne portée
-1	Archer à cheval byzantin (du fait de leur entraînement)
-2	Archer/Frondeur à moins de 4 cases de la cible



### 5.4.3 - Détermination des dommages

Consultez une des deux tables de tir sur la fiche de jeu N° 2 selon que le personnage sur la case d'impact est un fantassin ou un cavalier. Le résultat est fonction du type d'arme utilisée et du niveau de couverture du personnage sur la case d'impact.

Lancez 1D10. On suit horizontalement la ligne du chiffre obtenu et, dans la colonne correspondant à la couverture du personnage, on a le résultat du tir : A, B, C, D, E ou F. La transcription des résultats est donnée avec chaque tableau.

Si le personnage sur la case d'impact possède une armure, on ajoute +1 au résultat du dé. Tout résultat supérieur à 10 est traité comme 10.

### 5.4.4 - Effets du recul en cas de tir

Le personnage visé doit reculer immédiatement. La première case doit être dans une direction opposée au tireur. 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.

## 5.5 - Restrictions de tir et couverture

### 5.5.1 - Ligne de vue/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.

Si cette ligne de tir passe par la bordure entre deux cases, on prend en compte la case la moins contraignante pour déterminer les conséquences sur la ligne de tir et la couverture.

### 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.

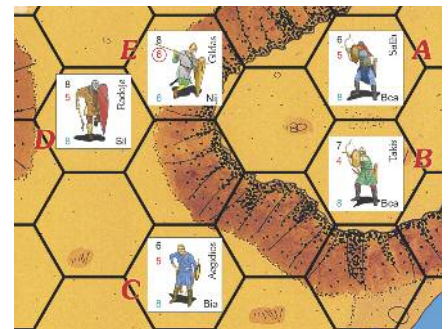
#### 5.5.2.3 - Talus

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.

Trois archers byzantins A, B et C, tirent sur les personnages D et E. Du point de vue de A et de B, E a une couverture moyenne, car le tir passe par le haut du talus. Ils ne peuvent par contre pas tirer sur D 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 une construction de bois (comme sur la mini-carte La Jetée) ou des broussailles.

Les cibles dans un marécage n'ont pas de couverture si elles sont visées depuis la berge.

De plus, il y a des règles générales qui neutralisent les effets du terrain si le tir provient d'un niveau supérieur (voir 5.5.5).

### 5.5.3 - Tir au-dessus d'autres personnages

Si la ligne de tir d'un frondeur ou d'un porteur de lance 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 et ne bénéficie que d'une couverture légère ou pas de couverture du tout (voir l'application pour les lanceurs de javelots montés au § 7.1).

### 5.5.3.1 - Exceptions :

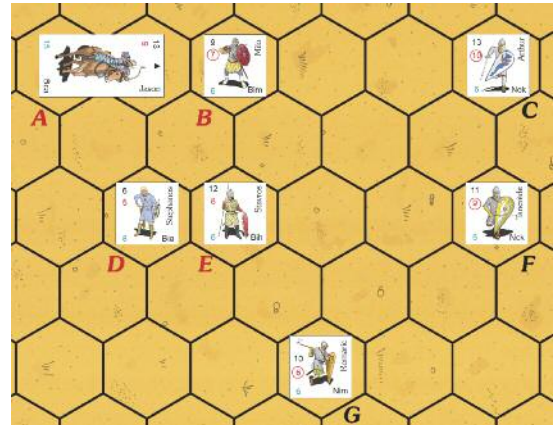
- > Un personnage sur une case Eau ne bloque pas la ligne de tir. On peut tirer par-dessus librement.
- > Les archers à cheval peuvent tirer par-dessus les personnages amis qui leur sont immédiatement adjacents (voir exemple ci-dessous). Ils sont toutefois tenus de respecter les autres restrictions de 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 lui 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.

- > Des personnages que le tireur ne peut pas voir ne bloquent jamais la ligne de tir :

Exemple : un tireur situé sur un talus et qui ne peut pas voir un personnage situé en contrebas (voir § 5.5.2.3) peut tirer au-dessus librement.



### 5.5.4 - Tirer depuis un niveau supérieur

Le terrain peut être neutralisé en tirant depuis un niveau plus élevé : des cibles dans des broussailles, marécages, haut fond (mais pas bas fond) ou une pente ne bénéficient pas de leur couverture habituelle si on leur tire dessus:

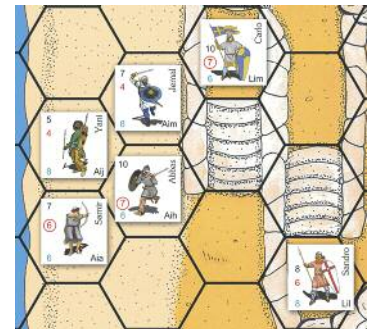
- > depuis une distance inférieure de moitié à la courte portée pour un seul niveau d'élévation supérieur,
- > depuis une distance inférieure à la courte portée pour plus d'un niveau d'élévation.

La plupart des terrains en bordure d'hexagone (comme ceux donnant une protection moyenne comme les murets, ou ceux donnant une protection plus grande comme les palissades) ne donnent une couverture qu'à la case située immédiatement derrière ce côté.

### 5.5.5 - Tirer depuis un niveau inférieur

Un personnage dans la ligne de tir peut être ignoré s'il est distant de N hexagones ou moins de la cible ; N désignant le nombre de niveaux au-dessus du tireur (deux cases séparées par un talus sont à un niveau d'écart).

Exemple : Les défenseurs sont situés aux niveaux suivants : Carlo au niveau 1 et Sandro au niveau 2. Yani le lanceur de javalot peut tirer au-dessus de Jemal et Abbas pour atteindre indifféremment Carlo ou Sandro. Samir par contre ne peut pas atteindre Carlo (qui est trop bas par rapport à Abbas).



## 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 soustrait la force de l'attaquant (**chiffre noir**) par la force en défense du personnage attaqué (**chiffre rouge**). On obtient ainsi un différentiel qui correspond à une colonne de résultats possibles figurant dans la Table des Combats appropriée sur la fiche de jeu N° 2. 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.

### 6.1 - Effet du terrain sur les combats

Le différentiel 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 N° 1), un terrain peut influencer un combat de trois façons: il peut être neutre (0), désavantager le personnage qui s'y trouve (-), ou l'avantager (+).

Suivant le terrain que chacun occupe, on peut donc être amené à modifier le différentiel initial en déplaçant la colonne des résultats possibles vers la gauche ou la droite

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 (0/4, 5/8, 9/15, 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 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 total qui est comparé 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 tué si, à n'importe quelle phase, toutes les cases accessibles 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.

Si plusieurs défenseurs sont attaqués par le même attaquant (ou groupe d'attaquants) et sont sur des terrains différents, c'est le terrain le moins avantageux qui sera pris en compte pour le comparer à celui qu'occupe l(es) attaquant(s).

**Exemple :** Mettons que deux personnages attaquent un ennemi avec un différentiel de 9. 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 différentiel doit être décalé d'une colonne vers la gauche (9/15 devient 5/8). Mais comme ils attaquent à plusieurs, ils ont droit de décaler le différentiel d'une colonne sur la droite. Le combat sera donc résolu avec un différentiel compris entre 9 et 15, 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 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 - Recul après combat

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. Les personnages déplacés peuvent à leur tour déplacer d'autres personnages amis, ce qui peut résulter en une retraite en cascade. 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.

## 6.5 - 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 d'un nombre de point égal à 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 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.

## 6.6 - 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.

## 6.7 - 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 tué. 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, il résout le combat ou le tir comme s'il avait affaire à un personnage à cheval sans armure. Les résultats D ou E pour les tirs, et G, H ou I pour les combats, entraînent la mort du cheval.

**N.B.** Tous les chevaux ont un potentiel de 1 point en défense, avec un bonus armure pour les cataphractes.

**Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez déjà jouer les Scénarios 1, 2 et 3**

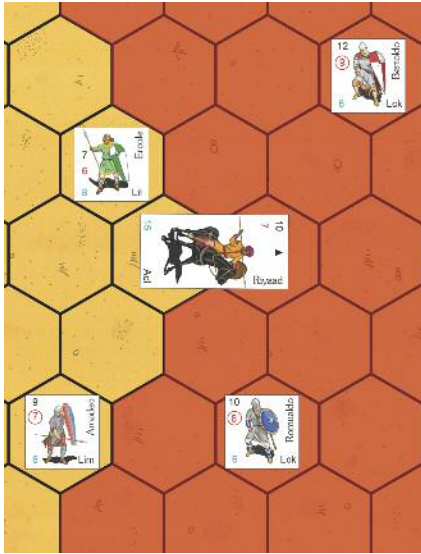


## 7 - TACTIQUES DE COMBAT

### 7.1 - Cavaliers avec lance

Cette règle s'applique aux pions cavaliers avec une lance sans fanion.

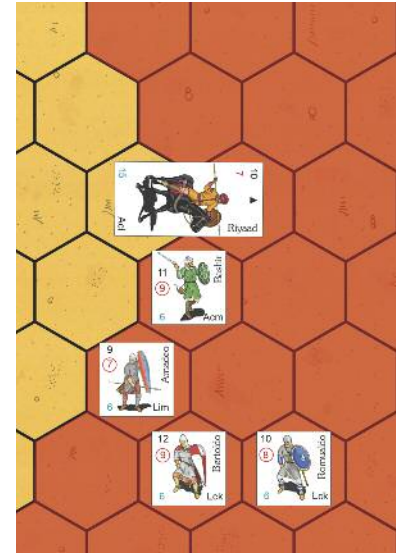
Pour pouvoir lancer une lance, le cavalier doit toujours avoir la cible dans son arc frontal ou latéral.



Exemple gauche : Le cavalier nord-africain peut tirer sur les 2 chevaliers lombards, mais pas sur les 2 fantassins.

Un cavalier 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 droit : Le cavalier peut tirer sur les 2 chevaliers, mais pas sur le fantassin.



#### 7.1.1 - 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
Cavalier avec lance	1 à 3 cases	4 à 6 cases	7 à 9 cases

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

### 7.2 - Charge et contre-charge de cavalerie

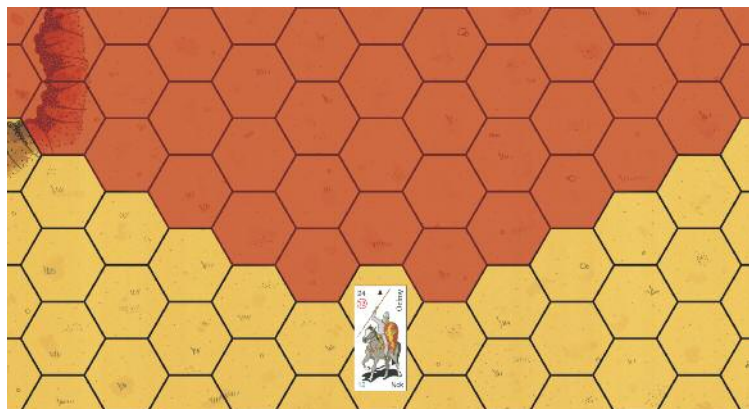
#### 7.2.1 - La charge d'un cavalier isolé

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.

**Charge**

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.



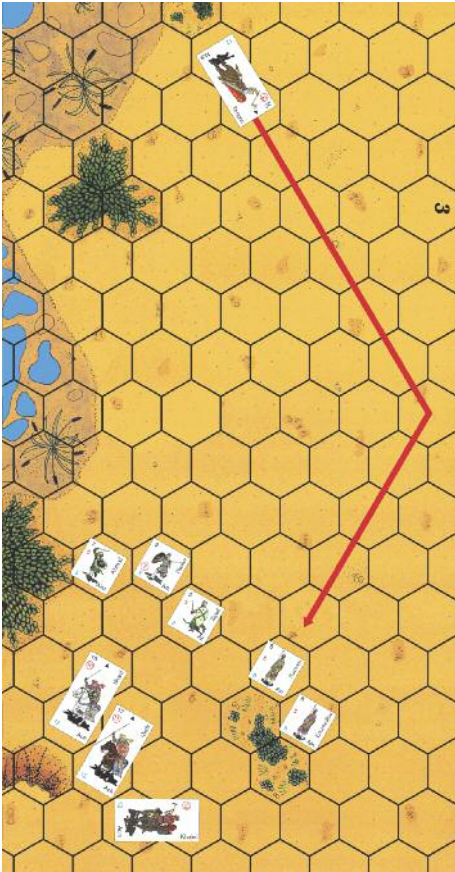
**Arc frontal d'un cavalier**  
Les cases orangées font partie de l'arc frontal d'un cavalier.

#### 7.2.2 - 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. La contre-charge s'exécute pendant la séquence de

mouvement de l'attaquant. 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 :

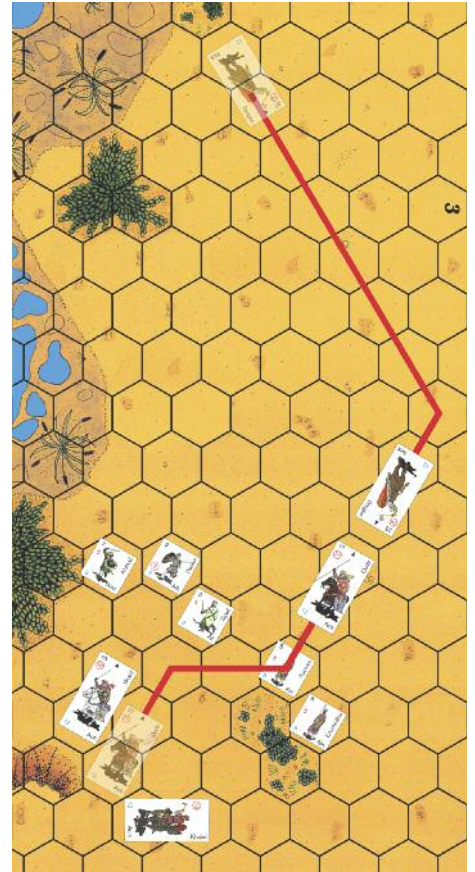
- > Le cavalier qui contre-charge doit avoir le cavalier qui charge dans son arc frontal (voir schéma ci-dessus) et doit être à même de le voir.
- > Une contre-charge doit toujours aboutir à l'occupation par le cavalier désigné des 2 dernières cases du parcours de la charge adverse. Autrement dit, charge 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 cavalier normand annonce une charge contre un piquier nubien en 10 cases. Un cavalier lourd nord-africain décide de contre-charge et vient à la rencontre du cavalier normand en occupant les 2 dernières cases de la charge initialement prévue.

L'autre cavalier lourd nord-africain aurait pu être également choisi pour la contre-charge, mais pas le cavalier fatimide, car ce dernier n'a pas le normand 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-charge. 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 personnages concernés.

### 7.2.3 - 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 normand possédant 28 points d'attaque charge un cavalier arabe 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-charge, il 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.

### 7.2.4 - La charge groupée à la lance couchée

Tout groupe de 3 chevaliers normands 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.

### 7.2.5 - La charge des cataphractes byzantins

Ces cavaliers avaient suivi un entraînement particulier pour pouvoir charger en formation très compacte pour renforcer la puissance du choc.

On utilisera la même règle que pour la charge groupée, mais compte tenu de la faible mobilité des cataphractes, cette tactique ne peut être utilisée que contre de l'infanterie.

## 7.3 - Hoplites

### 7.3.1 - Formation

Si au moins 3 hoplites sont alignés côte à côte sur des cases adjacentes, on ajoute un marqueur de formation défensive à l'avant de ceux-ci. Le potentiel de déplacement de la formation est alors réduit à 3PM si tous les personnages sont en bonne santé. La formation doit s'arrêter si un de ses membres est blessé ou doit se réorganiser pour ne compter que des membres valides.

Un attaquant ou un groupe d'attaquant entrant par les cases de face de la formation doit d'abord affronter la forêt de piques (symbolisée par le marqueur de formation) avant de pouvoir espérer atteindre les hoplites. La première attaque se fait donc sur le marqueur de formation qui dispose des mêmes valeurs de combat que l'hoplite qui lui est adjacent. Les attaquants pourront au tour suivant entrer au contact de l'hoplite s'ils ont survécu à la première attaque.

On décale le résultat d'une colonne vers la gauche sur la table de combats. Si les hoplites sont en plus déployés sur 2 rangs de profondeur, on décale le résultat de 2 colonnes vers la gauche. S'ils sont déployés sur 3 rangs, on décale de 3 colonnes vers la gauche.

Des hoplites en formation peuvent aussi attaquer en décalant cette fois le résultat de 1, 2 ou 3 colonnes vers la droite en fonction de la profondeur de la formation.

Un marqueur de formation est considéré solidaire du pion hoplite qui lui est adjacent.

Si cette formation est très forte à l'avant, elle est par contre assez faible sur les côtés. Toute attaque de la formation par le côté gauche (du côté des boucliers) se résout sans aucun bonus de formation. Une attaque par le côté droit (le côté découvert) entraîne un décalage d'une colonne vers la droite sur la table de résultat et une attaque par l'arrière entraîne un décalage de 2 colonnes vers la droite. En cas d'attaque par plusieurs côtés, on résout l'attaque en tenant compte du côté le plus défavorable pour la formation d'hoplites.

Compte tenu du caractère très compact d'une formation, un résultat Recul après combat n'est pas pris en compte pour un hoplite en formation quand il est attaqué de face. Il est assimilé à un résultat Blessé si l'hoplite est attaqué par les côtés ou par derrière.

Exemple : Les Normands Tancrede et Robert attaquent l'hoplite Okeanos en position centrale. Comme ils attaquent tous les deux par les cases frontales de la formation d'hoplites, le différentiel initial de  $(22+25=47)-7 = 40$  (colonne 26/40) est modifié comme suit :

- 1 colonne vers la droite, car les Normands sont 2 ;
- 3 colonnes vers la gauche, car la formation est déployée sur 3 rangs ;
- soit un différentiel final à lire dans la colonne 9/15.

Pendant ce temps, Drogon et Arthur attaquent Palaimon sur sa gauche. Drogon entrant par une case côté bouclier, le différentiel initial de  $(22+26)-6=42$  (colonne 41/60) n'est modifié que par le nombre d'attaquants, soit un décalage d'une colonne vers la droite pour lire le résultat dans la colonne 61/80.



### 7.3.2 - Le foulkon (la tortue)

Des hoplites en formation pouvaient former la tortue, à la manière des légionnaires romains, en cas d'attaque par des archers.

La formation en *foulkon* n'est possible que si les hoplites sont déployés sur au moins 2 rangs de profondeur et 3 personnages de front. Le changement de formation n'est possible que pendant la phase de mouvement du joueur Byzantin. Placez un marqueur *foulkon* sur un des hoplites pour indiquer l'état de la formation. La formation de hoplites ne peut plus se déplacer que de 2PM par tour. Elle bénéficie d'une protection moyenne en cas de tir, mais tous les résultats sur la table de combat sont déplacés d'une colonne vers la gauche.

### 7.3.3 - Hoplites et infiltration

Un personnage ennemi ne fait un test d'infiltration que sur les cases frontales de la formation. Passer sur les côtés ou à l'arrière de la formation ne déclenche pas de test. Inversement, une formation d'hoplites ne subit pas de test d'infiltration de face vu l'obstacle des lances.

## 7.4 - 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.

**Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez jouer le Scénario 4**



## 8 - LES MAISONS ET AUTRES ÉDIFICES

### 8.1 - Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvements par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	<b>Intérieur de maison</b>	1 à pied Impassable pour chevaux (sauf pas de porte)	Aucune	+
	<b>Mur</b>	Impassable	Totale	0
	<b>Fenêtre dans mur</b>	4 à pied pour traverser, impassable pour les personnages montés	Moyenne	Att. - Déf. +
	<b>Porte dans mur</b>	1	Moyenne	Déf. +
	<b>Escalier</b>	2 à pied, impassable pour les chevaux	Aucune	-
	<b>Muret</b>	3	Moyenne	Déf. +
	<b>Coin extérieur</b>	1	Moyenne	0
	<b>Fenêtre chapelle</b>	1 à pied, impassable de l'extérieur	Forte	Déf. + (Combat impossible à travers)
	<b>Tente</b>	2 à pied, impassable pour les chevaux	Forte	- (Combat impossible à travers)
	<b>Ouverture de tente</b>	2 à pied, impassable pour les chevaux	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.

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 les fenêtres de la chapelle

Ces fenêtres en forme de croix ont les mêmes restrictions que les archères (voir § 9.3.3)

### 8.2.3 - 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.

### 8.2.4 - 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 - Tentés

Chaque tente couvre 4 cases. Un personnage sur une case tente est largement masqué à la vue des tireurs et bénéficie d'une couverture lourde, sauf si le tir passe par l'ouverture, auquel cas la couverture n'est que légère.

### 8.3.5 - Portes de maison et entrées de cour

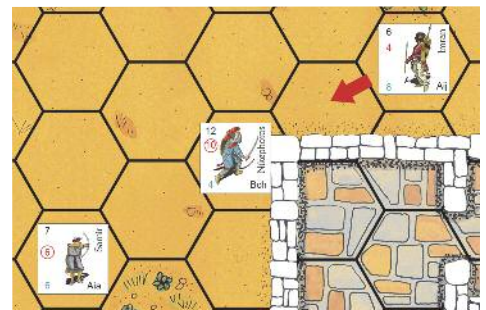
Les personnages sur des cases porte ou entrée de cour bénéficient d'une couverture moyenne. Cette couverture est toutefois limitée à un seul côté (extérieur ou intérieur) de la porte ou de l'entrée. S'il est soumis à un tir croisé dans la même phase, un personnage doit choisir de quel côté il est à couvert.

### 8.3.6 - 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 arabes tirent pendant la même phase sur un cataphracte byzantin 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 en armure 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 si le muret est adjacent à un arbre).

Un cavalier peut sauter par dessus un muret, mais il ne peut s'arrêter sur 2 cases de part et d'autre du muret.

## 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 - Tentes

Le combat entre un personnage dans une case tente et un autre à l'extérieur n'est pas possible sauf par la case où se trouve l'ouverture de la tente.

Un personnage peut déchirer la toile de tente pour pénétrer à l'intérieur (ou en sortir). Il doit pour cela passer un tour complet sans aucune autre action. La case est alors considérée comme une case Ouverture de tente.



Exemple : Les Normands Romaric et Arthur sont dans leurs tentes et sont attaqués par les Byzantins Milo et Stephanos. Les cases contenant l'ouverture de chaque tente sont marquées en orange. Stephanos peut tirer sur Romaric qui ne bénéficie que d'une couverture légère, car son tir passe par l'ouverture de la tente. Il peut aussi tirer sur Arthur, mais, dans ce cas, sa couverture est forte. Milo ne peut pas attaquer Romaric sans se déplacer d'abord sur la case contenant l'ouverture de tente ou en passant un tour complet pour déchirer la toile.

**Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez jouer les Scénarios 5, 6 et 7**

## 9 - LES CHÂTEAUX

### 9.1 - Types de terrain

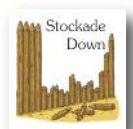
Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvements par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	<b>Mur de château</b>	Impassable	Totale	Impossible
	<b>Archère</b>	1 à pied (Impassable de l'extérieur)	Forte	Déf. + (Combat impossible à travers)
	<b>Porte de tour</b>	1 à pied, impassable pour les chevaux	Moyenne	Déf. +
	<b>Palissade</b>	1 Traversée impossible	Totale (si tir à travers la palissade)	Impossible
	<b>Plateforme</b>	1 à pied, 4 d'une échelle	Forte	0
	<b>Escalier</b>	2 à pied, impassable pour les chevaux	Aucune	-

### 9.2 - Éléments de défense

#### 9.2.1 - 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. Si une palissade est détruite, quelle que soit la méthode utilisée (grappins, feu ou perrière), on place un marqueur Palissade Détruite (Stockade Down) 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.

### 9.2.2 - 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.

### 9.2.3 - La porte à bascule

L'accès au château se fait par une porte à bascule qui est manœuvrée par une chaîne et qui ne permet que le passage de fantassins.

#### 9.2.3.1 - Facteurs tactiques

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvements par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	<b>Porte Fermée</b>	Impassable quand la porte est fermée	Totale (si le tir passe au travers)	0
	<b>Porte Ouverte</b>	2 à pied Impassable à cheval	Légère	-
	<b>Porte Détruite</b>	2 à pied 4 à cheval	-	-

#### 9.2.3.2 - Lever/baisser la porte

Un personnage doit rester un tour complet sur une case arrière pour pouvoir actionner la porte.

Par défaut, la porte est fermée. Lorsqu'elle est relevée, on place le marqueur Porte Ouverte (Open Gate).

### 9.2.4 - Incendier les défenses d'entrée en bois

Il est possible de mettre le feu à la porte avec des flèches (voir § 10.3). Si la porte est brûlée, on retourne le pion pour montrer sa face détruite (Destroyed Gate).

### 9.2.5 - Pilonnage des éléments de défense en bois

Les perrières peuvent pilonner une case porte (voir § 11.3). 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.

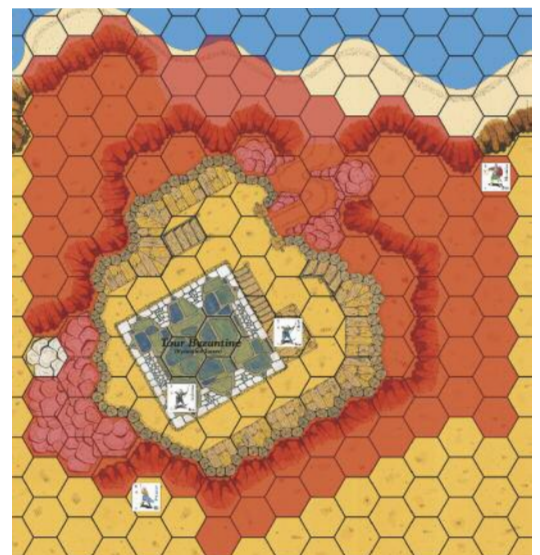
## 9.3 - Les tirs

### 9.3.1 - 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.

La carte ci-après montre les cases qui ne peuvent pas être atteintes par un tireur situé dans la tour byzantine (ou au sommet de l'escalier d'accès).

Exemple : Alphonse peut tirer sur Philémon, mais Olivier ne peut pas atteindre Manueles, du fait des intervalles entre le mur de la tour, le sommet de la palissade et le talus.



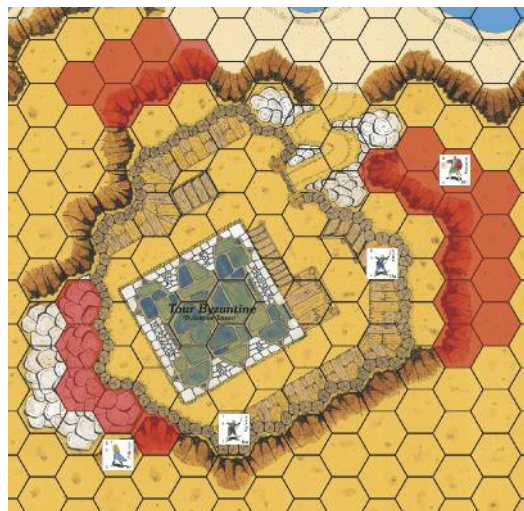
La carte ci-contre montre les cases qui ne peuvent pas être atteintes par un tireur situé sur une plateforme derrière la palissade.

Exemple : Alphonse peut tirer sur Philémon, mais Olivier ne peut pas atteindre Manueles, du fait des intervalles entre la palissade et le talus.

### 9.3.2 - 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, ou depuis une case située derrière un côté de case avec une porte, sa ligne de tir part du milieu de l'ouverture et non pas du centre de l'hexagone.



### 9.3.3 - Tir à partir des archères, des fenêtres de la chapelle et des plateformes

Quand un personnage sur une case archère (ou fenêtre de chapelle) vise une cible extérieure au bâtiment, 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 archère 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.

Certaines archères sont positionnées à l'intersection de 2 cases. Les règles de ligne de tir s'appliquent comme dans l'exemple ci-dessous.

Deux personnages, l'un situé en contrebas, à l'intérieur de la place, l'autre sur une des plateformes de la palissade, peuvent se tirer dessus.

Les zones de tir des archers normands dans la tour sont marquées en rouge. Olivier peut donc tirer sur Manueles ou Petros mais Alphonse ne peut pas tirer sur Philémon.

Note : Olivier peut quand même tirer sur Philémon à partir de l'archère Sud de la case dans laquelle il se trouve

Inversement, Petros peut tirer sur Olivier, car il est dans l'axe de l'archère (voir règle § 9.3.5).



### 9.3.4 - Restrictions de tir

Les cibles situées sur des cases broussailles, talus, marais, rocher ou haut fonds ne bénéficient plus d'aucune couverture dans le rayon indiqué si on leur tire dessus depuis une plateforme ou une archère.

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.

Les maisons et les arbres situés éventuellement en contrebas d'une palissade ne bloquent aucunement les tirs d'une plateforme à l'autre.

Les lanceurs de javelot, de lance et les frondeurs ne peuvent pas tirer à partir d'une meurtrière ou d'une fenêtre de chapelle. Une lance ne peut pas être lancée à un défenseur situé en hauteur (sur une plateforme par exemple).

### 9.3.5 - Tir contre des personnages situés sur les plateformes ou derrière une archère ou une fenêtre de chapelle

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

- > Pour tirer contre un personnage situé derrière une meurtrière, le tireur doit se trouver dans l'alignement exact de la meurtrière ou de la fenêtre de la chapelle.

## 9.4 - Couverture

### 9.4.1 - Plateforme, archères et fenêtres de chapelle

Les personnages sur ces cases bénéficient d'une forte couverture quand la ligne de tir passe par la palissade derrière laquelle ils s'abritent ou la fente de l'archère ou de la fenêtre de la chapelle.

### 9.4.2 - Intérieur du château

Lorsque la porte est baissée, 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 une plateforme, ni derrière une archère.

Si une case de palissade ou la porte a été détruite, le tir est possible au travers de cette case. La cible bénéficie d'une couverture légère.

### 9.4.3 - 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.

### 9.4.4 - Murs et palissade

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

## 9.5 - Mouvement

### 9.5.1 - Restrictions de mouvement

Les murs, la palissade, les archères et fenêtres de la chapelle sont infranchissables. Pour entrer dans la tour, il faut passer par une porte. Les cases archère et fenêtre de la chapelle ne sont accessibles que de l'intérieur d'un bâtiment.

Les cases palissade sont infranchissables de l'extérieur du château sauf si l'on se sert d'une échelle d'escalade. Les cases plateforme sont accessibles de l'intérieur par les escaliers.


## 9.6 - 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.

**Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez jouer le Scénario 8**

## 10 - ATTAQUER LE CHÂTEAU

### 10.1 - L'échelle de siège

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvements par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Échelle dressée	3 à pied	Aucune	-

#### 10.1.1 - Hauteur des échelles

Les échelles de siège permettent d'atteindre le sommet des palissades.

On notera que la tour ne peut pas être escaladée.



#### 10.1.2 - Transport et installation

Une échelle de siège peut être transportée par deux personnages quels qu'ils soient. On utilise dans ce cas le pion "échelle horizontale" et on place les personnages dessus. Des personnages qui portent une échelle ne peuvent pas engager de combat, tirer ou provoquer un test d'infiltration. Leur potentiel de mouvement est réduit de 2 points.

Quand l'un des personnages (ou les deux) arrive au pied des palissades, il est possible de redresser l'échelle. On remplace alors le pion "échelle horizontale" par un pion "échelle verticale", qui peut se placer sur l'une des deux cases occupées précédemment par l'échelle horizontale et pointer vers l'une des cases palissade adjacentes.

**N.B.** Tout transport d'échelle est impossible s'il y a un personnage dessus ou si un personnage ennemi se trouve sur une case adjacente au bas de l'échelle.

#### 10.1.3 - Mouvements

Monter à une échelle de siège ou en descendre coûte 3 points de mouvements. Les personnages peuvent passer du haut de l'échelle sur la case palissade à laquelle elle est appuyée en dépensant 4 points de mouvement ou grâce à l'avance après combat. N'oubliez pas de lancer 1D6 pour vérifier que le saut depuis la palissade sur la plateforme est réussi (voir règle § 9.2.2).

Il est possible pour un personnage ayant 8 points de potentiel de mouvement de monter à une échelle et de passer sur une case palissade dans le même tour de jeu, du moment que l'échelle a été installée à un tour précédent.

#### 10.1.4 - Changement d'orientation

Une échelle verticale peut être déplacée d'une case ou orientée différemment dans la même case par deux personnages qui doivent se trouver adjacents à la case de l'échelle. Chacun des personnages dépense 2 points de mouvement pour exécuter l'opération. Il est impossible de déplacer ou réorienter une échelle s'il y a quelqu'un dessus.

#### 10.1.5 - Tir et combat

Un tireur en haut d'une échelle ne peut tirer que dans la case palissade à laquelle il fait face. Sa cible continue de bénéficier d'une forte couverture.

Les personnages sur des échelles de siège ne bénéficient d'aucune couverture et sont considérés comme étant sur un terrain désavantageux (-) en cas de combat.

#### 10.1.6 - Comment renverser une échelle de siège

Un personnage sur une case de plateforme se trouvant exactement en face du haut d'une échelle peut tenter de faire retomber celle-ci au lieu de tirer et de combattre normalement.

La tentative s'effectue lors de la séquence de combat du personnage. On lance un dé :

> de 1 à 6 : l'échelle est renversée.

> de 7 à 10 : l'échelle reste debout.

Si une échelle est renversée, on remplace l'échelle verticale par un pion "échelle horizontale". Il doit être placé par le joueur qui l'a fait tomber



de façon à ce que l'une des moitiés de l'échelle occupe encore la case dans laquelle elle se trouvait debout. Le personnage se trouvant éventuellement sur l'échelle tombe aussi et doit être placé par son propriétaire sur l'une des cases adjacentes à celle de l'échelle verticale, à l'exception, bien sûr, des cases plateformes.

Le personnage tombant ainsi peut être placé par-dessus un autre personnage ou sur l'échelle qui vient d'être renversée. Ce personnage se blesse automatiquement dans sa chute et, s'il se retrouve empilé avec un autre personnage, celui-ci est assommé. Un personnage déjà blessé ou assommé est tué. Les échelles n'affectent pas les personnages sur lesquels elles tombent éventuellement.

### 10.1.7 - Renverser une échelle d'en bas

Un personnage peut tenter de renverser une échelle à partir du bas exactement dans les mêmes conditions que si la tentative s'effectuait d'en haut (voir § 10.1.6). Pour cela, il suffit que le personnage soit sur une case adjacente au bas de l'échelle.

## 10.2 - Allumer ou éteindre un incendie

### 10.2.1 - Comment allumer un incendie

Un personnage peut mettre le feu à une case engin de siège, ou une fortification en bois en restant sur l'une des cases adjacentes pendant un tour complet. Si, dans le tour qui a suivi son arrivée sur les lieux, il n'a pas été délogé par son adversaire et s'il n'a pas bougé au début de sa propre phase de jeu, le personnage peut mettre le feu à une case adjacente au lieu de tirer et de combattre normalement. Au moment des combats, on place un pion flammes sur la case visée.



### 10.2.2 - Comment l'incendie peut se répandre

À la fin de la phase de jeu de son adversaire, un joueur vérifie pour chacune des cases auxquelles il a mis le feu si l'incendie s'étend ou non. Le feu ne peut s'étendre aux cases adjacentes que si elles contiennent une perrière, un feu grégeois ou un élément en bois (palissade, jetée, etc.). On lance une fois le dé pour chaque case adjacente répondant à ces critères et l'on consulte la Table des Incendies dans la colonne "L'incendie s'étend". Il est bien évident que ce cas ne s'applique pas aux incendies que l'adversaire a réussi à éteindre pendant sa phase de jeu.

Note : Le feu grégeois se propage immédiatement à toutes les cases recouvertes de naphte (voir § 10.5.1)

### 10.2.3 - Comment éteindre un incendie

Un personnage peut tenter d'éteindre les flammes s'il est adjacent à une case en feu. Chaque personnage peut faire une tentative par tour et en direction d'une seule case. Il peut y avoir plusieurs tentatives sur une même case par différents personnages. Un personnage ne doit ni bouger, ni tirer, ni combattre pendant la phase de jeu où il tente d'éteindre un incendie. Au moment des combats, on lance une fois le dé pour chaque personnage et l'on consulte la Table des Incendies sur la fiche de siège dans la colonne "Éteindre l'incendie".

Note : Le feu grégeois ne peut pas être éteint.

### 10.2.4 - Évacuation d'une case en feu et restrictions de mouvement

Si le feu prend ou s'étend à une case contenant un personnage, celui-ci doit reculer immédiatement d'une case, sinon il est blessé au premier tour et tué au second. Dès qu'une case est en feu, elle devient impassable.

Un personnage assommé qui se trouve sur une case en feu reprend immédiatement ses esprits s'il fait de 1 à 6 sur un D10. Dans le cas contraire, il périt dans les flammes !

### 10.2.5 - Dégâts causés par le feu

Si une case brûle pendant trois tours de suite, son contenu est irrémédiablement détruit. Pour se rappeler chaque tour écoulé, utilisez les pions marqués 1, 2 et 3.

**N.B.** Il suffit qu'une seule case d'une perrière brûle trois tours de suite pour que tout l'engin soit considéré détruit.

## 10.3 - Flèches enflammées

Les archers peuvent tirer des flèches enduites d'huile enflammée à la place des flèches normales. Ces flèches sont inefficaces contre des personnages, mais elles peuvent mettre le feu aux engins de siège et structures en bois.

Les flèches enflammées ne peuvent être tirées que contre des cibles situées à courte distance. Au lieu de consulter les tables de tir, le joueur concerné lance un dé et consulte la Table des Incendies dans la colonne correspondant à la cible visée (celle-ci exprime à la fois la difficulté d'atteindre la cible et la difficulté d'y mettre le feu).

Si le feu prend, on place immédiatement un pion flammes sur la case en question.

## 10.4 - La perrière

### 10.4.1 - Fonctionnement

Une perrière est une forme primitive de trébuchet dont le contrepoids est remplacé par la force motrice de plusieurs paires de bras tirant sur des cordes. La perrière peut être utilisée soit lors du jeu tactique, soit hors carte pour détruire des structures de bois ou de pierres. Dans le jeu tactique, elle peut tirer tous les trois tours, dans la séquence de tir offensif. La flèche de direction indique le sens du tir. Trois personnages doivent être adjacents à l'extrémité du pion où se trouve la flèche durant ces trois tours pour la faire fonctionner.

Une perrière vaut 1 point de pilonnage.



### 10.4.2 - Déplacement

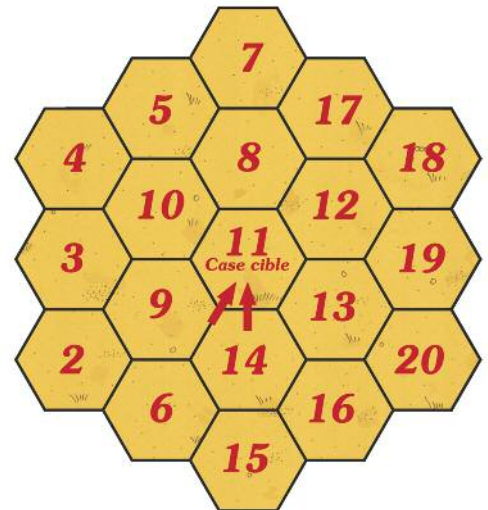
Transportée par 4 personnages qui ne font rien d'autre pendant le tour, une perrière peut être déplacée de 2 cases par tour en terrain plat et d'une case seulement en terrain accidenté (broussailles ou escalier).

### 10.4.3 - Restrictions de tir et de mouvement

Il est impossible de tirer à travers une case contenant une perrière.  
Aucun personnage ne peut passer sur une case occupée par une perrière.

### 10.4.4 - Résolution du tir

La portée d'une perrière est de 30 cases. Compte tenu du peu de précision de cette arme, la case effectivement touchée peut varier dans un rayon de 2 hexagones autour de la case cible. On lance 2D10 pour déterminer la case d'impact dans laquelle la pierre est effectivement tombée (et qui sera sans doute différente de la case cible). Les flèches indiquent la direction du tir, selon que la ligne de tir entre la perrière et la cible traverse la face d'un hexagone ou passe par un sommet.



Tout personnage dans cette case subit les conséquences d'un jet d'1D10 dans la table de tir.

Si la case est occupée par une machine de siège ou une défense en bois, on consulte la table de pilonnage dans la colonne B. Si la case est occupée par un mur en pierres, on ne tient pas compte du résultat.

## 10.5 - Le feu grégeois

### 10.5.1 - Fonctionnement

Le feu grégeois ne peut être utilisé que lors du jeu tactique, et n'a donc pas de points de pilonnage. Il ne peut pas être déplacé pendant le jeu. Il peut être installé sur des plateformes, mais ne peut pas tirer au travers des archères. 2 personnages doivent être adjacents à la machine pour la faire fonctionner. Il peut tirer tous les cinq tours, dans la séquence de tir offensif (utilisez les marqueurs numérotés de 1 à 5 pour savoir quand la machine peut tirer à nouveau).

Le feu grégeois étant projeté à l'aide de la pression d'un siphon, sa portée est assez réduite (10 cases maximum) et il ne peut pas être utilisé à très courte distance (moins de 5 cases). Le mélange inflammable peut être tiré sur n'importe quelle cible située dans l'arc de 120° formé par les 2 ou 3 cases à l'avant du siphon (marqué par la flèche de direction).

Le mélange inflammable se répand sur une surface de 6 cases autour de la case atteinte. Le mélange flotte à la surface de l'eau. Placez les pions de naphte correspondants sur les 7 cases concernées. Le mélange s'enflamme dès qu'une flamme l'atteint (provenant d'une flèche enflammée ou d'un incendie déjà allumé). Le mélange brûle jusqu'à la fin du scénario, même sur l'eau !



**Exemple :** Dorian et Alexio utilisent le feu grégeois pour repousser l'attaque des Normands. Ils tirent sur la case A, qui est à portée de tir du feu grégeois (représentée par les cases orangées). Le mélange inflammable se répand sur les 6 cases entourant A dans lesquelles se trouvent 2 des 4 Normands. Si un archer réussit à mettre le feu à la naphte, ces deux-là risquent de griller en enfer !

### 10.5.2 - Défaut de fonctionnement

Le feu grégeois était d'un maniement délicat compte tenu de sa complexité et pouvait se casser à tout moment. Lancer 1D10 avant chaque tir avec le feu grégeois pour s'assurer de son bon fonctionnement :

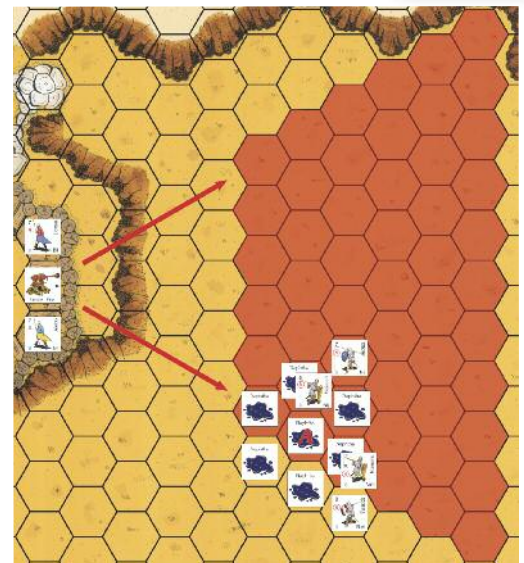
- > 1 : La pression fait exploser le siphon. Retourner le pion. La naphte se répand sur les 6 cases autour du siphon endommagé. Il suffit alors d'une étincelle pour que le feu fasse ses ravages ;
- > 2 : Le siphon se bloque et ne peut plus fonctionner jusqu'à la fin du scénario ;
- > 3-10 : Le siphon fonctionne correctement.

### 10.5.3 - Nature des dégâts

Un archer peut mettre le feu à la naphte en utilisant le résultat de la table des incendies (voir § 10.2.4). À la différence du § 10.2.2, les 7 cases de naphte prennent feu en même temps. Tout personnage sur une case en feu lance 1D10

- > 1 - 5 : Le personnage est tué ;
- > 6 - 8 : Le personnage recule d'une case et est blessé ;
- > 9 - 10 : Le personnage recule d'une case.

Si un personnage doit reculer sur une autre case contenant de la naphte enflammée, on relance 1D10.



## 10.6 - Les grappins

### 10.6.1 - Lancer du grappin

Un personnage sans armure avec un grappin peut tenter d'escalader un mur ou une palissade. La tour byzantine ne peut pas être escaladée.

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

Le succès du lancer est lié au résultat d'1D10 :

- > un résultat de 1 ou 2 entraîne l'échec ;
- > un résultat de 3 à 10 est un succès.

Le coût du déplacement est de 8 points par niveau d'élévation vers le haut ; de 4 points vers le bas.

Si le sommet du mur est un parapet, ajouter 2PM pour le franchissement. Seule la grange ne nécessite pas de points de franchissement supplémentaires.

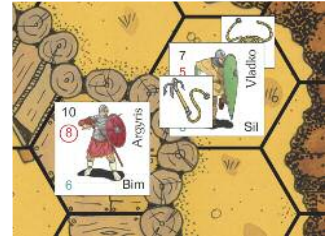
La corde peut-être retirée et le grappin réutilisé en utilisant les mêmes règles que celles de l'échelle.

### 10.6.2 - Utilisation des marqueurs

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

- > Quand le personnage transporte le grappin, n'utiliser que le marqueur "Corde enroulée";
  - > Quand le grappin est lancé avec succès, placer le marqueur "Grappin" comme une échelle contre le mur dans le même hexagone que le lanceur ;
- Pour l'escalade, le personnage pouvant être à 2 niveaux différents (au sol ou sur la corde), on utilisera les placements suivants:
- > Placer le personnage sous les 2 marqueurs s'il est encore au sol ;
  - > Placer le personnage entre le marqueur "Corde enroulée" et le marqueur "Grappin" s'il a fini son ascension mais pas encore franchi le parapet.

Exemple : Le Scavon Vladko escalade la palissade. Il est prêt à la franchir, en espérant qu'Argyris ne l'ait pas encore repéré.



### 10.6.3 - Influence sur les combats

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

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

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

Un échec entraîne la chute et la mort du personnage.

### 10.6.4 - Couper la corde

Un personnage situé sur la case plateforme ou parapet à laquelle le grappin est attaché peut tenter de couper la corde en faisant un résultat 1,2 ou 3 sur un jet de 1D10. La réception au sol du personnage sur la corde se résout comme la chute depuis une échelle (voir § 10.1.6), soit une blessure automatique pour le personnage qui tombe. Tout personnage se trouvant sur la même case est assommé.

### 10.6.5 - Mettre à bas une palissade avec un grappin

Un grappin tiré par plusieurs personnages peut servir à mettre à bas une section de palissade. Il faut au préalable lancer le grappin (voir § 10.6.1), puis avoir 4 personnages pour tirer sur la corde qui ne peuvent faire aucune autre action. Les personnages doivent être alignés sur deux rangées dans des hexagones adjacents et à au moins une case de la palissade pour pouvoir tirer sur la corde.

Lors de la phase de combat, la tentative est résolue par le jet d'1D10: Sur un résultat de 1 ou 2, la palissade est mise à bas. Retirez le marqueur Grappin et remplacez-le par un marqueur Palissade Détruite.

Si un des personnages est blessé, on ajoute +1 au résultat du dé. Il n'est donc pas possible d'abattre la palissade si 2 personnages sur les 4 sont blessés, ou si un d'entre eux est tué ou simplement assommé.



**Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez maintenant jouer les Scénarios 9, 10 et 11**

## 11 - DÉROULEMENT D'UN SIEGE

Un siège se déroule sur plusieurs jours. La durée d'un siège dépend de la quantité d'eau et de nourriture dont les assiégés disposent si un assaut n'a pas réussi. Toutes les actions se déroulant durant un siège sont tenues à jour sur la Fiche de Siège.

Dès le 2<sup>e</sup> jour de siège et pour chaque jour suivant, les joueurs doivent respecter le déroulement suivant :

### 11.1 - Séquence de jeu

Le premier jour, l'assiégé détermine l'état de son ravitaillement, ce qui conditionne la durée du siège s'il parvient à repousser tous les assauts. Il suit ensuite une séquence qui est répétée tous les jours :

1 - Lancez 2D10 pour savoir si un évènement aléatoire vient modifier le cours du siège (cf § 11.6).

2 - Lancez 1D10 pour savoir qui a l'initiative ce jour (cf § 11.1.3).

3 - Les pions blessés les jours précédents et qui sont guéris sont remis en jeu.

4 - Le joueur ayant l'initiative décide de l'action qu'il souhaite mener ce jour (cf § 11.4).

5 - S'il y a eu des blessés dans la journée, les joueurs lancent 1D10 pour chaque personnage blessé et le place sur la fiche de siège à la date prévue pour sa guérison (cf § 11.1.5).

6 - Après que toutes les actions aient été menées, le marqueur de siège est déplacé d'une case.

#### 11.1.1 - Ravitaillement

Au début d'un siège, un jet de dé détermine le nombre de jours de ravitaillement dont disposent les assiégés. Le château se rendra à l'issue de cette période, faute de nourriture.



Le nombre de jours dépend du type de bâtiment :

- > Château : Lancez 3D10
- > Ferme et chapelle : Lancez 1D10

	Nombre de dés	Modificateur en fonction du nombre d'assiégés						
		-8	-6	-4	0	+4	+6	+8
<b>Château</b>	<b>3D10</b>	≥ 35	34 - 29	28 - 24	23 - 20	19 - 11	10 - 5	≤ 4
<b>Ferme</b>	<b>1D10</b>	≥ 27	26 - 23	22 - 19	18 - 15	14 - 11	10 - 7	≤ 6
<b>Chapelle</b>	<b>1D10</b>	≥ 19	18 - 16	15 - 13	12 - 10	9 - 7	6 - 4	≤ 3

Ce nombre peut être modifié en fonction du nombre d'assiégés.

Si le nombre modifié est égal ou inférieur à 2, on considère que le siège prend fin au bout de 2 jours, qui est le temps de jeu maximum pour des assiégés. Ce nombre ne varie plus pendant le siège en fonction du nombre d'assiégés restant chaque jour, sauf afflux massif de réfugiés.

L'arrivée d'un convoi de ravitaillement peut aussi influencer sur la durée du siège : pour chaque cheval de bât atteignant le bâtiment assiégé, on ajoute un jour de ravitaillement.

### 11.1.2 - Évènements aléatoires

Au début de chaque jour, on lance 2D10 sur la table d'évènements (cf § 11.6) pour savoir si un fait imprévu est survenu. Lors des 5 premiers jours de siège, on ajoute systématiquement +5 au résultat du dé, tout résultat supérieur à 20 étant considéré comme 20. Chaque évènement ne peut survenir qu'une fois par siège. Si le résultat du jet de dé propose un évènement déjà survenu, on considère qu'il ne se passe rien de particulier ce jour.

### 11.1.3 - Initiative

Au début de chaque jour de siège, chaque joueur lance 1D10. L'Assiégeant ajoute systématiquement 4 points au chiffre obtenu.

Celui qui obtient le chiffre le plus élevé remporte l'initiative. En cas d'égalité, c'est l'Assiégeant qui a l'initiative.

- > Si c'est l'Assiégeant qui a l'initiative, il peut lancer un assaut contre le château ou le bâtiment (cf §11.4.1), pilonner les murs (cf § 11.3.4) et/ou construire de nouveaux engins de siège (cf § 11.1.5) et/ou négocier la reddition de la garnison (cf § 11.5).
- > Si c'est le Défenseur qui a l'initiative, il peut décider de faire une sortie contre le campement ennemi (cf § 11.4.2), tenter une sortie pour ravitaillement (cf § 11.4.3), ou emporter la décision avec une sortie générale (cf § 11.4.4).
- > Si le Défenseur décide de n'entreprendre aucune action, l'initiative revient alors à son adversaire.

L'action retenue est notée en abrégé dans la case du jour concerné.

Chaque case du calendrier sert également à noter les dommages subis par les engins de siège.

### 11.1.4 - Efficacité du blocus

Si les assiégeants ne laissent pas suffisamment d'hommes pour maintenir un blocus effectif, le ravitaillement des assiégés reste possible, car l'assiégeant ne peut contrôler toute la campagne environnante. On se réfère à la table suivante pour savoir si le blocus est effectif ou non :

Ratio Assiégeant / Assiégé	Impact sur le blocus
> 2	Plein effet
Entre 1.1 et 2	Ajoutez +4 au résultat du dé sur la table d'évènements
≤ 1	Ajoutez +8 au résultat du dé sur la table d'évènements

### 11.1.5 - Table de guérison

Dans les scénarios qui couvrent plusieurs jours, voire plusieurs semaines, les personnages blessés peuvent éventuellement guérir de leurs blessures avant la fin du siège. À la fin de chaque journée de combat, on lance un dé pour chaque nouveau personnage blessé et l'on consulte la Table de guérison des blessures sur la fiche de siège. On note ensuite sur la fiche de siège la date à laquelle il doit se rétablir dans la case "Blessés". Au matin du jour dit, et à condition de ne pas avoir été tué avant au combat, le personnage blessé est remplacé par son équivalent en bonne santé.

## 11.2 - Construction des équipements de siège

Les assiégeants peuvent construire les équipements suivants pendant le siège :

- > En 1 jour : 2 grappins ou 2 échelles
- > En 8 jours : 1 perrière

Il faut 5 personnages par jour pour construire ces équipements. Ils ne peuvent participer à aucune action tactique pendant ce temps et sont placés dans la case correspondante de la Fiche de Siège.

## 11.3 - Comment détruire des fortifications ?

### 11.3.1 - La Fiche de Siège

C'est sur la Fiche de Siège que sont reportés les dégâts infligés aux murs. Elle comporte notamment une Table de Pilonnage et un plan réduit des différents édifices permettant de reporter immédiatement le résultat de l'action sur la case visée.

### 11.3.2 - Les différents degrés de démolition

Les différents murs et superstructures des bâtiments sont détruits en plusieurs étapes, qui sont fonction de la résistance des matériaux utilisés :

	Mur de pierres double (P)	Mur simple (S)	Structure en bois (B)
	Tour byzantine	Murs de la ferme Murs de la chapelle	Porte Palissades Jetée
1	Structure légèrement endommagée	Structure endommagée	Structure démolie
2	Structure endommagée	Structure démolie	
3	Structure très endommagée		
4	Structure démolie		

Chaque étape dans la démolition correspond à un pilonnage réussi (résultat **D** dans la Table de Pilonnage).

Sur le plan des mouvements, des combats et de la couverture, les cases endommagées continuent d'être considérées normalement tant qu'elles n'ont pas été entièrement démolies.

### 11.3.3 - Conséquence de la démolition

Quand une case structure a été démolie, on place dessus un pion "muraille (ou palissade) démolie". Tout personnage se trouvant sur une case au moment de sa démolition complète est blessé dans l'écroulement du mur ou de la structure.

### 11.3.4 - Le pilonnage

Chaque jour, l'assiégeant choisit quelle(s) case(s) il va pilonner - palissade, mur, tour - et combien de perrières il assigne à chaque case. Chaque perrière représente un point de pilonnage. Il fait ensuite le total des points de pilonnage par case et consulte la Table de Pilonnage dans la fiche de siège. Le résultat dépend du type de case pilonnée :

- > **P** pour un double mur en Pierres (tour byzantine) ;
- > **S** pour un Simple mur en pierres (ferme, chapelle) ;
- > **B** pour une structure en bois (poterne ou palissade).

L'assiégeant a droit à un lancer de dé par case.

Les murs de la tour ne peuvent pas être pilonnés avant qu'au moins une case de la palissade n'ait été démolie. Seules les 3 cases du mur de la tour les plus proches de la brèche dans la palissade peuvent être pilonnées.

Notez que les 2 pions Perrière fournis ne servent que pour le jeu tactique. Les joueurs peuvent avoir plus de 2 perrières s'ils peuvent les construire.

## 11.4 - Actions

Chacune des actions décrites dans les pages qui suivent dure une journée. Aucune autre activité n'est permise les jours où des combats au corps-à-corps ont lieu.

### 11.4.1 - Action 1 : À l'assaut !

**Tapis de jeu :** Une seule carte est utilisée : Le Nid d'Aigle pour le château bien sûr, et la carte Lagon pour la ferme ou la chapelle (qui sont placés sur des cases de terrain libre hors du marais).

Si une perrière est utilisée pendant cette action lors du jeu tactique, elle ne peut pas être utilisée pour la séquence de pilonnage.

**Les camps en présence :** Chaque joueur peut utiliser les personnages qui lui restent.

**Positions de départ et déroulement de l'action :** L'assiégeant peut faire rentrer ses forces par n'importe quel côté de la carte et à n'importe quel tour. Mais, au tour précédent leur entrée sur la carte, les assiégeants concernés doivent être disposés le long du côté choisi. De cette façon, les défenseurs ont un tour pour se redéployer avant l'entrée en jeu des nouveaux assaillants.

- > L'Assiégeant place des pions "Mur démoli" ou "Palissade démolie" sur les cases qu'il a réussi à détruire les jours précédents.
- > Le Défenseur dispose les personnages qui lui restent n'importe où à l'intérieur du château ou du bâtiment.
- > L'Assiégeant place alors les personnages qui lui restent hors de la carte, le long des côtés ouverts de la carte de la fortification, au choix. Les personnages hors-carte peuvent rentrer à n'importe quelle phase de mouvement des assiégeants mais ils doivent le faire par le côté le long duquel ils ont été placés.
- > L'Assiégeant commence le premier tour de jeu.
- > L'action continue jusqu'à ce que le château ou le bâtiment soit pris ou bien que tous les assiégeants aient quitté la carte.

**Fin d'un assaut :** Un assaut est considéré terminé quand aucun combat au corps-à-corps n'a eu lieu depuis cinq tours et que tous les défenseurs sont séparés des assaillants par un mur, une palissade, une porte ou une case impassable. À la fin d'un assaut, tous les défenseurs incapables de tracer un chemin libre jusqu'au centre du bâtiment sont automatiquement faits prisonniers.

Ce découpage de l'action, fidèle à la réalité des combats de l'époque, permet aux assaillants de se regrouper et aux assiégés de gagner du temps. On remarquera ainsi que le château peut être pris en deux assauts, alors qu'un seul devrait suffire pour les autres bâtiments.

**Les assiégeants assiégés :** Alors que les assiégeants se sont rendus maîtres d'une partie du château ou du bâtiment et que les assiégés continuent de résister à l'intérieur du réduit défensif, il peut arriver qu'une troupe vienne en renfort pour tenter de briser le siège de l'extérieur (voir Table des événements). Face aux nouveaux arrivants, les assiégeants ont le choix entre, soit livrer bataille à l'extérieur (voir § 11.4.4), soit se réfugier dans la partie du château ou du bâtiment qu'ils contrôlent.

S'ils décident de livrer bataille à l'extérieur, les assiégeants doivent opter pour l'une des deux solutions suivantes :

- > soit livrer bataille avec toutes leurs forces en se retirant de la partie du château ou du bâtiment qu'ils contrôlent. Dans ce cas, les assiégés récupèrent automatiquement le contrôle de toute la place.
- > soit diviser leurs forces en deux : une partie ira livrer bataille pendant que l'autre continuera le siège à l'intérieur de la place. Dans ce cas, les assiégés obtiennent automatiquement l'initiative et peuvent tenter de reprendre la partie du château ou du bâtiment tenue par les assiégeants. Si les assiégés renoncent à prendre l'initiative, celle-ci revient aux assiégeants. La bataille et les combats à l'intérieur du château ou du bâtiment doivent être joués simultanément, chaque joueur passant d'une table à l'autre.

Si les assiégeants du château renoncent à livrer bataille et décident de se réfugier dans la partie qu'ils contrôlent, ils peuvent y amener leurs engins de siège. Rien n'empêche les assiégés de tenter d'y mettre le feu lors des assauts. Sur le plan de la nourriture, les assiégeants ont à leur

disposition les rations laissées par les assiégés lorsqu'ils se sont repliés dans la citadelle et celles qu'ils ont amenées éventuellement avec eux. Dans le cas où le groupe réfugié dans la tour byzantine tient encore une partie des remparts extérieurs, le groupe venu en renfort peut, à la faveur de la nuit, lui faire parvenir 1D6 jours de ravitaillement par jour de siège.

En ce qui concerne l'initiative, les rôles sont désormais inversés: les assiégés deviennent les assiégeants et ceux qui tiennent la palissade ou un bâtiment avancé deviennent les assiégés. Toutefois, si les nouveaux assiégeants optent pour le pilonnage à distance, le camp qui tient la palissade peut décider d'un assaut contre la tour, même s'il n'a pas obtenu l'initiative. Les négociations concernant la reddition de l'un ou l'autre camp sont suspendues. Seuls les cas de reddition automatique sont applicables (voir Fiche de Siège).

**Règle spéciale :** Les assiégeants ont la possibilité d'arrêter immédiatement l'assaut, terminant ainsi la journée en cours, si durant un assaut, tous les défenseurs se retrouvent dans une seule partie d'un des bâtiments suivants :

- > La tour byzantine pour le château,
- > La chambre (puis la grange) pour la ferme,
- > La chapelle proprement dite en arrière du vestibule.

Si les assiégés doivent se replier, ils perdent la moitié (arrondi par défaut) des jours de ravitaillement qu'il leur reste.

Lors des jours suivants, quand un nouvel assaut est donné, tous les défenseurs devront être placés dans le réduit défensif et les assiégeants n'importe où à l'exception de ce réduit. S'il reste encore un tireur parmi les défenseurs, les assiégeants doivent être placés hors de portée de tir. L'assaut peut alors commencer.

### 11.4.2 - Action 2 : Sortie contre le campement ennemi

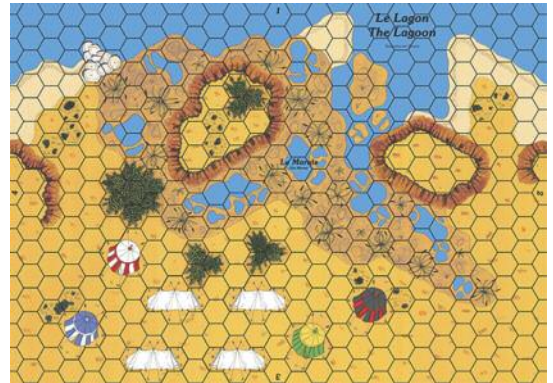
**Tapis de jeu :** carte Lagon avec les 6 tentes disposées sur des cases de terrain découvert en avant du marais.

**Les camps en présence :** L'Assiégeant peut utiliser un tiers des personnages qui lui reste (on arrondit au chiffre inférieur). Il ne peut pas y inclure plus de la moitié des personnages d'une même catégorie. Exemple : si l'Assiégeant a encore 5 chevaliers, pas plus de 2 d'entre eux peuvent participer à cette action.

Le Défenseur peut utiliser la moitié des personnages qui lui reste (on arrondit au chiffre inférieur) sans aucune autre restriction particulière.

**Positions de départ et déroulement de l'action :**

- > L'Assiégeant place ses personnages n'importe où sur la carte. En plus, il doit y disposer ses équipements de siège (jusqu'à 2 perrières et 2 échelles).
- > Le Défenseur du château ou du bâtiment commence le premier tour de cette action en faisant rentrer ses personnages par n'importe quel côté de la carte. Ils peuvent rentrer par plusieurs côtés et en plusieurs groupes. Certains groupes peuvent retarder leur arrivée sur la carte et rentrer plusieurs tours plus tard, si le joueur le désire.
- > L'action continue jusqu'à ce que tous les personnages de l'un ou l'autre camp aient quitté la carte. Si tous les personnages du possesseur du camp quittent la carte, les tentes et engins de siège restant sont tous détruits.



**Règle spéciale :** Le Défenseur du château peut mettre le feu aux engins du siège et aux tentes suivant la procédure expliquée au § 10.2. En plus, les archers peuvent tirer des flèches enflammées. Chaque archer n'a sur lui que 6 flèches à enflammer. Il peut cependant en recevoir ou en donner à un collègue s'il passe un tour complet à ses côtés. Pendant ce tour, aucun des deux archers ne peut bouger, combattre ou tirer.

Pour chaque multiple de 5 cases tente détruites par le feu lors de l'action, l'Assiégeant sera obligé de passer une journée entière à reconstituer ses stocks. L'assiégeant ne peut conduire aucune autre action pendant qu'il répare son camp, à part se défendre contre d'autres sorties. Ceci ne concerne pas les troupes occupant une partie du bâtiment assiégé. Exemple : si 12 cases tente ont été détruites, l'Assiégeant doit attendre 2 jours entiers avant de reprendre activement le siège. Le Défenseur, lui, peut effectuer des sorties s'il obtient l'initiative.

### 11.4.3 - Action 3 : Sortie pour ravitaillement

Des défenseurs sont sortis à la faveur de la nuit et tentent de revenir au petit matin avec des vivres. Ils vont devoir éviter les patrouilles qui maintiennent le blocus de la place.

**Tapis de jeu :** carte Lagon

- > Tant qu'ils tiennent les palissades du château ou un bâtiment complet, et à chaque fois qu'ils ont l'initiative, les assiégés peuvent effectuer des sorties pour ravitaillement. Les membres du groupe de ravitaillement doivent être pris parmi les assiégés (pas plus d'un tiers de la garnison). Il ne peut y avoir plus d'une tentative par jour. Ils reviennent avec 1D6 chevaux de bât, chacun portant une journée de ravitaillement. Utilisez des chevaux sans cavalier qui doivent être menés par la bride comme indiqué au § 4.4.3.
- > Les patrouilles des assiégeants peuvent être formées de 8 hommes au maximum et ne peuvent pas comporter plus de 2 cavaliers et 2 tireurs chacune.

**Positions de départ et déroulement de l'action :** le joueur Défenseur commence le premier tour de jeu en faisant rentrer le groupe de ravitaillement par le côté 2 ou 4 de la carte Lagon. Lors de ce premier tour, les personnages composant la ou les patrouilles, s'il en arrive une deuxième (voir règle spéciale), ne peuvent se déplacer que de la moitié de leur potentiel de mouvement habituel (on arrondit si nécessaire au chiffre inférieur). La ou les patrouilles entrent par un des trois autres côtés de la carte au choix du joueur Attaquant. Aucun tir défensif ne peut être effectué par la patrouille lors du premier tour. Dès le deuxième tour de jeu, tout redevient normal. L'action continue jusqu'à ce que tous les défenseurs aient traversé la carte de part en part.

**Règle spéciale :** Avant chacune de ses phases de jeu, l'Assiégeant lance 1D10 et consulte la Table ci-dessous pour savoir si une nouvelle patrouille intervient. Plusieurs patrouilles peuvent être amenées à intervenir au cours de l'action.

Tour de jeu	Une nouvelle patrouille intervient si le résultat du dé est égal ou inférieur à :
1	1
2	3
3	5
4 et +	7



À chaque fois qu'une nouvelle patrouille intervient, l'Assiégeant en choisit une parmi celles qui ne sont pas encore intervenues et la fait rentrer sur la carte par n'importe quel côté.

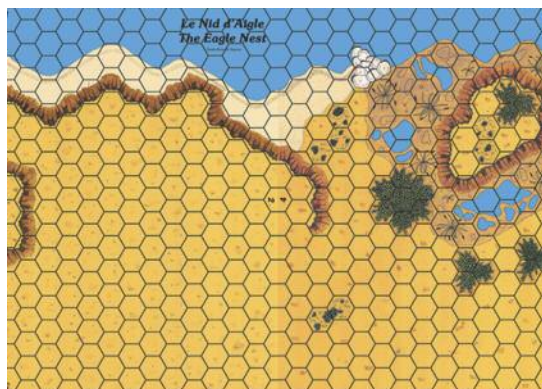
#### 11.4.4 - Action 4 : Sortie générale

Cette action ne peut avoir lieu qu'une seule fois au cours du siège.

**Tapis de jeu :** cartes Lagon et Nid d'Aigle assemblées par leurs côtés 2 et 4, dont on n'utilise que la partie centrale.

**Positions de départ et déroulement de l'action :** Cette action implique tous les Défenseurs et Assiégeants. Les Défenseurs s'installent les premiers à moins de 5 cases d'un des bords gauche ou droit de la carte. Les Assiégeants s'installent ensuite à moins de 5 cases du bord opposé. L'Assiégé commence le combat.

> L'action continue jusqu'à ce qu'un des camps en présence retraite ou soit anéanti. Si l'Assiégeant retraite, le siège est levé. Le Défenseur a la possibilité de retraiter dans le château ou le bâtiment. En ce cas, le siège se poursuit.



#### 11.5 - Reddition du château ou d'un bâtiment

Un château ou un bâtiment se rend automatiquement dans deux cas :

- > Il n'y a plus de nourriture suffisante pour les défenseurs encore en vie.
- > Tous les personnages ayant la capacité de commander (chevaliers, comtes et nobles, cataphractes et coursors, émirs et cavaliers lourds nord-africains) ont été tués.

Au cours d'une journée de siège, l'assiégeant peut également tenter de négocier la reddition de la garnison. Il lance alors un dé à 10 faces et consulte la Table de Reddition ci-dessous. Il modifie le chiffre obtenu au dé en fonction de la situation spécifique dans laquelle se trouvent les assiégés : s'il obtient 12 ou plus, la garnison se rend.

	+1	si les assiégeants sont au moins 2 fois plus nombreux que les assiégés ;
Ou	+2	si les assiégeants sont au moins 3 fois plus nombreux que les assiégés.
	+1	si les assiégeants ont réussi à faire une brèche dans la palissade du château ou le mur du bâtiment ;
Ou	+2	si les assiégeants se sont rendus maîtres de la palissade ;
Ou	+3	si les assiégeants tiennent la palissade et ont réussi à faire une brèche dans le mur de la tour byzantine.

##### 11.5.1 - Table de reddition

Le joueur Assiégeant lance 1D10 et ajoute les points de modifications qui s'appliquent au siège concerné :

- > Si le chiffre modifié atteint 12, le château ou le bâtiment 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 habilités à commander sont morts.

On remarquera que trois facteurs différents sont pris en compte pour les bonifications : le nombre des assiégeants, le niveau de rationnement des assiégés et le degré d'avancement du siège. Seuls les bonus provenant de facteurs différents sont cumulables.

**Vous pouvez maintenant jouer tous les scénarios !**

## 11.6 - Table d'évènements

Dé	Évènement	Effets
20	Un cavalier entre dans la tente du commandant des assiégeants	C'est un messager porteur d'une missive de toute première importance. Les assiégeants doivent lever le siège immédiatement.
19	Une armée de secours est en vue	L'assiégé dispose de 250 points pour constituer une armée qui bénéficie automatiquement de l'initiative ce tour-ci.
18	Pluie continue	La pluie remplit les citernes des assiégés, ce qui leur remonte le moral, alors que les assiégeants pataugent dans la boue. > L'Assiégé ajoute 5 points à son jet d'initiative.
17	Un homme de main s'infiltré dans le camp des assiégeants	Il se faufile dans la tente du commandant des assiégeants, un long couteau à la main. Lancez 1D10 : > 7 à 10 : Le commandant est tué, > 4 à 6 : Le commandant est blessé, > 1 à 3 : L'homme de main a raté sa tentative.
16	Un homme de main s'infiltré dans le camp des assiégeants	Il se dirige vers les équipements de siège et tente de saboter une machine. Lancez 1D10 : > 6 à 10 : l'équipement est détruit > 1 à 5 : Tentative manquée.
15	Epidémie de dysenterie dans le camp des assiégeants	Lancer 1D10 pour connaître le nombre de personnages atteints (blessés). Chaque joueur décide à tour de rôle qui est atteint. Les personnages blessés au préalable peuvent également être atteints par l'épidémie.
14	Afflux de réfugiés	Des habitants des environs ont réussi à se mettre à l'abri dans le bâtiment assiégé. Mais ce sont des bouches à nourrir en plus ! Lancer 1D10 pour déterminer le nombre de fantassins légers qui viennent s'ajouter aux défenseurs. Avancer le marqueur de jours de siège de plusieurs cases si le nombre total d'assiégés impact les capacités de ravitaillement.
13	Un espion a ouvert la porte du bâtiment de l'intérieur	Un groupe d'assiégeants réussi à s'infiltrer dans le bâtiment. L'assiégeant bénéficie automatiquement de l'initiative ce tour-ci et lance un assaut. > Château : Placez 6 assiégeants dans la cour. > Ferme et chapelle : Placez 4 assiégeants dans le bâtiment.
12	On a volé une partie du ravitaillement !	Avancez le marqueur de siège de 4 cases.
11	Des renforts pour les assiégeants	L'assiégeant dispose de 250 points pour constituer une armée. Il ne peut pas acheter des équipements de siège.
10	Un ingénieur a rejoint les assiégeants	Sous sa direction, la construction des perrières est accélérée : Il ne faut que 5 jours pour en construire une.
9	Les assiégés pensent qu'un traître se cache parmi eux	Lancer 1D10 pour chaque assiégé. Le premier à obtenir un résultat 0 est le traître. Il est prestement tué.
8	L'eau du puit a été empoisonnée	Lancer 1D10 pour connaître le nombre de personnages atteints (blessés). Chaque joueur décide à tour de rôle qui est atteint. Les personnages blessés au préalable peuvent également être atteints par l'épidémie.
7	Une fumée s'élève au loin	Ce n'est qu'un feu de broussailles. Aucune influence sur le siège.
6	Le commandant de la garnison ne sent pas bien	Ce n'est qu'une indisposition passagère. Aucune influence sur le siège.
5 à 2	-	



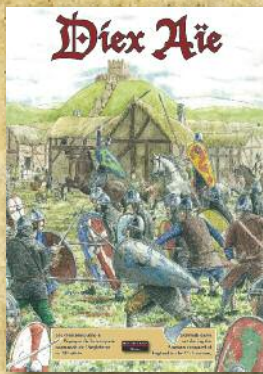
# Guiscard

## Les Normands en Italie du Sud et en Sicile au XI<sup>e</sup> siècle

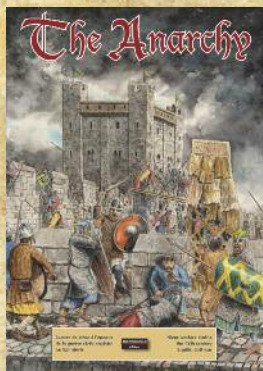
### L'épopée normande

Cette série de jeux retrace l'aventure des Normands à partir du XI<sup>e</sup> siècle, que ce soit en France, en Angleterre, en Italie du Sud, en Sicile ou au Proche-Orient.

#### Déjà parus :



**DIEX AIE !** ("Dieu nous aide !", le cri de guerre des ducs de Normandie) : Ce jeu retrace la résistance des Saxons à l'établissement du "joug normand" dans les décennies ayant suivi Hastings. Outre les Normands et les Saxons, le jeu permet aussi de jouer les Écossais. DIEX AÏE propose un jeu de campagne permettant de générer des scénarios tactiques qui sont joués sur les cartes de la série.



**THE ANARCHY** est le nom sous lequel est connue la guerre civile de 1135 à 1154 pour la succession d'Henri Ier Beauclerc, Roi d'Angleterre et duc de Normandie. Cette guerre fut une succession de sièges et est l'occasion de remettre à niveau toutes les règles de siège des jeux de la série. Un jeu de campagne complète le jeu tactique.

#### À paraître :

**AGER SANGUINIS** (le Champ du Sang, du nom de la dernière bataille de Roger de Salerne, Régent d'Antioche en 1119) : Ce jeu complet mettra en scène la lutte des Normands de la principauté d'Antioche, de leurs alliés arméniens et des premiers contingents de chevaliers hospitaliers contre les Turcs au XII<sup>e</sup> siècle en Terre Sainte.

Sortie prévue : Fin 2016.

**MARE NORMANNORUM** (La mer des Normands, ainsi que les chroniqueurs médiévaux appelaient la Méditerranée centrale au XII<sup>e</sup> siècle) permettra de combiner les pions et cartes des différents jeux de la série avec ceux du PORT FORTIFIÉ et de NEFS ET GALÉES pour poursuivre les affrontements entre Normands, Byzantins et Sarrazins sur mer ou lors de sièges de ports.

**PLANTAGENÈTS** : Ce jeu complet avec module de campagne retracera les combats acharnés entre Plantagenêts et Capétiens en France dans la seconde moitié du XII<sup>e</sup> siècle.

**LE CRAC DES CHEVALIERS** : Cette extension représentera assez fidèlement l'imposante forteresse de Syrie au début du XIII<sup>e</sup> siècle sur deux cartes de taille standard. Elle sera accompagnée d'une planche de pions représentant des chevaliers hospitaliers de cette époque.

Dessin de la couverture :  
Massimo PREDONZANI