











10 LES SIEGES

10.1 Type d'équipements de siège

| Aspect | Dénomination | Coût en points de mouvement par case | Type de couverture | Influence du terrain sur les combats |
|---|--|---------------------------------------|---|--------------------------------------|
|  | Fossé comblé | 2 à pied, impassable pour les chevaux | Aucune | 0 |
|  | Tour de siège | 2 à pied, impassable pour les chevaux | Dedans : totale Dessus : légère | 0 - |
|  | Belier / Galerie | 2 à pied, impassable pour les chevaux | Totale | - |
|  | Beffroi Niveau du sol | 2 à pied, impassable pour les chevaux | Totale (sauf de l'arrière : aucune) | - |
|  | Beffroi Etages | 1 à pied, impassable pour les chevaux | Totale (sauf dernier rang : légère) | 0 |
|  | Beffroi Niveau 2 Pont-levis abaissé | 1 à pied, impassable pour les chevaux | Aucune (pour tirs au même niveau ou +) | + (pour cases touchant créneaux) |
|  | Beffroi Treuil | 2 à pied, impassable pour les chevaux | Légère (si pont-levis abaissé) | - |
|  | Echelle dressée | 3 à pied | Aucune | - |
|  | Muraille démolie | 2 à pied, impassable pour les chevaux | Moyenne | - |
|  | Sape | 2 | Tir impossible | - |

10.2 Fossé comblé

Avant de partir à l'assaut des remparts, le joueur qui représente les assiégeants place les pions "fossé comblé" sur les cases fossé de son choix. Le nombre de pions "fossé comblé" dont il dispose est indiqué dans chaque scénario.



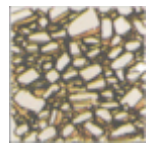
Comblé une partie du fossé facilite non seulement le déplacement des personnages à pied mais c'est aussi le seul moyen d'amener au pied des remparts les tours de siège et les béliers.

Dans les scénarios couvrant plusieurs jours de siège, les pions "fossé comblé" sont retirés à la fin de chaque journée et redistribués avant chaque assaut.

10.3 Muraille démolie

10.3.1 Disposition des pions

Dans les scénarios ne couvrant qu'une seule journée, l'attaquant place les pions "muraille démolie" suivant le même principe que les pions "fossé comblé". Par contre, quand le scénario couvre toute la durée du siège, les pions "muraille démolie" ne sont disposés que sur les cases qui ont été effectivement démolies par les mangonneaux, les trébuchets ou les béliers des assiégeants.



10.3.2 Tir et Couverture

Il est possible de tirer dans ou à travers une case "muraille démolie". La brèche ainsi ouverte permet de tirer à l'intérieur du château. Les personnages sur une case "muraille démolie" bénéficient d'une couverture moyenne quel que soit l'endroit d'où on leur tire dessus.

10.3.3 Mouvement

Quand un pion "muraille démolie" est posé sur une case remparts, mur du château ou meurtrière, cette case devient accessible de toutes les cases qui l'entourent, sauf s'il y a un mur encore intact pour bloquer le passage. On peut passer ainsi d'une case fossé (comblé ou non) ou d'une case remparts à une case "muraille démolie" en dépensant deux points de mouvement.

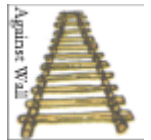
Pour passer, par contre d'une case "muraille démolie" sur une case remparts, tour ou donjon, un personnage dépense 3 points de mouvement.

10.4 L'échelle de siège

10.4.1 Hauteur des échelles.

Les échelles de siège permettent d'atteindre indifféremment des hauteurs correspondant à 1 ou 2 niveaux d'élévation. Il est impossible d'atteindre des hauteurs supérieures à 2 niveaux avec une échelle.

On notera que les tours ne peuvent pas être escaladées, ni d'ailleurs les deux pans de mur entourant le pont-levis du château frontalier.



10.4.2 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 ou tirer. Leur potentiel de mouvement est réduit de 2 points.

Quand l'un des personnages (ou les deux) arrive au pied des remparts, 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 remparts adjacentes.

Deux personnages sur un rempart peuvent y hisser une échelle du moment que celle-ci se trouve déjà dans une position verticale et qu'ils sont tous les deux adjacents à l'échelle sans être adjacents à un ennemi en position d'attaquer. Pour cette opération, chaque personnage dépense 4 points de mouvement. Un pion "échelle horizontale" vient remplacer le pion "échelle verticale". On le pose sur les cases occupées par les personnages.

Inversement, deux personnages transportant une échelle sur un rempart peuvent la faire glisser d'un côté ou de l'autre du moment qu'ils ne sont pas adjacents à un ennemi en position d'attaquer et qu'au moins l'un des deux se trouve au bord du rempart. La case du bas, sur laquelle l'échelle va être installée verticalement (on change à nouveau de pion), doit être inoccupée et adjacente à l'un des deux personnages qui la portaient. Pour cette opération, chaque personnage dépense 4 points de mouvement. L'échelle peut être utilisée dans le même tour où elle est installée.

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.

10.4.3 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 remparts à laquelle elle est appuyée en dépensant 4 points de mouvement ou grâce à l'avance après combat.

Si l'échelle couvre 1 niveau d'élévation, il devient possible pour un personnage ayant 8 points de potentiel de mouvement de monter à une échelle et de passer sur une case remparts dans le même tour de jeu, du moment que l'échelle a été installée à un tour précédent. Par contre, si l'échelle couvre 2 niveaux d'élévation, le personnage qui monte ou qui descend est obligé de terminer son tour sur l'échelle, quels que soient les points de mouvements qui lui restent.

10.4.4 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.

10.4.5 Tir et combat

Un tireur en haut d'une échelle ne peut tirer que dans la case remparts 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.

10.4.6 Comment renverser une échelle de siège

Un personnage sur une case remparts 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 faite 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 remparts.

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.

10.4.7 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 § 10.4.6). Pour cela, il suffit que le personnage soit sur une case adjacente au bas de l'échelle.

10.5 L'écran de siège

10.5.1 Déplacement de l'engin

Un personnage peut déplacer un écran du moment qu'il se trouve sur le même case, mais son potentiel de mouvement est réduit de 2 points. Tous les terrains impassables pour les chevaux le sont également pour les écrans à l'exception des cases "fossé comblé".



10.5.2 Orientation de l'écran et couverture



Dès qu'il est amené sur la carte, un écran doit être orienté de façon précise: la base de l'écran doit être juxtaposée à l'un des côtés de l'hexagone (pour plus de clarté, nous vous conseillons de découper le pion au ras de la base de l'écran).

Du moment que la ligne de tir passe par le côté retenu pour l'alignement ou l'un des deux côtés qui lui sont adjacents (cases orangées dans l'exemple ci-contre), tout personnage situé sur la case écran bénéficie d'une forte couverture, quel que soit l'endroit où est placé le tireur. Dans le cas contraire, l'écran n'offre aucune couverture car le tireur se trouve, de fait, du même côté de l'écran que le personnage.

10.5.3 Restrictions de tir et de mouvement

La case qu'occupe un écran bloque la ligne de tir des personnages situés sur le même niveau d'élévation.

Un personnage sur une case écran peut tirer dans toutes les directions.

Les cases écran sont impassables pour les chevaux.

10.5.4 Restrictions de combat

Tout combat est impossible à travers le côté de l'hexagone retenu pour l'alignement de l'écran. Il est également impossible de reculer par ce côté.

10.6 La tour de siège

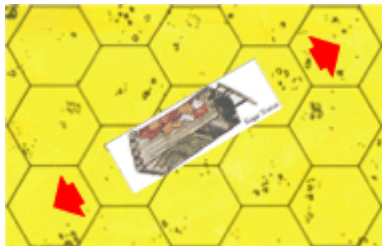
10.6.1 Description

La tour de siège occupe trois cases et comprend deux niveaux principaux. Les personnages dans la tour de siège (niveau inférieur) sont placés sous le pion la représentant ; les personnages au sommet de la tour sont placés dessus.

Les tours de siège permettent d'atteindre indifféremment des hauteurs correspondant à 1, 2 ou 3 niveaux d'élévation.

10.6.2 Déplacement de l'engin

Trois personnages placés dans la tour de siège permettent de la déplacer de 2 points de mouvement par tour. Le déplacement ne peut s'effectuer qu'en ligne droite en avant ou en arrière (voir illustration ci-dessous). Au début de l'assaut, le joueur attaquant fait rentrer la tour par l'une des cases en bordure de carte, après lui avoir donné l'orientation désirée.



Si l'un des personnages qui sert à déplacer la tour engage un combat, la tour de siège ne pourra pas bouger le tour suivant.

Une tour de siège ne peut avancer que sur des cases terrain plat ou fossé comblé.

Tours de sièges et béliers (voir § 10.15) peuvent pivoter en leur centre d'une case vers la droite ou vers la gauche. Cette manœuvre prend un tour de jeu complet. Ils peuvent également faire marche arrière. En

conséquence, les tours et les béliers peuvent être amenés éventuellement à l'intérieur du château ou de la ville du moment que leur déplacement s'effectue sur des cases terrain plat, pont-levis ou fossé comblé.

10.6.3 Mouvement à l'intérieur d'une tour de siège

Une tour de siège peut transporter 3 personnages à son sommet, en plus des 3 personnages qui la poussent. Un personnage qui rentre dans une case tour de siège doit dépenser 2 points de mouvement s'il veut simplement la traverser ou s'arrêter au niveau inférieur. Pour monter à son sommet, il devra dépenser 2 points de mouvement supplémentaires. Les déplacements entre cases d'un même niveau ne coûtent qu'1 point de mouvement par case. On considère que chaque case du niveau inférieur communique avec la case correspondante du niveau supérieur et vice versa.

10.6.4 Tir à partir d'une tour de siège

Dans un rayon de 10 hexagones de la case où il se trouve, un tireur n'a plus à tenir compte des personnages ou autres obstacles situés en contrebas. Le tir n'est toutefois pas possible si un personnage du même camp que le tireur se trouve adjacent à la cible et à la même hauteur qu'elle (pour plus de réalisme, vous pouvez adopter la règle optionnelle *Errare Humanum Est*). De plus, les cibles situées sur des cases broussailles et talus ne bénéficient plus d'aucune couverture dans le rayon indiqué.

Une tour de siège domine toujours le rempart qu'elle attaque d'un niveau. Du haut d'une tour de siège, il est donc possible de tirer dans la place du moment que l'on respecte les restrictions de tir éventuelles (voir plus haut). Les défenseurs ne bénéficient d'une couverture que s'ils se trouvent immédiatement derrière un rempart ou dans une partie couverte de la ville ou du château.

Attention! Arbres, donjon et tours du château continuent de bloquer toute ligne de tir. A partir du sommet de la tour de siège, il est toutefois possible de tirer par-dessus les remparts si le personnage à l'intérieur de l'enceinte est au moins aussi éloigné de la muraille que le tireur (pour la calcul de la distance, on fait comme si la muraille se trouve exactement à cheval des deux cases qu'elle jointe).

10.6.5 Restrictions de tir et couverture

Il est possible de tirer dans une case tour de siège mais pas à travers.

Les personnages situés en haut d'une tour de siège bénéficient d'une couverture moyenne quand on leur tire dessus à partir des niveaux 1 et 2. Quand le tireur est situé au niveau 3 ou plus, ils ne bénéficient que d'une couverture légère.

Les personnages situés dans une tour de siège bénéficient d'une couverture totale, mais ne peuvent pas tirer.

10.6.6 Mouvement et combat à partir d'une tour de siège

Quand une tour de siège est adjacente à une ou plusieurs cases remparts, les personnages au sommet de la tour peuvent aller sur ces cases à moins qu'elles ne soient occupées par des ennemis. Passer d'une case tour



de siège à une case remparts (ou vice versa) coûte 2 points de mouvement. Il est également possible de bénéficier de l'avance après combat pour effectuer ce mouvement.

Les personnages au sommet d'une tour de siège et ceux situés sur les remparts peuvent se combattre du moment qu'ils sont sur des cases adjacentes. Des combats peuvent également avoir lieu sur les trois cases qui forment le sommet de la tour. Par contre, tout combat est impossible entre personnages situés à différents niveaux de la tour de siège.

Les personnages qui se trouvent dans la tour de siège (niveau inférieur) peuvent attaquer et être attaqués à partir des cases adjacentes situées au niveau du sol.

10.6.7 Empilement de pions

Il peut y avoir trois personnages occupant chacun une case du niveau inférieur de la tour et trois autres personnages occupant chacun une case du niveau supérieur.

Placés respectivement en-dessous et au-dessus du pion tour de siège, ces personnages peuvent donc se retrouver par paire sur une même case.

10.7 Le beffroi

10.7.1 Description

10.7.1.1 Les différents éléments

Le beffroi est constitué de 5 éléments :

- > Le Niveau 0, avec les roues, est utilisé par les personnages qui déplacent le beffroi.
- > Le Niveau 1 est juste un niveau intermédiaire pour atteindre le suivant et fournit un abri aux personnages prêts à l'assaut. Notez que ce niveau n'est pas utilisé quand on attaque un rempart de niveau 1 (voir section 2)
- > Le Niveau 2 est le niveau d'assaut qui donne accès au pont-levis.
- > Le pont-levis peut être levé ou abaissé. Le pion n'est utilisé que quand il est abaissé.
- > Le Niveau 3 sert à tirer sur les ennemis derrière les créneaux depuis une position surélevée.



L'avant du beffroi est vertical, ainsi la face avant de chaque niveau occupe toujours la même position sur la carte. Pour retarder la propagation du feu, l'avant du beffroi est recouvert de peaux fraîchement coupées.

10.7.1.2 Les échelles

Les personnages peuvent monter et descendre entre les niveaux 1, 2 et 3 au moyen d'échelles internes (utilisez un marqueur échelle dressée de SIEGE).

Ces échelles peuvent être soit fixes soit amovibles selon les conditions du scénario : les échelles fixes permettent au défenseurs de contre-attaquer dans la tour alors que les échelles amovibles ajoutent de nouveaux défis tactiques.

Quand les échelles sont amovibles, une équipe externe doit dresser l'échelle quand le beffroi est arrêté pour monter ou descendre du niveau 1 depuis le sol.

Même si les échelles sont fixes, le beffroi doit toujours être arrêté pour monter ou descendre du niveau 1.



10.7.1.3 Pions sur ou hors la carte

Seul le Niveau 0 est placé sur la carte quand le beffroi est à plus de 2 cases de tout hexagone de rempart.

Quand le beffroi est prêt à abaisser son pont-levis, les pions Niveau 2 et pont-levis sont placés sur la carte en lieu et place.

Il est conseillé d'utiliser une autre feuille de beffroi pour positionner les personnages sur les niveaux hors-carte.



10.7.2 Hauteur du beffroi

Bien que représenté avec 3 niveaux, la hauteur du beffroi sera ramenée à 2 niveaux quand le rempart attaqué n'est que de niveau 1. Il suffit de ne pas utiliser le Niveau 1 de la tour et de considérer le Niveau 2 et le pont-levis comme étant au niveau 1, et le Niveau 3 au niveau 2.

Si le mur attaqué est de niveau 3, on considérera alors que le Niveau 1 du beffroi recouvre en fait 2 niveaux de hauteur, et il faudra 6 PM pour monter ou descendre l'échelle permettant d'atteindre le niveau du pont-levis.

10.7.3 Couverture

Les personnages situés aux Niveaux 0 et 1 bénéficient d'une couverture infinie.

Les personnages situés au Niveau 2 bénéficient d'une couverture infinie tant que le pont-levis reste dressé. Quand il est abaissé, ils n'ont plus de couverture contre les projectiles tirés au travers des cases de pont-levis. Les personnages derrière les archères latérales bénéficient d'une couverture moyenne quand le tir passe par la meurtrière.

Les personnages au Niveau 3 bénéficient d'une couverture moyenne quand le projectile traverse une meurtrière du beffroi.

La tour est entièrement ouverte à l'arrière. En cas de tir par derrière, les personnages au niveau du sol ne bénéficient plus d'aucune couverture, alors que ceux situés sur les étages plus élevés bénéficient d'une couverture légère s'ils sont sur les cases du bord arrière. Les joueurs peuvent utiliser les règles de tir contenues dans le § 9.6.1 pour viser des cibles situées plus à l'intérieur de la tour.

10.7.4 Déplacer le beffroi

Au moins 8 personnages au sol sont nécessaires pour déplacer le beffroi de 2 PM par tour. Le mouvement est réduit à un point par tour s'il n'y a qu'entre 4 et 7 personnages au sol. En dessous de 4, le beffroi ne peut pas bouger. Le mouvement n'est possible qu'en ligne droite, soit en avant ou en arrière. Au début de l'assaut et si seule une carte château est utilisée, l'attaquant place le beffroi à cheval sur un côté de la carte, en l'ayant dirigé dans la direction souhaitée.

A cause de ses 8 roues, le beffroi ne peut pas pivoter sur son axe.

Le beffroi ne peut se déplacer que sur du terrain plat ou des cases doutes comblées.

Si un ou plusieurs personnages qui poussent le beffroi sont engagés dans un combat, il ne pourra bouger qu'à la vitesse permise par le nombre de personnages restants au sol au tour suivant.



Exemple: 3 des 10 personnages poussant le beffroi sont attaqués par l'arrière. Les 7 personnages restants ne pourront pousser le beffroi que d'une case au tour suivant.

Une fois que le pont-levis a été abaissé, le beffroi ne peut plus bouger.

10.7.5 Mouvement à l'intérieur du beffroi

Un beffroi peut contenir jusqu'à 10 personnages aux niveaux 1 et 2, et 6 au niveau 3, sans compter les 12 personnages pouvant le pousser au sol. Un personnage entrant une case de beffroi au niveau du sol doit dépenser 2 PM. Pour monter à chaque étage, il devra dépenser 3 PM par niveau. Le mouvement entre des hexagones beffroi au même niveau ne coûte qu'1 PM par case. Les personnages sur des échelles sont considérés comme étant à un niveau intermédiaire.

10.7.6 Restrictions de tir

Il est possible de tirer dans un hexagone de beffroi, mais pas à travers celui-ci. Quand le beffroi se déplace, les personnages tirant depuis celui-ci ajoutent 1 au résultat du dé sur la table de résultat de tir. Toutes les règles de tir décrites plus haut s'appliquent.

10.7.7 Tirer depuis un beffroi.

Le Niveau 3 du beffroi surplombe toujours le rempart attaqué d'un niveau. Il est de ce fait possible de tirer depuis le Niveau 3 du beffroi à l'intérieur des fortifications tant que les restrictions de tir sont respectées. Les défenseurs ne bénéficient d'une couverture que s'ils sont placés immédiatement derrière un créneau ou dans une zone abritée d'un château ou d'une ville.

Quand on tire du Niveau 2 à travers le pont-levis abaissé ou les archères, les personnages sur les cases créneaux bénéficient d'une couverture lourde.

10.7.8 Mouvement et combat depuis un beffroi

Quand un beffroi n'est plus qu'à un hexagone de distance d'une ou plusieurs cases rempart, 2 personnages situés sur les 2 cases treuil peuvent abaisser le pont-levis. Ils ne peuvent ni bouger, ni combattre, ni tirer pendant un tour complet. A la fin de ce tour, le pont-levis s'abaisse. A ce moment, vous pouvez remplacer le Niveau 0 placé sur la carte par le niveau 2 et son pont-levis abaissé sur les cases rempart.

Tout personnage sur une case rempart se trouvant sous le pont-levis une fois abaissé lance 1D10 :

- > Si le résultat est 1-5, le défenseur retraite d'une case sans dommage (mais les restrictions standard s'appliquent) ;
- > Si le résultat est 6-7, le défenseur recule d'une case et est assommé ;
- > Si 8-9, le défenseur retraite d'une case et est blessé ;
- > Si 10, il est tué par le pont-levis ;
- > Si le défenseur porte une armure, ajoutez 1 au résultat du dé (pour refléter sa moindre agilité pour éviter cette masse qui s'abat).

Passer d'un pont-levis à un rempart (ou vice versa) coûte 2 PM. Il est aussi possible de bénéficier d'une Avance après combat pour effectuer ce mouvement.

Les personnages sur le pont-levis du beffroi et ceux situés sur le rempart peuvent engager le combat dès que leurs hexagones sont adjacents. Les combats peuvent aussi se dérouler à tout niveau du beffroi. D'autre part, le combat entre 2 personnages situés sur 2 niveaux différents n'est possible que si un d'entre eux est sur une échelle. Les personnages au sol peuvent attaquer et être attaqués par l'arrière.

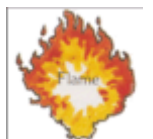
10.7.9 Mettre le feu au beffroi

Les règles du § 10.8 pour mettre le feu ou utiliser des flèches enflammées s'appliquent. Le rapport de 1:10 ne s'applique que pour les tirs sur l'avant du beffroi, à cause de l'effet retardant des peaux fraîchement coupées. Toute tentative contre les côtés ou l'arrière du beffroi est résolue en utilisant la Table des Incendies contre les trébuchets/mangonneaux/balistes (10.8.4).

10.8 Allumer ou éteindre un incendie

10.8.1 Comment allumer un incendie

Un personnage peut mettre le feu à une case engin de siège, tente, fortification en bois ou maison 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.



N.B. Un personnage sur une case remparts ne peut pas mettre le feu à un engin de siège de cette façon. Il devra se servir de flèches enflammées ou de barils d'huile bouillante.

10.8.2 Comment l'incendie peut se répandre

A 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 un engin de siège ou une partie d'engin de siège, une tente ou une partie de tente, ou un élément en bois (hourd, échafaudage, 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 "Le feu se répand" (voir fiche spéciale). 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 ...

10.8.3 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 dans la colonne "Eteindre l'incendie".

10.8.4 Table des Incendies

| Lancer de dé | L'incendie s'étend | Tonneau d'huile | Flèche enflammée contre : Trébuchets, Mangonneaux, Baliste, Maison | Tour de siège, Béliers, Hourds, Galerie, Porte, Palissade | Eteindre l'incendie |
|--------------|--------------------|-----------------|--|---|---------------------|
| 1 | | | | | D |
| 2 | | | | | D |
| 3 | | | | | D |
| 4 | | | | | DA |
| 5 | | | | | DA |
| 6 | | | | | |
| 7 | F | | | | |
| 8 | F | F | F | | |
| 9 | F | F | F | | |
| 10 | F | F | F | F | |

Légende :

F - Le feu prend ou s'étend

D - Le feu est éteint dans la case

DA - Le feu causé par une flèche enflammée est éteint dans la case.

10.8.5 Evacuation 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 au dé. Dans le cas contraire, il périt dans les flammes!

10.8.6 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, on peut utiliser des pions blancs sur lesquels on aura marqué les chiffres 1, 2 et 3.

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

10.8.7 Mettre le feu aux hourds

Le hourd risque de prendre feu, malgré l'effet retardant des peaux fraîchement coupées. Le hourd est assimilé à une tour de siège ou un bélier dans la Table des Incendies (soit une chance sur 10 seulement de mettre le feu avec une flèche enflammée). Le feu peut se propager aux cases hourd adjacentes. Il n'est pas possible d'entrer dans une case hourd en flammes.

10.9 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.

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 l'engin visé (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.

10.10 Barils d'huile bouillante

Les défenseurs placés sur les cases remparts peuvent renverser des barils d'huile bouillante sur la tête des assaillants et sur les engins de siège situés en contrebas, sur des cases adjacentes à la leur. Il est possible de renverser de l'huile bouillante sur des personnages se trouvant sur une échelle, sur des cases "muraille démolie" ou situés dans une tour de siège. Les personnages situés au sommet d'une tour de siège sont, par contre, hors de portée, mais devront tout de même évacuer la case si elle prend feu.



Un personnage qui renverse de l'huile bouillante doit le faire pendant sa phase de jeu, au moment des combats. Il ne peut pas tirer ou combattre normalement pendant cette même phase.

Quand un personnage se déplace avec un baril d'huile, on met les deux pions ensemble. Ce personnage voit son potentiel de mouvement réduit de 2 points.

Tout assaillant qui reçoit de l'huile bouillante sans être protégé par un engin de siège subit immédiatement une attaque à 8 contre 1 sur la Table des Combats contre des personnages à pied. Un personnage protégé par un engin de siège ne subit une telle attaque que si l'engin prend feu. Pour savoir si l'engin prend feu, le joueur concerné lance le dé et consulte la Table des Incendies dans la colonne "Barils d'huile". Si le feu prend, on retourne le pion baril du côté flammes et l'on résout le combat à 8 contre 1.

Quel que soit le résultat du combat, le personnage attaqué devra reculer immédiatement.

Si le feu ne prend pas, on enlève le pion baril.

Quand une attaque est dirigée seulement contre un personnage et non contre un engin de siège, le pion baril est automatiquement retiré après la résolution du combat.

Important: Toutes les règles énoncées au § 10.8 concernant l'incendie (comment il se répand, comment l'éteindre, évacuation et dégâts) s'appliquent aussi aux flèches enflammées et aux barils d'huile bouillante.

10.11 La baliste

10.11.1 Fonctionnement

Une baliste peut tirer tous les trois tours, dans la même séquence que les arbalétriers. Deux personnages doivent se trouver à proximité de la baliste durant ces trois tours pour la faire fonctionner. Au moins l'un d'entre eux doit être un ingénieur (blessé ou non). Pour connaître le résultat du tir, on lance le dé et l'on consulte le tableau approprié au type de cible.



N.B. Pour bien indiquer chaque tour écoulé, on peut marquer trois pions blancs avec les chiffres 1, 2 et 3, chaque pion étant posé sur la baliste au tour correspondant.

10.11.2 Déplacement

Transportée par 4 personnages qui ne font rien d'autre pendant le tour, une baliste peut être déplacée de 2 cases par tour en terrain plat et d'une case seulement en terrain accidenté (broussailles ou escalier). Les assiégeants peuvent éventuellement protéger leurs balistes avec des écrans. Avant l'assaut, les défenseurs peuvent placer leurs balistes où bon leur semble à l'intérieur du château ou de la ville.

10.11.3 Restrictions de tir

Il est impossible de tirer à travers une case contenant une baliste.

10.11.4 Restrictions de mouvement

Aucun personnage ne peut passer sur une case occupée par une baliste.

10.12 Comment détruire des fortifications ?

10.12.1 Les moyens dont disposent les assiégeants

Plusieurs types d'engins de siège peuvent être utilisés pour détruire les murs d'un château, d'une ville, du caravansérail ou un hound : les mangonneaux, les trébuchets et les béliers. La sape est également un moyen efficace pour détruire des remparts. Trébuchets et mangonneaux projettent de grosses pierres à distance et, dans les scénarios, ils sont généralement positionnés en dehors de la carte. Les béliers et galeries roulantes, par contre, doivent être amenés au pied de la muraille afin de la pilonner par contact direct. Alors que le

pilonnage à distance exclut toute autre forme d'action, le bélier ou la galerie peuvent, eux, être utilisés pendant l'assaut du château.

10.12.2 La Fiche de Siège

C'est sur la Fiche de Siège disponible pour chaque carte que sont reportés les dégâts infligés aux murs du château, du caravansérail ou de la ville. Elle comporte notamment une Table de Pilonnage et un plan réduit de l'édifice permettant de reporter immédiatement le résultat de l'action sur la case visée. Les explications fournies sur la fiche elle-même viennent compléter les règles de fonctionnement des différents engins de siège décrits dans cette section.

10.12.3 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 pierre (ou assimilé) (P) | Mur d'abobe (A) | Structure en bois (B) |
|---|---|--------------------------|---|
| | Château frontalier Château des templiers Castell Arybrynwrthymör Cité médiévale / Port fortifié Porte d'entrée Herse | Caravansérail Village | Hourds Herse Poterne Palissades Pont Murs en torchis |
| 1 | Structure légèrement endommagée | Mur endommagé | Structure démolie |
| 2 | Structure endommagée | Mur démoli | |
| 3 | Structure très endommagée | | |
| 4 | Structure démolie | | |

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

Dans le pilonnage à distance, la démolition est limitée à une étape par jour et par case visée. L'utilisation d'un bélier permet, par contre, de progresser de plusieurs degrés dans la démolition d'une case lors d'un même assaut. Si le bélier est un engin de démolition plus rapide et plus efficace, il est toutefois plus dangereux à utiliser et plus facile à neutraliser.

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.

10.12.4 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.

10.12.5 Le pilonnage

Chaque jour, l'assiégeant choisit quelle(s) case(s) il va pilonner - hourds, palissade, murs, remparts, tours ou donjon - et combien d'engins il assigne à chaque case. Il fait ensuite le total des points de pilonnage par case et consulte la Table de Pilonnage. Le résultat dépend du type de case pilonnée :

- > **P** pour un mur en pierres ou assimilé (porte d'entrée, herse);
- > **A** pour un mur en adobe (Caravansérail) ;
- > **B** pour une structure en bois (poterne, palissade ou hourd)

L'assiégeant a droit à un lancer de dé par case. Des modificateurs s'appliquent si c'est une case tour ou donjon qui est pilonnée, pour refléter la plus grande résistance des murs arrondis et leur plus grande épaisseur.

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

Lorsque une porte est représentée par un espace entre deux cases (carte du château de SIEGE par exemple), les deux cases mur de château qui entourent le pont-levis sont traitées comme des cases remparts en ce qui concerne le pilonnage.

Quand l'accès du château est défendu par une case contenant une herse et une porte, il faut pilonner chaque élément séparément et successivement, en commençant par l'élément de défense faisant face à l'extérieur.

Exemple : le bélier devra d'abord abattre la porte, puis la herse pour pouvoir entrer dans le Port Saxon.



10.12.6 La table de pilonnage

| Points de pilonnage | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------|--------|------|------|
| Dé | 1 | | | 3 | | | 6 | | | 9 | | | 12 & + | | |
| | P | A | B | P | A | B | P | A | B | P | A | B | P | A | B |
| 1 | 1C | 1C | 1C | 1C | 1C | 1C | 2C | 2C | 2C | 3C | 3C | 3C | 4C | 4C | D/4C |
| 2 | | | | | | | 1C | 1C | 1C | 2C | 2C | 2C | 3C | D/3C | D/3C |
| 3 | | | | | | | | | | 1C | 1C | D/1C | D/2C | D/2C | D/2C |
| 4 | | | | | | | | | | | D | D | D/1C | D/1C | D/1C |
| 5 | | | | | | | | | D | D | D | D | D | D | D |
| 6 | | | | | | | | D | D | D | D | D | D | D | D |
| 7 | | | | | | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D |
| 8 | | | D | | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D |
| 9 | | D | D | | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D |
| 10 | D | D | D | | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D |

Légende :

D : La structure cible est endommagée

C : Nombre de points de pilonnage détruits à cause des dommages aux machines de siège.

Modifications au lancer de dé :

-1 pour les murs circulaires ou de niveau 2 ; donjon de châteaux (Siege, Castell Arybrynwrthymôr, Bourg Fortifié)

-2 pour les murs de la Tour Salomon et la Haute Cour (Château des Templiers) ou pour les grandes tours rondes (Ville ou Port Fortifiés);

-3 pour les grands donjons (Château des Templiers, Ville Fortifiée, Port Saxon).

10.12.7 Pilonnage des cases remparts situées en retrait

Une case rempart située en retrait par rapport à la muraille (autrement dit qui ne touche pas le mur d'enceinte) ne peut être pilonnée que si elle est adjacente à une case muraille démolie. Un seul résultat "D" dans la Table de Pilonnage suffit pour la démolir à son tour, contre quatre pour une case rempart adjacente à la muraille.

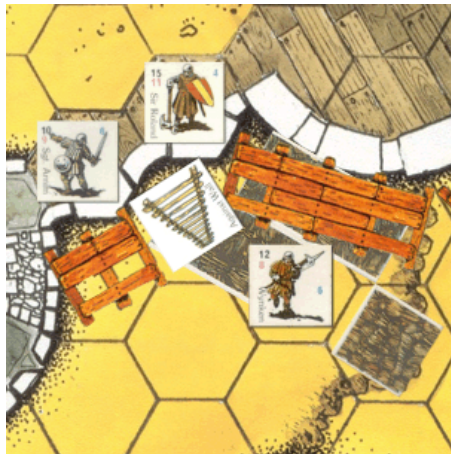
10.12.8 Pilonnage des cases hourds

Un hourd n'a pas la même résistance qu'un mur de pierre contre des projectiles tirés par une catapulte ou un trébuchet.

Il protège par contre les murs de pierre adjacents des tirs directs de ces armes de jet. De ce fait, il n'est pas possible de bombarder une case de mur crénelé si la trajectoire traverse un hexagone de hourd (en imaginant une ligne directe depuis une arme de jet située hors carte, mais dans l'axe).

Comme pour les murs, un seul hexagone de hourd peut être bombardé par jour. Il suffit par contre d'un résultat D pour détruire une case hourd.

Quand une case hourd est détruite, on retire simplement le pion hourd du jeu (ou on remplace un pion 3 cases par un pion 2 cases, ou un pion 2 cases par un pion 1 case). Les cases créneaux qui étaient situées immédiatement derrière retrouvent leurs caractéristiques standard.



Exemple : la case avec l'échelle contenait des hourds qui ont été bombardés. L'hallebardier Wynken (et ses amis) peut approcher de l'échelle pour escalader le mur à découvert. Au tour suivant, les cases créneaux dans lesquelles se trouvent le sergent Arnim et Sir Roland pourront être pilonnées.

10.13 La perrière

10.13.1 Fonctionnement

Une perrière est un petit trébuchet utilisé sur des remparts et dont le contrepoids est remplacé par la force motrice de plusieurs paires de bras tirant sur des cordes. La plus célèbre victime de cette arme est Simon de Montfort, qui est tué au siège de Toulouse par un rocher tiré par une perrière actionnée par des femmes. La perrière peut tirer tous les trois tours, dans la même séquence que les arbalétriers. Quatre personnages doivent se trouver à proximité de la perrière durant ces trois tours pour la faire fonctionner.

Une perrière vaut 1 point de pilonnage.

N.B. Pour bien indiquer chaque tour écoulé, on peut utiliser les marqueurs numérotés 1, 2 et 3 de Vikings, chaque pion étant posé sur la perrière au tour correspondant.



10.13.2 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). Avant l'assaut, les défenseurs peuvent placer leurs perrières où bon leur semble à l'intérieur sur les remparts du château ou de la ville.

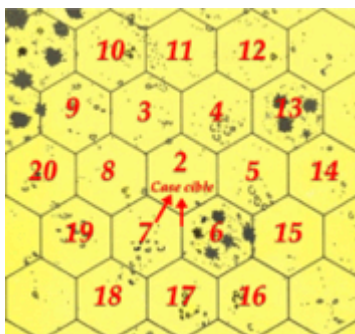
10.13.3 Restrictions de tir

Il est impossible de tirer à travers une case contenant une perrière.

10.13.4 Restrictions de mouvement

Aucun personnage ne peut passer sur une case occupée par une perrière.

10.13.5 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 savoir dans quelle case la pierre est effectivement tombée. 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 tir avec une baliste.

Si la case est occupée par une machine de siège, on consulte la table de pilonnage dans la colonne B (défenses en bois).

10.14 Le trébuchet et le mangonneau

10.14.1 Fonctionnement

Un même trébuchet ou mangonneau ne peut pas pilonner plus d'une case par jour. Il peut pilonner différentes cases à des jours différents. Dans une même journée, plusieurs engins peuvent pilonner des cases différentes ou additionner leurs points de pilonnage contre une même case.

Un mangonneau vaut 1 point de pilonnage.

Un trébuchet vaut 3 points de pilonnage.



10.14.2 Restrictions de tir et de mouvement

Quand ils sont disposés sur la carte, les trébuchets et les mangonneaux entraînent les mêmes restrictions de tir et de mouvement que les balistes (voir § 10.11).

10.14.3 Utilisation tactique

Dans certains scénarios, ces engins de siège peuvent être utilisés en temps réel. On utilisera les règles de la perrière (voir § 10.13) avec les modifications suivantes :

- > Portée : 50 cases
- > Fréquence de tir : un tous les 5 tours (ce qui reste totalement irréaliste, mais il faut bien favoriser la jouabilité).
- > Personnage sur la case cible : tué immédiatement.
- > Personnages sur des cases adjacentes : selon résultat d'un tir de baliste.
- > Bâtiment, mur, structure sur la case cible : selon résultats de la table de pilonnage (voir § 10.12.6) en considérant 6 points de pilonnage pour le mangonneau et 9 points pour le trébuchet.
- > Bâtiment, mur, structure sur des cases adjacentes : selon résultats de la table de pilonnage en considérant 3 points de pilonnage pour le mangonneau et 6 points pour le trébuchet.

10.14.4 Réparation des trébuchets et mangonneaux endommagés

Comme on peut le constater dans la Table de Pilonnage, les trébuchets et mangonneaux, qui ne sont pas toujours très bien conçus, peuvent s'endommager à l'usage (résultat C). Leur force de pilonnage peut s'en trouver réduite ou même annulée (les points de pilonnage en moins sont répartis au choix du joueur entre les engins concernés). Cela prend une journée pour réparer les engins endommagés, quel qu'en soit le nombre. Un engin en réparation ne peut pas servir à pilonner. Les engins détruits, même partiellement, par le feu ne peuvent pas être réparés.

10.15 Le bélier

10.15.1 Déplacement de l'engin

Un bélier se déplace exactement de la même façon qu'une tour de siège (voir § 10.6). Il ne peut cependant pas y avoir de personnages sur le pion bélier, seulement trois dessous (un par case). Ces derniers sont nécessaires à le déplacer et à pilonner.

10.15.2 Fonctionnement

Si un bélier arrive sur une case adjacente à la muraille du château, il peut servir dès la séquence de combat qui suit (séquence 4 de la phase de jeu).

Un bélier vaut 9 points de pilonnage.

On lance le dé tous les deux tours de jeu mais l'on ne tient pas compte des résultats C. Les dégâts sont reportés à chaque fois sur la Fiche de Siège. Un bélier peut s'attaquer aussi bien à des cases déjà endommagées qu'à des cases intactes. Si c'est une case tour qui est pilonnée, l'assiégeant soustrait 1 point du chiffre obtenu au dé.

Un bélier ne peut pas être utilisé contre les murs du donjon.

Les deux cases mur de château entourant un pont-levis sont traitées comme des cases remparts quand elles sont pilonnées par un bélier.

10.15.3 Restrictions de tir et couverture

Les trois cases qu'occupe le bélier bloquent la ligne de tir des personnages situés sur le même niveau d'élévation.

Les personnages sous l'auvent du bélier bénéficient d'une couverture totale, mais ils ne peuvent pas tirer.



10.15.4 Murs avec hourds

Un bélier peut attaquer la base d'un mur qu'il soit équipé de hourd ou pas. Ceci signifie qu'il est possible d'avoir jusqu'à 6 pions sur la même case hourds: un marqueur douve comblée, le bélier et l'attaquant à l'intérieur au niveau du sol: le marqueur hourd, le défenseur et un tonneau d'huile au niveau supérieur.

10.15.5 Bélier et combat au corps-à-corps

Si l'un des trois personnages qui servent à actionner le bélier engage le combat, ou tente d'éteindre un incendie, le pilonnage est interrompu et il ne pourra reprendre qu'avec un tour de retard.

Un personnage sous l'auvent du bélier peut attaquer les cases adjacentes et être attaqué à partir de celles-ci. Si l'un des trois personnages qui actionnent l'engin est assommé ou meurt, le pilonnage ne peut reprendre qu'une fois qu'il a repris ses esprits ou qu'il a été remplacé par un autre personnage.

10.16 Les jets de pierre

Le jet d'une pierre sur un ennemi est peut-être la forme de combat la plus vieille du monde. On la trouve pourtant encore au Moyen-Age, notamment pendant les sièges où, la différence de niveau aidant, cette "arme" était d'une certaine efficacité contre les assaillants.

10.16.1 Mise en place

Deux conditions doivent être réunies pour pouvoir jeter des pierres :

- > avoir un stock de projectiles à proximité ;
- > être situé sur une case adjacente à l'ennemi et sur un niveau supérieur . Ce cas est réalisé quand le lanceur est situé sur une case terrasse, tour ou mur et que la cible est en contre-bas (ou en train de grimper à une échelle). Il n'est pas possible de lancer des pierres depuis un arbre ;
- > ou bien être situé sur le même case si le défenseur est sur une case hourd et le défenseur en contre-bas.

Le stock de pierres est représenté par un pion "éboulis". Sa constitution et sa mise en place sont précisées par le scénario.

Attention: une case "éboulis", résultant d'un pilonnage d'artillerie, ne peut pas servir à la constitution d'un tas de projectiles.

10.16.2 Fréquence de tir

La fréquence de tir et les restrictions de mouvement induites sont déterminées par la distance séparant le tas de pierre du lanceur :

- > si celui-ci est sur le pion "éboulis", on applique les restrictions de l'arc court ;
- > si celui-ci est distant d'une case, on applique les restrictions de l'arc long ;
- > si celui-ci est distant de deux cases, on applique les restrictions de l'arbalète ;
- > si celui-ci est distant de plus de deux cases, le tir est impossible.

Le jet de pierre peut être effectué en phase de tir offensif et (ou) défensif. On appliquera les mêmes restrictions de tirs que celles de l'archer ou de l'arbalétrier.

10.16.3 Résolution du tir

Dans tous les cas, et quelle que soit la fréquence de tir utilisée, le jet est résolu comme un tir d'arc court.

10.17 Les sapes

Élément essentiel de tout siège médiéval, le but de la sape était de creuser des galeries sous les remparts du château assiégé en les consolidant avec des étais de bois, puis d'y mettre le feu. Une fois les étais brûlés, le mur s'effondrait sous son propre poids.



10.17.1 La galerie roulante

L'ensemble des travaux doit être dirigé par un ingénieur. Il faut tout d'abord construire une galerie roulante en bois pour protéger les sapeurs des tirs des assiégés. Chaque ingénieur ayant 5 personnages sous ses ordres peut construire une galerie en 4 tours de jeu (cf § 11.2). 10 hommes peuvent la construire en 2 tours, 20 en 1 tour.

La galerie est représentée par deux béliers mis bout à bout. Les règles de mouvement et de couverture sont identiques à celles du bélier à l'exception des douves : même si celles-ci ont été comblées avec des fascines, il n'est pas possible de creuser une sape en dessous d'un fossé, donc la galerie ne peut être amenée que contre un mur sans douves.

Une galerie roulante se déplace exactement de la même façon qu'un bélier ou une tour de siège (voir § 10.6). Il ne peut cependant pas y avoir de personnages sur le pion galerie, seulement trois dessous (un par case). Ces derniers sont nécessaires pour la déplacer.

10.17.2 Les travaux

Une fois la galerie amenée contre le rempart ou la tour, la sape peut commencer. Chaque sapeur vaut 1 point de bombardement (cf. § 10.12.5). La vitesse de progression de la sape dépend du nombre de sapeurs présents. La présence de l'ingénieur dans la galerie est indispensable à la conduite des travaux mais il ne compte pas dans le calcul des points de bombardement.

10.17.3 Progression de la sape

La progression de la sape est limitée à 1 case mur creusée par jour. Comptez chaque jour le nombre de sapeurs présents à la fois dans la galerie et dans les cases précédemment creusées pour connaître le nombre de points de bombardement. Consultez la table de pilonnage du § 10.12.6 après avoir jeté 1D10.

Un résultat D signifie que la case a été étayée et qu'il sera possible de poursuivre les travaux le lendemain. On ne tient pas compte des résultats C. Placez un pion "Mine" (sape en français) pour indiquer que la case rempart ou tour est étayée. A mesure de l'avancement des travaux, il est possible d'amener des sapeurs supplémentaires (1 par case creusée).

Un personnage dans une sape est considéré comme étant au niveau d'élévation -1.

Tout personnage situé sur le mur sera placé au dessus du marqueur "Mine" (voir exemple de la section 10.17.5)



Exemple : Boldric l'ingénieur a construit sa galerie et l'a amenée contre le mur de la cité médiévale fortifiée. Il cible un pan de mur de 2 hexagones d'épaisseur sur une section de 5 cases de large. Il sera donc nécessaire de saper 6 cases de murs avant d'essayer de mettre le feu aux étais (voir 10.17.4). Pour l'instant, un seul hexagone a été creusé.

10.17.4 Ecrroulement du mur

Pour que le pan de muraille ou de tour s'écroule, il est nécessaire que:

- > la moitié (arrondi par excès) des cases du mur compris entre 2 tours ou 2 changements de direction soient creusées (ou la moitié des cases formant la circonférence d'une tour);
- > tous les sapeurs soient évacués de la sape et de la galerie;
- > un jour supplémentaire s'écoule pour laisser le temps au feu de faire son effet.

Lorsque ces 3 conditions sont réunies, lancez 1D10. Si le résultat est:

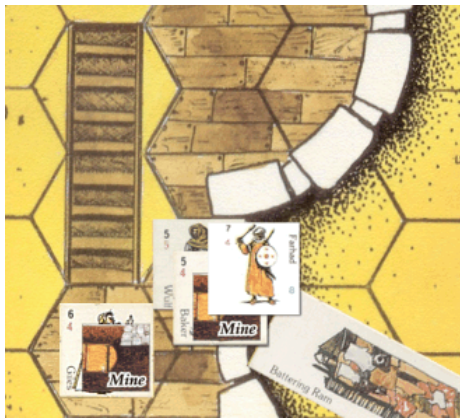
- > 1 ou 2 : Echec, le feu n'a pas brûlé tous les étais ou la sape a été mal faite !
- > 3 à 10 : Réussite, le mur s'écroule dans un fracas d'apocalypse !

En cas de réussite, placer un pion Moellons sur chaque case formant le mur (ou la tour).

En cas d'échec, la tentative échoue définitivement : il serait trop téméraire de retourner dans une galerie qui menace de s'écrouler à un moment ou un autre. A chaque jour de siège suivant, on lance 1D10 pour savoir si le mur s'est finalement écroulé. Il faut pour cela faire un 1 au dé.

10.17.5 Murs de plus d'un niveau d'élévation

Il sera nécessaire de creuser plus profondément pour trouver les fondations de ces murs plus hauts. Dans ce cas, la première case creusée devra être au niveau -2. Il sera donc nécessaire d'enregistrer 2 résultats D pour pouvoir poursuivre (un pour le niveau -1 et l'autre pour le niveau -2). Il sera ainsi possible de superposer 2 sapeurs sur cette même case (et seulement celle-ci).



Exemple: Ce pan de mur du Crac des Templiers proche de la tour Salomon fait 2 niveaux d'élévation (comme le montre l'escalier à deux cases). Deux hexagones ont déjà été creusés, mais dans le premier se trouvent Wulf et Baker. Farhad est lui sur le chemin de ronde; il devine le bruit sourd des pics au dessous de lui mais ne peut rien faire car il y a 4 niveaux de différence entre lui et Wulf (ou 3 entre lui et Baker).

10.17.6 Accélération des travaux

Il est possible de creuser 2 cases par jour au lieu d'une. Lors de la consultation de la table de bombardement, les résultats C indiquent le nombre de sapeurs blessés au cours de ces interminables heures de travail harassant. Un sapeur blessé compte pour un demi-point de bombardement.

10.17.7 Contre-sapes

Les assiégés peuvent tenter de creuser une contre-sape pour atteindre la sape adverse et combattre les sapeurs ennemis. Toutes les règles vues précédemment s'appliquent ici (sauf la galerie roulante bien sûr).

Le groupe constituant la contre-sape se rassemble dans la cour en face du mur subissant la sape. Le nombre de contre-sapeurs est limité au nombre de cases libres aboutissant à la case sapée en ligne droite.



Exemple: Les contre-sapeurs s'alignent dans la cour dans le prolongement de la galerie roulante. Un maximum de 6 personnages peuvent être utilisés dans ce cas.

Lorsque les deux groupes arrivent au contact, les combats se résolvent normalement. Après avoir chassé les sapeurs ennemis, les assiégés peuvent remblayer le trou au rythme d'une case par jour. Là encore, on applique les mêmes règles qu'au paragraphe ci-dessus, un succès sur la table de bombardement permettant de retirer un pion "Mine". On peut accélérer les travaux au rythme de 2 cases remblayées par jour (mêmes restrictions).

10.17.8 Détruire la galerie roulante

Si lors d'un jour de siège suivant, le défenseur obtient l'initiative, il aura la possibilité de détruire la galerie roulante.

10.17.9 Jeu sub-tactique et tour stratégique

A la différence des mangonneaux ou trébuchets, la sape combine à la fois des éléments sub-tactiques (l'approche des remparts, les combats dans la mine si une contre-sape a été lancée, l'attaque contre la galerie) et des éléments durant des jours entiers (la sape d'une case mur ou l'effondrement d'un mur). Les

actions sub-tactiques se décident en fonction du jet d'initiative (voir § 11.4). Il n'est pas possible de mélanger des actions sub-tactiques et stratégiques pendant le même jour.

10.18 Les grappins

10.18.1 Lancer du grappin

Un personnage sans armure avec un grappin peut tenter d'escalader un mur dont la hauteur correspond à 1 ou 2 niveaux d'élévation.

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, qui varie selon la hauteur du mur :

- > 1 élévation: un résultat de 1 ou 2 entraîne l'échec ;
- > 2 élévations: un résultat compris entre 1 et 4 entraîne l'échec.

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 crénelé, ajouter 4PM pour franchir le créneau, si le sommet du mur est un parapet, ajouter 2PM pour le franchissement.

La corde peut être retirée et le grappin réutilisé comme une échelle.

10.18.2 Utilisation des marqueurs

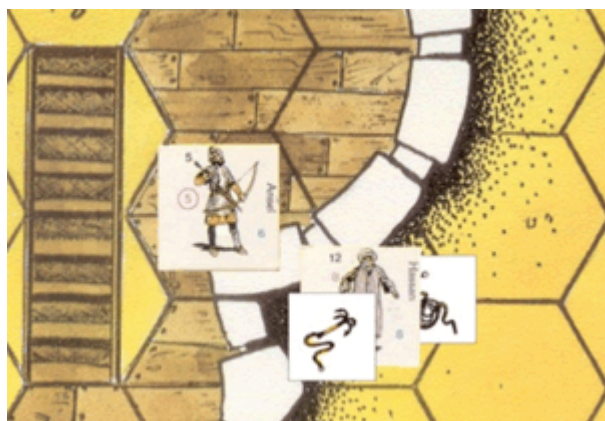
Utiliser les marqueurs "Grappin" et "Corde enroulée" de VIKINGS pour représenter les différentes phases :



- > 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 ;
- > Si le mur fait 2 niveaux d'élévation, placer le marqueur "Corde enroulée" sous le marqueur "Grappin".

Pour l'escalade, le personnage pouvant être à 3 niveaux différents (au sol ou sur la corde aux niveaux 1 ou 2), on utilisera les placements suivants:

- > Placer le personnage sous le(s) marqueur(s) si encore au sol ;
- > Placer le personnage au dessus du (des) marqueur(s) s'il a fini son ascension mais pas encore franchi le créneau ou le parapet ;
- > Placer le personnage entre le marqueur "Corde enroulée" et le marqueur "Grappin" s'il est à mi-chemin d'un mur de niveau 2.



Exemple : Hassan l'assassin escalade un mur de niveau 2 (reconnaisable à son échelle à 2 cases). Il est actuellement situé au niveau 1. Il lui reste encore un niveau à grimper, en espérant qu'Arnulf l'archer ne l'ait pas encore repéré.

10.18.3 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.

10.18.4 Couper la corde

Un personnage situé sur la case créneaux 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 § 10.4.6), soit une blessure automatique pour le personnage qui tombe. Tout personnage se trouvant sur la même case est assommé.

11 - DEROULEMENT D'UN SIEGE

11.1 Garnisons des villes et châteaux

Les châteaux et villes situés sur le territoire des joueurs sont tenus par des garnisons. Les effectifs de ces garnisons viennent s'ajouter aux troupes régulières de chacun des joueurs. Mais, contrairement aux groupes de personnages qui sont mobiles, les effectifs des garnisons restent toujours sur la même case stratégique et n'interviennent qu'en cas de siège. Il existe quatre catégories de garnisons correspondant à différentes cartes tactiques:

- > garnisons de châteaux frontaliers : carte Le Château du jeu SIEGE ou carte le château gallois de l'extension CASTELL ARYBRYNWRTHYMÔR ou carte BOURG FORTIFIE ;
- > garnisons de châteaux seigneuriaux : carte KRAK DES TEMPLIERS de la Boîte d'Extension N°1 ;
- > garnisons de villes moyennes et garnisons de villes importantes : carte VILLE MEDIEVALE FORTIFIEE de la Boîte d'Extension N°2 ou PORT FORTIFIE. Ces deux dernières catégories évoluent donc sur la même carte mais leurs effectifs ne sont pas les mêmes.

Une garnison est composée de soldats et de civils venus se réfugier à l'intérieur de l'enceinte à l'approche de l'ennemi. Quand un siège est déclaré, le joueur dont la ville ou le château est assiégé sélectionne les soldats de la garnison jusqu'à atteindre le nombre de points indiqué (voir tableau ci-dessous). Le coût de chaque personnage est celui qui figure dans la table d'achat (§ 12.9). On notera qu'il est possible de sélectionner des cavaliers à pied en ce qui concerne les sous-officiers.

Pour simplifier les calculs, les personnages civils attribués à chaque garnison ont été sélectionnés en fonction de leur appartenance à un même jeu (les ingénieurs n'en font pas partie). Alors que les soldats doivent appartenir à un camp précis, les personnages civils sont utilisés indifféremment par tous les joueurs. Dans le tableau ci-dessous, sont également indiqués le nombre de points de ravitaillement dont dispose chaque garnison pour se nourrir, le nombre de mules et de chariots disponibles pour effectuer des sorties de ravitaillement, et enfin le nombre de barils d'huile bouillante et de balistes pour la défense.

Bien évidemment, des groupes peuvent venir s'ajouter aux garnisons fixes s'ils décident de se réfugier dans la ville ou le château.

N.B. Les règles de commandement s'appliquent également aux garnisons, pour les soldats comme pour les civils. Tout personnage non commandé pourra se défendre mais pas attaquer.

11.1.1 Tableau des garnisons

| Catégorie | Composition de la garnison | | Points de ravitaillement | Mules & chariots | Barils d'huile | Balistes |
|---------------------|----------------------------|--------------------------------------|--------------------------|---|----------------|----------|
| | Soldats | Civils | | | | |
| Château frontalier | 100 pts | 9 (Croisades) | 350 | 4 mules | 6 | |
| Château seigneurial | 150 pts | 15 (CryHavoc) | 500 | 6 mules | 8 | |
| Ville | 210 pts | 24 (Croisades & Cry Havoc) | 700 | 6 mules 1 chariot 1 cheval de trait | 10 | 1 |
| Ville importante | 300 pts | 34 (Croisades, Cry Havoc & Siège) | 950 | 6 mules 2 chariots & 2 chevaux de trait | 12 | 2 |

11.2 Construction des engins de siège

La construction d'engins de siège doit toujours être supervisée par un ingénieur. Chaque ingénieur ayant 5 personnages sous ses ordres peut construire:

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

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

L'ingénieur et les personnages qui participent à la construction doivent rester sur la même case stratégique pendant toute la durée du travail. Ce n'est qu'au tour de jeu suivant la fin du temps de construction que les engins peuvent être employés ou éventuellement transportés.

Les garnisons des villes et des châteaux situés en plaine ou en montagne peuvent servir à construire des engins de siège du moment qu'un ou plusieurs ingénieurs sont présents.

11.3 Transport des engins de siège et remontage

Il est possible de construire des engins de siège à un endroit et de les transporter ensuite ailleurs. Le transport peut s'effectuer par mer et par terre. Le transport par terre se fait à dos d'homme ou avec des chariots. Dans les deux cas, la vitesse de transport est celle des chariots. Seuls des hommes peuvent transporter du matériel de siège dans une case montagne sans route (1 case par tour).

A dos d'homme, le transport demande:

- > 2 hommes par échelle ou écran ;
- > 4 hommes pour une baliste ;
- > 6 hommes pour un mangonneau ;
- > 12 hommes pour un trébuchet, un bélier ou une galerie roulante ;
- > 24 hommes pour une tour de siège.

Un chariot tiré par un cheval peut transporter 6 écrans ou 6 échelles ou 2 mangonneaux ou 3 balistes ou 1 trébuchet ou 1 bélier ou 1 galerie. Deux chariots peuvent transporter une tour de siège.

Chariots et engins de siège n'ont pas nécessairement besoin d'être représentés sur la Feuille de Répartition des Troupes, mais ils doivent être notés dans ce cas sur la feuille de route. Si le groupe qui convoie les engins de siège est impliqué dans une bataille, tout le matériel - y compris les chariots - sera considéré perdu en cas de retraite. Les chariots peuvent être achetés par les joueurs au début ou en cours de partie dans une ville amie.

Une fois arrivé sur la case où se trouve la ville ou le château à assiéger, le matériel doit être remonté. Le remontage demande une journée pour les écrans, échelles, mangonneaux et balistes, et deux journées pour les trébuchets, béliers, galerie et tours de siège. Il est possible de remonter plusieurs engins en même temps du moment qu'il y a 3 hommes pour chaque engin (6 échelles ou 6 écrans = 1 engin) et au moins un ingénieur pour superviser le tout. Ceci est valable également pour les engins transportés par mer.

Chaque tour de jeu stratégique équivaut à trois journées de siège. Contrairement aux batailles, les sièges s'étendent donc sur plusieurs tours de jeu.

Dès le 2ème jour de siège et pour chaque jour suivant, les joueurs doivent respecter le déroulement suivant:

11.4 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 (cf § 11.6.1), pilonner les remparts (cf § 10.12.5) et/ou construire de nouveaux engins de siège (cf § 11.2) et/ou tenter une sape (cf § 11.6.4), ou négocier la reddition de la garnison (cf § 11.9).
- > Si c'est le Défenseur qui a l'initiative, il peut décider de faire une sortie contre le campement ennemi (cf § 11.6.2), tenter une sortie pour ravitaillement (cf § 11.6.3), faire une contre-sape (cf § 11.6.4) ou emporter la décision avec une sortie générale (cf § 11.6.5).
- > Si un joueur 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.

A la fin de chaque jour de siège, l'Assiégé soustrait des points de ravitaillement qui lui restent 1 point par défenseur encore en vie (*) et inscrit le nouveau total dans la case du jour.

S'il y a eu des blessés dans la journée, les joueurs lancent 1D6 pour chaque personnage blessé et reportent son nom à la date prévue pour sa guérison (voir Table de guérison).

Chaque case du calendrier sert également à noter les dommages subis par les engins de siège et les pertes en animaux de trait et en chariots.

(*) 1/2 point si les défenseurs ne reçoivent plus que des demi-rations ; 1/4 de points s'ils ne reçoivent plus que des quarts de ration.

11.4.1 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. A 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. On note ensuite sur le calendrier la date à laquelle il doit se rétablir. 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.

Pour chaque personnage blessé à la fin d'une bataille ou d'un assaut (siège), on lance 1D6 et on consulte la table ci-dessous :

| Chiffre obtenu au dé : | Le personnage guérit : |
|------------------------|---|
| 1 ou 2 | 1 tour plus tard |
| 3 ou 4 | 2 tours plus tard |
| 5 | 3 tours plus tard |
| 6 | Relancez le dé : |
| | 1 ou 2 Le personnage meurt des suites de ses blessures. |
| | 3 à 6 Le personnage guérit 5 tours plus tard. |

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

11.5 Ravitaillement et rationnement

> Si aucune mule ni aucun chariot n'a réussi à atteindre le château lors du premier jour, les défenseurs seront obligés de rationner la nourriture à partir du 18^e jour de siège (à moins qu'un chariot n'atteigne le château grâce à une sortie pour ravitaillement – voir § 11.6.3). Le château se rendra à la fin du 26^e jour, faute de nourriture.

> Pour chaque mule qui atteint le château le premier jour, le début du rationnement est retardé d'une journée. Exemple: si 4 mules ont rejoint le château le premier jour, le rationnement commencera le 22 et non pas le 18. Pour chaque chariot qui atteint le château, soit le premier jour, soit le jour de la sortie pour ravitaillement, le début du rationnement est retardé de 6 jours.

11.5.1 Effets du rationnement

Un joueur peut décider de ne distribuer aux défenseurs encore en vie que des demi-rations ou des quarts de ration, auquel cas il ne soustrait qu'un demi ou un quart de point de ravitaillement par personnage. Le rationnement doit être le même pour tous et ses effets sont les suivants :

11.5.1.1 Demi-rations

Dès le jour qui suit la distribution de demi-rations, les défenseurs ont leur potentiel de mouvement tactique et leur niveau de moral diminués d'un point. En plus, toutes les attaques qu'ils effectuent, mis à part les tirs et les attaques à l'huile bouillante, ont leur rapport de force décalé d'une colonne vers la gauche (un 4-1 devient un 3-1, etc.).

11.5.1.2 Quarts de ration

Dès le jour qui suit la distribution de quarts de ration, les défenseurs ont leur potentiel de mouvement tactique et leur niveau de moral diminués de deux points. En plus, toutes les attaques effectuées par les assiégeants, mis à part les tirs, ont leur rapport de force décalé d'une colonne vers la droite (un 3-1 devient un 4-1, etc.). Cette modification du rapport de force vient s'ajouter à celle appliquée pour les demi-rations.

11.5.2 Nombre d'assiégeants et rationnement

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

| Ratio Assiégeant / Assiégé : | Impact sur le rationnement |
|------------------------------|--|
| > 2 | Plein effet |
| Entre 1.1 et 2 | Partiel, le rationnement est retardé d'une journée tous les 2 jours (soit au mieux le 27 ^e jour si aucune mule n'a atteint le château, chaque mule retardant le rationnement de 2 jours et chaque chariot de 12 jours). |
| < 1 | Sans effet, retour à la normale. |

11.6 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.

11.6.1 Action 1 : A l'assaut !

Seule la carte Château (ou Ville) est utilisée. 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.

> Assiégeants et assiégés peuvent utiliser des balistes. Transportée par 4 personnages qui ne font rien d'autre pendant le tour, une baliste peut être déplacée de 2 cases par tour en terrain plat et d'une case seulement en terrain accidenté (broussailles ou escalier). Les assiégeants peuvent éventuellement protéger leurs balistes avec des écrans. Avant l'assaut, les défenseurs peuvent placer leurs balistes où bon leur semble à l'intérieur du château ou de la ville.

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

Positions de départ et déroulement de l'action

> L'Assiégeant place des pions "muraille démolie" sur les cases qu'il a réussi à détruire les jours précédents. Il place également 10 pions "fossé comblé" sur les cases fossé de son choix.

> Le Défenseur dispose les personnages qui lui restent n'importe où à l'intérieur du château.

> L'Assiégeant place alors les personnages qui lui restent et l'équipement qu'il compte utiliser soit sur la carte Village, soit hors de la carte, le long des côtés E, G et H, au choix. Les personnages hors-carte peuvent rentrer à n'importe quelle séquence de mouvement des assiégeants mais ils doivent le faire par le côté le long duquel ils ont été placés. Si l'Assiégeant veut employer des balistes, celles-ci doivent obligatoirement être placées sur la carte Village.

> L'Assiégeant commence le premier tour de jeu.

> L'action continue jusqu'à ce que le château soit pris ou bien que tous les assiégeants aient quitté la carte Château.

Règle spéciale : Si, durant un assaut, tous les défenseurs se retrouvent dans le donjon, ou dans une enceinte intérieure (muraille de la citadelle, etc.) les assiégeants ont la possibilité d'arrêter immédiatement l'assaut, terminant ainsi la journée en cours. A chaque repli des assiégés, ceux-ci ne peuvent emmener que la moitié des points 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 (dans les tours, par exemple). L'assaut peut alors commencer.

11.6.2 Action 2 : Sortie contre le campement ennemi

Tapis de jeu : carte Campement

Les camps en présence

L'Assiégeant peut utiliser un tiers des personnages qui lui restent (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 9 chevaliers, pas plus de 4 d'entre eux peuvent participer à cette action.

Le Défenseur peut utiliser la moitié des personnages qui lui restent (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 Campement. En plus, il doit y disposer au moins un tiers des engins de siège qu'il possède (mangonneaux, trébuchets, béliers, tours de siège et balistes). Il arrondit si nécessaire au chiffre supérieur. Exemple: si l'Assiégeant possède 3 mangonneaux, 3 trébuchets, 1 tour de siège et 3 balistes, cela fait en tout 10 engins de siège et il doit en placer au moins 4 sur la carte Campement.

> Le Défenseur du château 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.

Règle spéciale : Le Défenseur du château peut mettre le feu aux engins du siège et aux tentes suivant la procédure expliquée au § 10.8. 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. Il ne pourra ni entreprendre d'assaut ni pilonner pendant ces journées. 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.

11.6.3 Action 3 : Sortie pour ravitaillement

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

Le positionnement particulier de la carte Village par rapport aux cartes de châteaux ou de ville est expliqué dans la fiche de siège fournie avec chacune des cartes de fortification.

> Tant qu'ils tiennent les remparts extérieurs du château ou de la ville, et à chaque fois qu'ils ont l'initiative, les assiégés peuvent effectuer des sorties pour ravitaillement. Les personnages qui accompagnent mules et chariots doivent être pris sur la garnison. On considérera qu'ils sont sortis à la faveur de la nuit et tentent de revenir au petit matin avec des vivres. Il ne peut y avoir plus d'une tentative par jour. Les mules et chariots qui servent pour ces sorties sont ceux attribués à la garnison (voir § 11.1.1) et ne peuvent être remplacés en cours de siège. Une mule transporte 25 points de ravitaillement et un chariot tiré par un cheval, 125 points. Une ville portuaire peut être ravitaillée et recevoir des renforts par la mer si elle ne subit pas de blocus ennemi et si les assiégés sont toujours maîtres des remparts de la ville.

> 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 3 de la carte Village. 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). 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 soient rentrés dans le château.

Règle spéciale

Avant chacune de ses phases de jeu, l'Assiégeant lance le dé 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 chiffre obtenu au dé est égal ou inférieur à:

| | |
|------------------------------|---|
| 1 ^{er} tour | 1 |
| 2 ^{ème} | 3 |
| 3 ^{ème} | 5 |
| 4 ^{ème} et suivants | 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.

11.6.4 Action 4 : Sapes et contre-sapes

Seule la carte Château (ou Ville) est utilisée. 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.

11.6.5 Action 5 : Sortie générale

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

On utilise une carte château (ou une portion avec une porte du Château des Templiers ou de la Ville.) et une carte de terrain plat, à choisir parmi La croisée des chemins, La plaine et Le désert.

Certaines portes de la Ville étant à cheval sur 2 cartes, il est possible de choisir un assemblage de 2 cartes de fortification dans ce cas. On mettra alors 2 cartes de terrain plat en vis-à-vis.

Positions de départ et déroulement de l'action : Cette action implique tous les Défenseurs et Assiégeants. Les Défenseurs s'installent sur la (les) carte(s) de fortifications, les Assiégeants sur la (les) carte(s) de terrain plat. Seuls des tireurs du défenseur peuvent rester à l'intérieur de la fortification. 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 retraire dans la forteresse. En ce cas, le siège se poursuit.

11.7 Renforcement des défenses

Chaque château ou ville assiégé dispose d'un capital de ressources limité et utilisable pour acheter divers équipements (balistes, chariots, huile, mangonneaux et trébuchets) ou pour mener à bien des travaux de défense (monter des hourds, réparer les défenses, barricader une brèche, etc...). Ces actions ne peuvent avoir lieu que pendant les jours sans action tactique.

11.7.1 Ressources

| Catégorie | Points de ressources |
|---------------------|----------------------|
| Château frontalier | 50 |
| Château seigneurial | 100 |
| Ville | 200 |
| Ville importante | 300 |

| Ressource | Coût |
|-----------|------|
| Huile | 50 |
| Chariot | 10 |
| Baliste | 20 |
| Perrière | 50 |

11.7.2 Travaux de défense

Ces travaux doivent toujours être supervisés par un ingénieur. Chaque ingénieur ayant 5 personnages sous ses ordres peut construire ou réparer en 1 tour de jeu:

- > 3 cases de hourds
- > 6 cases de barricades (utiliser des pions écrans)
- > 1 cases de murailles

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

11.8 Comment briser un siège?

Dès le tour de jeu stratégique qui suit l'établissement d'un siège, le joueur Défenseur peut faire intervenir des groupes en renfort pour tenter de briser le siège. Une bataille a alors lieu sur la case stratégique concernée entre les groupes de renfort et les assiégeants. La procédure appliquée pour cette bataille est la même que pour les autres.

Pour que le siège soit maintenu pendant la bataille, le joueur assiégeant doit laisser à proximité du château ou de la ville un nombre d'hommes supérieur au nombre de soldats encore en vie parmi les défenseurs (les paysans en armes ne sont pas comptés comme soldats). Les personnages laissés pour maintenir le siège ne pourront pas prendre part à la bataille. Le siège continue normalement pendant la bataille.

Si les assiégeants ne laissent pas suffisamment d'hommes pour maintenir le siège pendant la bataille, le ravitaillement de la garnison revient automatiquement à son niveau de départ. De plus, tous les personnages de la garnison peuvent attaquer le campement des assiégeants qui ne sera alors défendu que par les personnages laissés sur place. Si aucun assiégeant n'a été laissé sur place, tous les engins de siège sont considérés détruits ainsi que le campement.

Du sort de la bataille va dépendre également la poursuite (ou la reprise) du siège. Si le camp des assiégeants fait retraite au cours de la bataille, le siège est automatiquement levé et tous les engins de siège détruits. Les assiégeants laissés éventuellement à proximité de la ville ou du château rejoindront le gros de l'armée en retraite après la fin de la bataille. Si c'est le camp des assiégés qui fait retraite, le siège continue ou peut être rétabli s'il avait été interrompu pendant la bataille.

N.B. L'assiégeant peut également recevoir des renforts en cours de siège.

11.9 Reddition d'un château ou d'une ville

Un château ou une ville 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 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. A chaque fois qu'un château ou une ville se rend, l'assiégeant prend possession de la case stratégique correspondante et tous les personnages assiégés sont éliminés. Les joueurs redistribuent les pions territoire en conséquence. Dès le tour de jeu qui suit la reddition, les effectifs de la garnison reviennent à leur nombre de départ et les dégâts subis par les remparts sont considérés réparés.

11.9.1 Table de reddition

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

| | | |
|----|----|--|
| | +1 | si les assiégeants sont au moins 3 fois plus nombreux que les assiégés. |
| Ou | +2 | si les assiégeants sont au moins 2 fois plus nombreux que les assiégés |
| | +1 | si les assiégés ne reçoivent que des demi-rations de nourriture. |
| Ou | +2 | si les assiégés ne reçoivent que des quart-de-rations de nourriture. |
| | +1 | si les assiégeants ont réussi à faire une brèche dans la muraille extérieure du château ou de la ville. |
| Ou | +2 | si les assiégeants se sont rendus maîtres des remparts. |
| Ou | +3 | si les assiégeants tiennent les remparts et ont réussi à faire une brèche dans le mur de la citadelle (ville, château seigneurial) ou du donjon (château frontalier et gallois). |
| Ou | +4 | si les assiégeants contrôlent tout le château ou toute la ville, à la seule exception du donjon (ce cas ne s'applique pas au château frontalier ou gallois). |

- > Si le chiffre modifié atteint 12, le château ou la ville se rend.
- > Moins de 12, le siège continue.
- > Reddition automatique : une garnison se rend automatiquement si elle n'a plus rien à manger ou si tous les personnages habilités à commander sont morts.

11.10 Abandon d'un siège

Dans le cas où l'assiégeant décide de lever le siège et quitte la case où se trouvait la ville ou le château assiégé, les effectifs de la garnison reviennent automatiquement à leur nombre de départ dès le tour de jeu qui suit. Les dégâts subis par les remparts sont considérés réparés.

12 - COMMANDEMENT ET MORAL DES TROUPES

Avertissement: Les règles de commandement et de moral qui sont expliquées ici ne sont pas absolument nécessaires pour jouer les scénarios de campagne. Elles apportent toutefois un réalisme certain aux affrontements tactiques en interdisant les manoeuvres par trop fantaisistes ou suicidaires... Elles valorisent également le facteur humain dans le déroulement d'une bataille.

12.1 Précisions concernant les différentes classes de personnages

Les règles de commandement sont basées sur la division des personnages en classes distinctes, comme on peut le constater dans le tableau de la page suivante. Les termes employés pour désigner chaque classe n'ont pas de signification historique. Ils servent à établir des correspondances entre les différentes armées de l'époque et à faciliter l'énoncé des règles. Afin d'identifier clairement l'appartenance d'un personnage à une classe, certaines précisions sont nécessaires à propos des pions de CROISADES, CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI qui serviront dans les différents scénarios proposés.

12.1.1 Pions de CROISADES

Parmi les pions croisés, on a deux personnages qui ont le statut de roi. Ce sont les pions représentant Richard I^{er} et Philippe II, deux rois qui ont participé à la Troisième Croisade. Dans les scénarios, ils serviront à représenter également d'autres rois croisés. Parmi les pions chevaliers, tous ceux qui possèdent 30 points d'attaque ou plus ont le titre de Baron; les autres sont considérés comme de simples chevaliers. Le Turcople Arnulf a le statut de sergent, tant du point de vue du commandement que de son niveau de moral.

Les chapelains templiers ont un statut particulier en tant que membres du clergé, alors que les chevaliers templiers sont considérés des chevaliers comme les autres.

Parmi les pions sarrazins, Saladin a le titre de Sultan. Ce pion sert à représenter également d'autres sultans dans les scénarios proposés. Les Mamelouks royaux Al-Kamil et Maarat ont le statut d'Émirs.

12.1.2 Pions de CRY HAVOC et SIEGE

Si les joueurs décident d'utiliser les pions de ces deux jeux, ils doivent considérer tous les chevaliers dont la monture porte un caparaçon comme des barons, les autres restant de simples chevaliers.

12.1.3 Pions de SAMOURAI

Les pions de ce jeu servent à représenter les troupes mongoles. Le samouraï Tadatsuna a le titre de Grand Khan; Tomorori, Muneheisa et Jichu, celui de Khan. Tous les autres samourais à cheval sont considérés comme des cavaliers d'élite. Les samourais et ronins à pied représentent des guerriers d'élite mongols. L'infanterie régulière mongole est composée des Yaris (hommes de troupe ayant 9 ou 10 points d'attaque). L'infanterie d'appoint est représentée par les Naginatas (hommes de troupe ayant de 6 à 8 points d'attaque). Enfin, les archers mercenaires sont composés des pions archers qui ne sont ni samourais ni ronins. Les paysans en armes, les ingénieurs et les civils sont les mêmes que pour les Croisés et les Sarrazins. Les autres personnages du jeu sont laissés de côté.

12.1.4 Table de moral

| Niveau de moral | Occidentaux | Byzantins | Sarrazins | Mongols |
|-----------------|-------------------------|---|--|----------------------|
| 15 | Roi | | Sultan | Grand Khan |
| 12 | Barons | | Emirs | Khans |
| 11 | | Basileus | | |
| 10 | Chevaliers | Garde varangienne Mercenaire normand | Mamelouks Royaux | Cavaliers d'élite |
| 9 | Sergents | Strategos Klibanophoroi | Mamelous légers | |
| 8 | Clergé | Kataphractoi | Assassins | Guerriers d'élite |
| 7 | Hallebardiers | Cavalier lourd arménien | Cav. Lourds syriens Cav. Lourds seldjoukides | |
| 6 | Turcoples Vougiers | Patzinak | Bédouins | Infanterie régulière |
| 5 | Piquiers | Trapezitoi Skutatoi | Infanterie fatimide, syrienne, seldjoukide Lanceurs de javelot | Infanterie d'appoint |
| 4 | Archers Arbalétriers | Psiloi | Archers à pied ou à cheval Arbalétriers Frondeurs | Archers mercenaires |
| 3 | | | Ingénieurs | |
| 2 | | | Paysans en armes | |
| 1 | | | Civils | |

12.2 Comment s'exerce le commandement

Pour être commandé, un personnage doit se trouver dans le rayon de commandement d'un supérieur hiérarchique. On remarquera que les hommes de troupe ne peuvent être commandés que par des officiers ou des sous-officiers. Un baron, par exemple, a le droit de commander à un sergent mais pas à un piquier. On notera également que dans l'armée sarrazine, qui regroupe des combattants de nombreuses nationalités, les personnages de la classe des sous-officiers ne peuvent pas commander à n'importe quel homme de troupe. Un cavalier syrien, par exemple, peut commander à un frondeur, mais pas à un piquier fatimide ou à un arbalétrier. Ceci reflète l'aspect composite des armées arabes de l'époque, tant du point de vue de leurs structures internes que de leurs tactiques de combat.

Le rayon de commandement peut passer par-dessus des obstacles en creux (fossé, cours d'eau, etc.) mais pas à travers des murs, sauf par des portes ou des fenêtres. Un personnage blessé peut commander, mais pas un personnage assommé, pris de panique ou en débandade.

Un personnage à cheval peut commander des hommes à pied ou à cheval. Un personnage à pied ne peut commander que des hommes à pied.

Les membres du clergé ne peuvent être commandés que par un roi ou un Baron; les Bédouins et les Assassins que par un Emir ou un Mamelouk royal. Les ingénieurs doivent être commandés au moins par un officier. Les personnages civils doivent être commandés en fonction de leur rang: un Baron commande à une Comtesse, un sergent à un colporteur, etc.

12.2.1 Table de commandement

| Classes de personnages | | | Occidentaux | Sarrazins | | | Mongols | Rayon de commandement | Potentiel de commandement |
|------------------------|-------------------------|-------------|---|---|---|----------------------------------|---|-----------------------|--|
| 1 | Chef suprême | | Roi | Sultan | | | Grand Khan | 12 cases | 25 Dignitaires de haut rang ou Officiers |
| 2 | Dignitaire de haut rang | | Baron | Emir | | | Khan | 10 cases | 15 Officiers ou Sous-Officiers |
| 3 | Officier | | Chevalier | Mamelouk royal | | | Cavalier d'élite | 8 cases | 10 Sous-Officiers ou Hommes de Troupe (à pied ou à cheval) |
| 4 | Sous-Officier | | Sergent | Mamelouk léger ↓ | Cav. Lourd seldjoukide ↓ | Cav . lourd syrien ↓ | Guerrier d'élite | 6 cases | 8 hommes de troupe à pied ou 5 cavaliers légers |
| 5 | Hommes de troupe | Réguliers | Turcoples Hallebardiers Vougiers Piquiers Archers Arbalétriers | Archers à cheval Infanterie fatimide Archers et lanceurs de javelot soudanais | Cav. Légère seldjoukide Infanterie seldjoukide Arbalétriers | Infanterie syrienne Frondeurs | Infanterie régulière Infanterie d'appoint Archers mercenaires | | |
| 6 | | Irréguliers | Paysans en armes | Paysans en armes | | | Paysans en armes | | |

12.3 Les effets du commandement

La présence ou l'absence de commandement a trois effets essentiels: l'un sur les tirs et les mouvements, l'autre sur le moral et le troisième sur la force au combat des personnages concernés.

12.3.1 Effets du commandement sur les tirs et les mouvements

Un homme de troupe qui n'est pas commandé ne peut ni tirer, ni avancer sur une case adjacente à l'ennemi. Aussi, chaque joueur doit vérifier au moment d'effectuer ses tirs et avant de déplacer tous ses personnages s'ils sont commandés ou non. Un homme de troupe non commandé qui se trouve être déjà au contact de l'ennemi, peut soit rester sur place et combattre normalement, soit décrocher. Mais, dans ce cas, il ne pourra entrer à nouveau en contact de l'ennemi que si le commandement est rétabli dans l'un des tours qui suit. Quand il est attaqué, un personnage non commandé se défend toujours normalement. Il est important de noter que ces règles ne s'appliquent qu'aux hommes de troupe. Toutes les autres classes de personnages, y compris les Assassins, les Bédouins et les membres du clergé peuvent tirer et bouger normalement même quand elles ne se trouvent pas dans le rayon de commandement d'un supérieur hiérarchique.

N.B. Du moment qu'un homme de troupe est commandé lors de la séquence de tir offensif, il peut toujours effectuer le tir défensif qui suit, même si le commandement a été interrompu entre temps.

12.3.2 Effets du commandement sur le moral

Quand un homme de troupe est commandé par un officier ou un sous-officier, son moral est normal (niveau de moral indiqué dans le tableau de la page précédente). Quand un personnage est commandé directement ou indirectement par un dignitaire de haut rang, son moral est augmenté d'un point. Quand il est commandé directement ou indirectement par le commandant suprême de l'armée, son moral est augmenté de deux points (N.B. Dans ce cas, la présence éventuelle d'un dignitaire de haut rang n'est pas prise en compte). Exemple: un dignitaire de haut rang commande un sergent qui commande un hallebardier. Le sergent et le hallebardier ont leur moral augmenté d'un point (respectivement 10 et 8 de moral).

Quand un homme de troupe n'est pas commandé, son moral est diminué d'un point. Pour toutes les autres classes de personnages, l'absence de commandement ne modifie pas le niveau de moral.

12.3.3 Effets du commandement sur la force au combat

Un commandant suprême influence les rapports de force des combats qui ont lieu dans un rayon de 5 cases autour de lui. Toutes les attaques menées par des personnages de son camp ont leur rapport de force décalé d'une colonne sur la droite au moment de consulter la Table de Résolution des Combats. Toutes les attaques menées par le camp adverse ont leur rapport de force décalé d'une colonne vers la gauche. Pour bénéficier de cet avantage, il faut que tous les personnages amis impliqués dans l'attaque ou la défense soient

effectivement dans un rayon de 5 cases. La position des défenseurs ou des attaquants ennemis n'a pas d'importance.

12.4 Test de moral

Un personnage doit subir un test de moral à chaque fois qu'il se trouve dans l'une des situations suivantes:

- > le personnage est à pied et se fait charger par de la cavalerie lourde. Le test a lieu après que tous les déplacements aient été effectués et avant le combat en question.
- > un officier, un dignitaire de haut rang ou un chef suprême du même camp que le personnage meurt dans un rayon de 3 cases - 5 cases pour un chef suprême - à la suite d'un tir ou d'un combat. Le test a lieu au moment de la mort du personnage en question. Seuls les personnages d'une classe égale ou inférieure au personnage décédé sont soumis à un test de moral.
- > un personnage du même camp part en débandade dans un rayon de 3 cases. Le test est effectué avant que le personnage en débandade ait effectué son mouvement. Seuls les personnages d'une classe égale ou inférieure au personnage en débandade sont soumis à un test de moral.
- > le personnage a dû être déplacé pour faire de la place à un personnage pris de panique ou en débandade. Le test a lieu après que le personnage pris de panique ou en débandade ait terminé son mouvement. Seuls les personnages d'une classe égale ou inférieure au personnage pris de panique ou en débandade sont soumis à un test de moral.

(N.B. Si plusieurs personnages doivent subir un test de moral, on commence toujours par ceux qui ont le niveau de moral le plus élevé (voir table de moral § 12.1.4).

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

12.4.1 Tableau des modifications de moral

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

Si, après modifications, le niveau de moral d'un personnage atteint la valeur zéro ou moins, le personnage est automatiquement atteint par la débandade. On pose alors un pion DEBANDADE (ROUT en anglais) sur le personnage concerné. Le joueur qui représente le personnage doit suivre les indications expliquées au § 12.6.

Si, après modifications, le niveau de moral du personnage est supérieur à zéro, le joueur concerné lance un D10. S'il obtient un chiffre inférieur ou égal au niveau de moral après modifications, le personnage garde le moral et continue de bouger et de combattre normalement. Si le chiffre obtenu est supérieur au niveau de moral modifié, le personnage est pris de panique. On pose alors un pion PANIQUE (PANIC en anglais) sur le

personnage concerné. Le joueur qui représente le personnage doit suivre les indications expliquées au § 12.5.

Tous ces tests et leurs conséquences éventuelles sont mis en oeuvre avant la poursuite des tirs, des mouvements ou des combats non encore résolus.

Important: Le moral d'un personnage ne peut être testé qu'une seule fois à chaque séquence du tour de jeu (tirs, mouvements, combats) lorsqu'une situation particulière se présente (voir § 12.4). Si, dans la même séquence, d'autres situations interviennent, on n'en tient pas compte. Par contre, le même personnage peut subir plusieurs tests de moral par tour, répartis sur plusieurs séquences.

12.5 Effets de la panique

Un personnage qui panique doit reculer immédiatement d'une distance égale à la moitié de son potentiel de mouvement - on arrondit si nécessaire au chiffre supérieur - en respectant les limitations dues à la nature du terrain et en s'éloignant si possible de l'ennemi à chaque case traversée. Il ne doit pas repasser deux fois par la même case. Les cavaliers qui paniquent commencent leur recul par un demi-tour sur place s'ils sont face à l'ennemi. Les points nécessaires à cette manœuvre sont décomptés du total de points qu'ils ont à reculer.

Le recul peut se faire à travers des cases occupées par des personnages amis. Il est possible également de déplacer un ou plusieurs personnages amis pour permettre au personnage paniqué de se trouver à la distance requise de son point de départ. Mais, dans ce cas, le ou les personnages déplacés de rang égal ou inférieur au personnage paniqué doivent subir également un test de moral. Les conséquences éventuelles de ces nouveaux tests sont applicables immédiatement. On peut obtenir ainsi un effet en chaîne réaliste entraînant la panique de plusieurs personnages.

Si, au cours de son recul, le personnage pris de panique est obligé de passer ou de s'arrêter sur une case adjacente à un ennemi, il doit subir à chaque fois les conséquences de la règle d'infiltration des lignes ennemies en s'ajoutant 1 point au résultat du dé (voir § 4.3). De plus, sa panique se transforme en débandade et il doit continuer son déplacement jusqu'à dépenser la totalité de ses points de mouvement (voir § 12.6).

Lors des tours de jeu suivants, un personnage paniqué perd sa capacité de commandement et n'a pas le droit d'entrer en contact avec des personnages ennemis. S'il est attaqué, ses attaquants bénéficient des avantages suivants dans le combat : le rapport de force obtenu est décalé d'une colonne sur la droite et les résultats affectant éventuellement les attaquants ne sont pas pris en considération.

Un personnage reste paniqué jusqu'au moment où l'une des deux situations suivantes se présente à la fin de la séquence mouvement :

- > un personnage habilité à le commander (voir § 12.2.1) se trouve sur l'une des cases adjacentes à celle du personnage sans que ce dernier soit au contact de l'ennemi.
- > le personnage se trouve distant d'au moins 6 cases du personnage ennemi le plus proche.

Dès qu'une de ces deux situations se produit, on retire le pion PANIQUE du personnage et celui-ci récupère ses caractéristiques habituelles.

N.B. Le recul dû à la panique n'entame pas le potentiel de mouvement d'un personnage lors du tour qui suit.

12.6 Effets de la débandade

Un personnage en débandade se conduit exactement comme un personnage pris de panique sauf qu'il doit reculer immédiatement d'une distance égale à la totalité de son potentiel de mouvement et répéter la même procédure à chacune de ses séquences de mouvement. Si, au cours de l'un de ses déplacements, il est obligé de passer ou de s'arrêter sur une case adjacente à l'ennemi, il doit subir les conséquences de la règle d'infiltration des lignes ennemies en s'ajoutant 2 points au résultat du dé (voir § 4.3)

Un personnage en débandade continue de s'enfuir ainsi tant qu'un personnage habilité à le commander (voir § 12.2.1) ne se trouve pas sur une case adjacente à la sienne à la fin de la séquence mouvement (le personnage en débandade ne doit pas être en contact avec l'ennemi). Si le cas se produit, on retire le pion DEBANDADE (ROUT) et le personnage récupère ses caractéristiques habituelles.

N.B. Lorsqu'un personnage est atteint par la débandade à la suite d'une panique, il ne fait que compléter son déplacement jusqu'à ce que le trajet parcouru (panique + débandade) lui ait fait dépenser la totalité de ses points de mouvement.

12.7 Avance de l'ennemi après une panique ou une débandade

Au moment des combats, lorsqu'un personnage au contact de l'ennemi est atteint de panique ou de débandade, les personnages ennemis qui lui sont adjacents ont la possibilité d'avancer de la moitié de leur

potentiel de mouvement habituel. Cette avance n'entame pas le potentiel de mouvement des personnages au tour suivant. Elle a lieu après le recul du personnage paniqué ou en débandade. Dans le cas où le personnage qui s'enfuit entraîne la panique ou la débandade d'autres personnages, l'avance n'a lieu qu'après que tous les reculs aient été effectués.

Les personnages qui avancent doivent tenir compte de la règle d'infiltration des lignes ennemies (voir § 4.3) sauf quand il s'agit d'un personnage atteint de panique ou de débandade (voir § 12.5).

12.8 Sortie de la carte à la suite d'une panique ou d'une débandade

Le joueur dont un personnage sort de la carte paniqué ou en débandade doit lancer un D6 et consulter la Table de Désertion ci-dessous dans la colonne appropriée.

12.8.1 Table de désertion

| | Personnage paniqué | Personnage en débandade |
|---|--------------------|-------------------------|
| Le personnage déserte et est éliminé s'il fait | 1 à 3 avec 1D10 | 1 à 6 avec 1D10 |
| Le personnage rejoint un groupe ami après la bataille s'il fait | 4 à 10 avec 1D10 | 7 à 10 avec 1D10 |

N.B. Un personnage qui sort volontairement de la carte par un autre côté que celui choisi pour la retraite est automatiquement considéré en débandade.

12.8.2 Cas particuliers

Panique, débandade et infiltration des lignes ennemies. Un personnage paniqué ou en débandade n'a plus aucune influence sur les cases qui l'entourent. En conséquence, un personnage ennemi qui passerait à proximité de personnages paniqués ou en débandade ne risque plus d'être blessé. Ceci est valable même si le personnage ennemi est lui-même paniqué ou en débandade.

Panique et débandade dans un château ou une ville fortifiée. Les personnages qui combattent à l'intérieur d'un château ou d'une ville fortifiée, qu'ils soient assaillants ou défenseurs, sont sujets à la panique mais pas à la débandade.

Personnages encerclés. Un personnage pris de panique ou en débandade, qui ne peut pas effectuer la totalité de son recul parce qu'il se verrait obligé de passer sur une case occupée par l'ennemi, est automatiquement blessé. S'il était déjà blessé, il est mort.

12.9 Table d'achat

| Coût de base d'un personnage | |
|---|-----------------|
| Cavalier lourd | ATT + 2DEF |
| Cavalier léger | ATT + DEF |
| Archer à cheval | 2 ATT + 2 DEF |
| Archer mongol à cheval | 2 ATT + DEF |
| Personnage à pied avec armure | ATT + DEF |
| Personnage à pied sans armure | ATT + ½ DEF (1) |
| Lanceur de javelot | 2 ATT |
| Archer à arc court sans armure | 2 ATT + DEF |
| Archer à arc court avec armure | 2 ATT + 2 DEF |
| Assassin | |
| Archer à arc long | 3 ATT + DEF |
| Arbalétrier sans armure | |
| Frondeur | |
| Arbalétrier avec armure | 3 ATT + 2 DEF |
| Ingénieur | 4 ATT + 2 DEF |
| Clergé, Paysans, Civils | ATT |
| (1) Arrondir si nécessaire au chiffre inférieur | |
| Animaux, matériel et ravitaillement | |
| Cheval de monte équipé | 12 |
| Cheval de trait | 8 |
| Mule et bœuf | 6 |
| Chariot | 12 |
| Cotte de mailles | 3 |
| Équipement cavalier lourd (sans cotte de mailles) | 3 |
| 5 rations de ravitaillement | 1 |
| Engins de siège | |
| Fascine | 1 |
| Echelle de siège | 2 |
| Ecran | 2 |
| Mangonneau | 12 |
| Trébuchet | 30 |
| Baliste | 30 |
| Bélier | 30 |
| Tour de siège | 35 |
| Beffroi | 50 |
| Navires et châteaux | |
| Navire de transport | 100 |
| Navire de combat | 150 |
| Château frontalier | 300 |
| Château seigneurial | 500 |

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

13 - LES BATEAUX VIKINGS & SAXONS

13.1 Description des bateaux

Pour faciliter la visualisation du jeu, on trouve sur chaque bateau:

- > **une case de proue**, désignée par une flèche indiquant le sens habituel de la marche;
- > **une case de poupe**, contenant le gouvernail et désignée pour cela par un "G", à l'exception des barques qui n'ont pas besoin de barreur;
- > **une case centrale**, indiquée par un point noir, qui sert d'axe de rotation quand le navire change de cap.

Toutes les cases contenant une partie de bateau peuvent accueillir des personnages, même si la surface représentant de l'eau y est majoritaire.

Dans VIKINGS, trois types d'embarcations sont représentées:

> **Le drakkar**. Très supérieur aux autres navires de son époque, le drakkar allie robustesse et rapidité. La proue et la poupe sont d'ailleurs interchangeables, ce qui permet au drakkar d'être aussi rapide en marche arrière qu'en marche avant. Seul défaut dû à sa taille et à son inertie: le drakkar prend un certain temps pour virer. Surface occupée: 22 cases.

> **Le knarr**. Bateau viking utilisé principalement pour la navigation en haute mer et le transport de marchandises. Pour cette raison, les flancs du bateau sont beaucoup plus hauts que ceux d'un drakkar et il est muni d'une cale. Afin de faire face aux tempêtes, le knarr est beaucoup plus résistant qu'un navire de taille équivalente. Le knarr sera représenté par une galiote, les 4 cases au milieu du navire constituant la cale ouverte. Les 12 cases du pont supérieur sont situées plus haut sur la ligne de flottaison que celles d'un drakkar ou d'une galiote.

> **La galiote**. Conçue pour le cabotage le long des côtes, la galiote est un bateau relativement solide et facile à manoeuvrer. Son principal handicap face au drakkar, c'est sa faible vitesse. Surface occupée: 16 cases.

> **La barque**. Destinée à la pêche en rivière ou à proximité immédiate des côtes, la barque est évidemment très maniable mais facile à chavirer. Surface occupée: 3 cases.

13.2 Affectation de l'équipage

Au début de chaque phase navale, les joueurs affectent chacun des personnages présents sur leurs bateaux à l'une des tâches suivantes:

> **Ramer** : Pour pouvoir ramer, un personnage doit se trouver sur une case du bord du bateau, à l'exclusion des cases de proue et de poupe pour les drakkars et les galiotes. Le pion représentant le personnage qui rame est orienté vers l'avant du bateau (voir schéma).

> **Barrer** : Pour pouvoir barrer, un personnage doit se trouver sur la case du gouvernail (indiquée par un "G"). Le personnage est orienté vers l'avant du bateau (voir schéma). Il ne peut y avoir qu'un seul barreur par bateau. Une barque n'a pas besoin de barreur pour manoeuvrer normalement.

> **Se préparer à l'abordage** : Où qu'ils soient placés, les personnages présents dans le bateau peuvent se préparer à l'abordage. Ceux qui se trouvent sur une case du bord du bateau sont toutefois orientés vers l'extérieur de façon à les distinguer des rameurs ou du barreur (voir schéma).

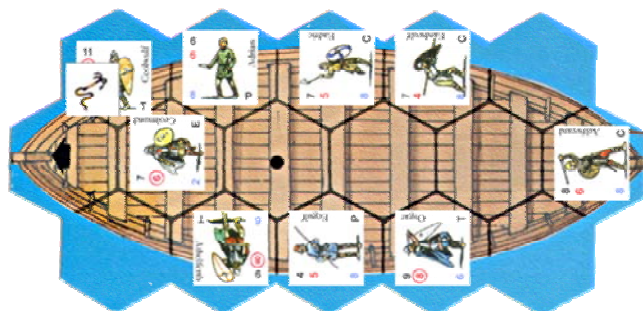
> **Lancer, récupérer ou tirer sur un grappin** : un personnage doit se trouver sur une case du bord du bateau contenant un grappin et/ou sa corde. Quand un personnage se prépare à lancer un grappin, on place le pion grappin dessus (voir schéma). Quand un personnage récupère ou tire sur la corde d'un grappin, on place dessus le pion corde correspondant.

> **Écoper** : Tout personnage présent dans le bateau peut écoper. On place alors un pion "seau" sur le personnage. Un personnage qui écoper ne peut être affecté à aucune autre tâche.

Il est important de ne pas confondre l'affectation des personnages (phase navale) avec le fait de les déplacer (phase de chaque joueur). Les phases navales ne traitent que des mouvements des bateaux et des actions liées aux grappins. Pendant une phase navale, aucun personnage ne peut se déplacer ou combattre. Les mouvements et combats liés aux abordages sont effectués lors des phases de chaque joueur, en même temps que les mouvements et combats sur terre.

D'une phase navale à l'autre, il est possible de changer l'affectation d'un personnage du moment que sa position dans le bateau le permet. Exemple: un personnage peut s'arrêter de ramer pour se préparer à l'abordage. Par contre, un personnage qui écoper au milieu du bateau ne peut pas se mettre à ramer. Pour cela, le joueur concerné devra d'abord le déplacer vers une case du bord lors de son tour de jeu.

13.2.1 Schéma d'affectation des personnages



L'équipage de la galiote est constitué de : 1 barreur, 4 rameurs, 1 lanceur de grappin, 3 personnages prêts à l'abordage

13.2.2 En quoi l'affectation des personnages influe sur la conduite du jeu ?

L'affectation des personnages est importante dans trois domaines:

> **La vitesse du bateau.** La vitesse maximale du bateau est calculée, en effet, à partir du nombre de personnages affectés aux rames (voir plus loin Détermination de la Vitesse).

> **Les tirs.** Seuls les personnages prêts à l'abordage peuvent tirer. De plus, la couverture des personnages change suivant leur affectation. Ceux qui rament et celui qui barre bénéficient d'une couverture moyenne (protection des rambardes et des boucliers alignés le long de la coque). Les autres ne bénéficient que d'une couverture légère car ils sont nécessairement plus exposés.

> **Les combats.** Lors des combats qui ont lieu après une phase navale, les personnages prêts pour l'abordage sont considérés en position avantageuse (+), en attaque comme en défense. Tous les autres sont en position désavantageuse (-) en défense, et neutre (0) en attaque

On notera également que seul un personnage affecté à l'abordage peut tenter de couper la corde d'un grappin (voir Couper les grappins).

13.3 Détermination de la vitesse

Après avoir affecté leurs équipages, les joueurs attribuent une vitesse à chacun de leurs bateaux. Pour attribuer une vitesse à un bateau, un joueur doit tenir compte de trois facteurs: les caractéristiques du bateau concerné, le nombre de rameurs et la vitesse de ce même bateau à la fin de la phase navale précédente.

13.3.1 Caractéristiques des différents types de bateau

CARACTERISTIQUES DES BATEAUX

| | Drakkar | Knarr | Galiote | Barque |
|---|---------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|----------------------------|
| Nbre max. de rameurs | 14 | 8 | 10 | 2 |
| Vitesse maximale | | | | |
| Avant | 8 | 4 | 5 | 2 |
| Arrière | 8 | 2 | 2 | 2 |
| Vitesse réelle | Egale au nombre de paires de rameurs* | Egale au nombre de paires de rameurs | Egale au nombre de paires de rameurs | Egale au nombre de rameurs |
| Accélération & Décélération : conditions requises | | | | |
| +1** | 1 paire de rameurs au minimum | 1 paire de rameurs au minimum | 1 paire de rameurs au minimum | 1 rameur au minimum |
| +2 ou -2 | 3 paires de rameurs au minimum | 3 paires de rameurs au minimum | 3 paires de rameurs au minimum | 2 rameurs |
| +3 ou -3 | 6 paires de rameurs au minimum | | - | - |
| Répercussion des différents types de mouvements sur la vitesse des bateaux | | | | |
| En ligne droite | aucune | aucune | aucune | aucune |
| Mouvement latéral | Vitesse -1 | aucune | aucune | aucune |
| Rotation | Vitesse -2 | Vitesse -1 | Vitesse -1 | Aucune |
| Restrictions | Maxi 60°/ 2 par phase | Maxi 60°/ 2 par phase | Maxi 60°/ 2 par phase | sans restriction |
| Nombre de points de dégâts qu'un bateau peut encaisser avant de couler | | | | |
| | 19 | 19 | 11 | 1 |
| Répercussion des dégâts sur la vitesse et l'accélération | | | | |
| Vitesse | - 1 par 3 points de dégâts encaissés | | | |
| Accélération | - 1 par 6 points de dégâts encaissés | | | |

* Un drakkar peut atteindre une vitesse de 8 avec 7 paires de rameurs vikings à bord

** Un bateau sans personne qui rame voit sa vitesse diminuer automatiquement de 1 point par phase

Le tableau ci-dessus résume les caractéristiques des différents types de bateaux présents dans le jeu. Ces caractéristiques s'entendent pour des déplacements effectués à la rame. Compte tenu de l'échelle à laquelle se déroulent les scénarios, les déplacements à la voile n'ont pas été pris en compte.

13.3.2 Nombre de rameurs

Le nombre de rameurs va influencer aussi bien sur la vitesse maximale du bateau que sur sa capacité à accélérer ou à freiner sa course.

Pour les drakkars et les galiotes, on compte le nombre de rameurs que possède le bateau et on forme des paires avec un personnage de chaque bord: l'un à bâbord et l'autre à tribord. La vitesse maximale du drakkar ou de la galiote pour la phase navale en cours est égale au nombre de paires ainsi obtenues. Les deux personnages formant chaque paire n'ont pas besoin d'être disposés symétriquement, mais ils doivent toujours être de bords opposés.

Les rameurs éventuellement en surnombre sur l'un des bords ne sont pas pris en considération. Exemple: une galiote avec 4 rameurs d'un côté et 2 rameurs de l'autre, ne peut compter en fait que sur deux paires de rameurs. Sa vitesse ne pourra donc pas dépasser 2.

Deux cas particuliers se présentent:

1) Un drakkar peut atteindre une vitesse maximale de 8 s'il a 7 paires de rameurs vikings à bord. Ce fait traduit aussi bien les performances du bateau que de l'équipage.

2) Pour les barques, la vitesse se calcule de la façon suivante:

- 1 rameur à bord: vitesse et accélération/décélération de 1;

- 2 rameurs: vitesse et accélération/décélération de 2.

Chaque rameur peut être placé sur n'importe laquelle des trois cases que contient la barque.

N.B. Les personnages blessés et les personnages âgés peuvent ramer et barrer normalement. Les personnages féminins ne peuvent que ramer dans des barques.

13.3.3 Vitesse du bateau à la fin de la phase navale précédente

Chaque bateau a une capacité d'accélération et de décélération qui lui permet de modifier la vitesse acquise. Ainsi un drakkar, avec 6 paires de rameurs et une vitesse de 2 lors de la phase précédente, peut soit accélérer jusqu'à 5, soit décélérer jusqu'à - 1. Le joueur peut donc sélectionner n'importe quelle vitesse comprise entre - 1 et +5. Attention! Un bateau endommagé ou retenu par des grappins voit sa vitesse et sa capacité à changer de vitesse réduites ou même annulées (voir le tableau ci-dessus et le § 13.6.3).

13.3.4 Comment utiliser les marqueurs de vitesse ?

Les joueurs sélectionnent en secret le marqueur correspondant à la vitesse choisie pour chaque bateau et le posent face cachée sur le marqueur de la phase précédente. Quand tous les marqueurs ont été posés, ils sont retournés. Les joueurs peuvent alors vérifier que la vitesse de chaque bateau est compatible avec ses caractéristiques, le nombre de paires de rameurs et la vitesse du tour précédent. Les marqueurs correspondant à la vitesse du tour précédent ne sont retirés qu'à la fin de chaque phase car ils peuvent éventuellement servir au calcul de la vitesse effective en cas de collision (voir § 13.5).

13.4 Déplacement des bateaux

13.4.1 Initiative

Le bateau le plus rapide - celui qui a la plus grande vitesse effective (voir calcul de la vitesse effective § 13.5.2.2) - bouge en premier. En cas d'égalité, le drakkar l'emporte sur la galiote qui l'emporte sur la barque. Si les deux bateaux sont du même type, on lance le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé bouge en premier.

13.4.2 Comment déplacer les bateaux?

Chaque phase de mouvement est divisée en séquences. A chaque séquence, chaque bateau effectue un mouvement (les différents types de mouvement sont expliqués plus loin). Le nombre de séquences que peut effectuer un bateau est fonction de sa vitesse. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les bateaux aient effectué autant de mouvements que de points indiqués sur leur marqueur de vitesse.

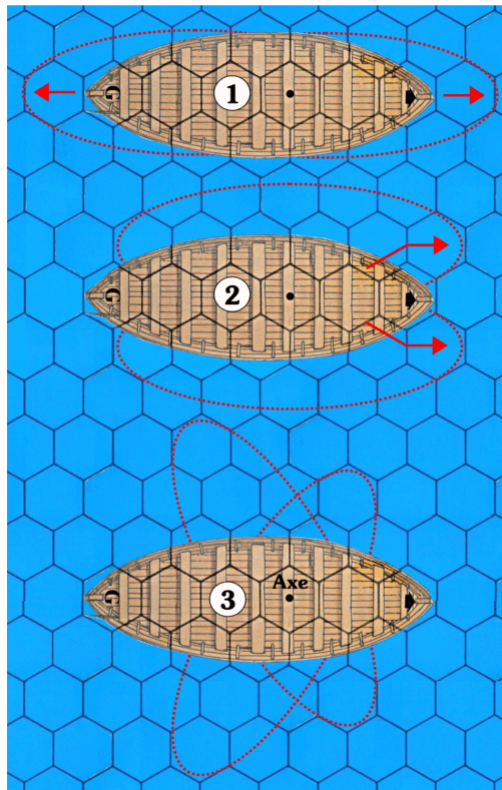
Exemple: 2 drakkars (vitesse 5 et 8), une galiote (vitesse 4) et 2 barques (vitesse 1 et 2) sont présents lors d'une phase navale.

- Séquence 1: les deux drakkars se déplacent d'une case en ligne droite, puis la galiote, puis les 2 barques.

- Séquence 2: même chose mais seule la deuxième barque se déplace (la première a atteint la vitesse retenue).

- Séquence 3 et 4: même chose mais sans la deuxième barque.
- Séquence 5: seuls les deux drakkars se déplacent d'une case car la galiote a atteint la vitesse indiquée.
- Séquence 6: le deuxième drakkar effectue une rotation qui lui diminue sa vitesse de 2 points (voir ci-dessous) et la ramène donc à 6. La phase navale est terminée. On procède ainsi à chaque nouvelle phase navale en tenant compte des changements de vitesse éventuels.

13.4.3 Différents types de mouvement



Trois types de mouvement sont possibles:

> **Déplacement d'une case en ligne droite (1)** : ce déplacement peut s'effectuer vers l'avant ou vers l'arrière (voir schéma). Il n'entraîne pas de perte de vitesse.

> **Déplacement latéral d'une case (2)** : il s'effectue toujours dans le sens de la marche (voir schéma). Galiotes et barques: pas de perte de vitesse. Drakkars: vitesse réduite d'un point*.

> **Changement de cap (3)** : il s'effectue par une rotation qui a pour axe la case indiquée par un point noir (voir schéma). Vitesse réduite d'1 point pour les galiotes et de 2 points pour les drakkars*, avec rotation maximale de 60°. Pas de diminution de vitesse et rotation libre pour les barques.

* On change immédiatement le marqueur de vitesse.

N.B. Déplacements latéraux et changements de cap sont interdits s'ils conduisent à une collision immédiate avec un autre bateau, sauf si cet autre bateau est une barque, auquel cas on la pousse. Deux barques entre elles ne peuvent pas se pousser.

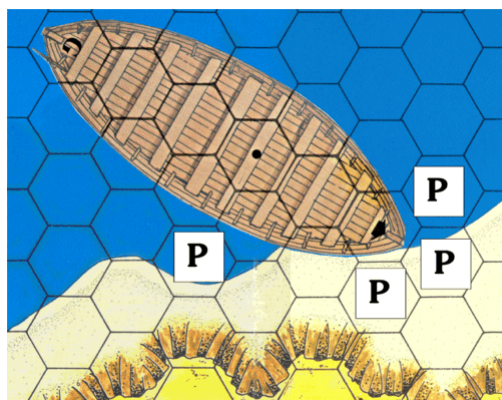
A chaque séquence de déplacement, les joueurs sont libres de choisir l'un des trois mouvements possibles pour chacun de leurs bateaux. Toutefois, comme on vient de le voir, certains mouvements font perdre de la vitesse. Pour les exécuter, un bateau doit donc avoir encore suffisamment de points de

vitesse: la vitesse modifiée ne doit pas être inférieure à la séquence en cours. Dans le cas contraire, le mouvement est impossible et le joueur doit choisir un autre mouvement.

Exemple: un drakkar a une vitesse de 7. Il effectue 3 déplacements en ligne droite, puis une rotation de 60°. Sa vitesse est ramenée à 5 (7-2). Pour son dernier mouvement, il n'a pas le choix: il avance d'une case en ligne droite.

Important: Lorsqu'un bateau passe de marche avant en marche arrière (ou le contraire) pendant une même phase navale, il ne commence à se déplacer que lors de la deuxième séquence de mouvement. Ceci rend compte de l'inertie de la phase navale précédente.

13.4.4 Echouement



Pour venir échouer sur une plage, un bateau doit nécessairement atteindre la première case plage avec sa proue ou sa poupe, en même temps éventuellement qu'une case du bord (voir schéma). Un bateau qui a une vitesse inférieure ou égale à 3 s'arrête automatiquement sur la première case de plage qu'il rencontre. Un bateau qui a une vitesse supérieure à 3 ne s'arrête qu'à la deuxième case plage. Mais attention aux rochers! Un bateau qui finit son mouvement sur une case talus heurte de plein fouet des rochers. On traite le cas comme une collision frontale avec un bateau allant à la même vitesse (voir plus loin Collisions).

13.4.5 Mise à l'eau

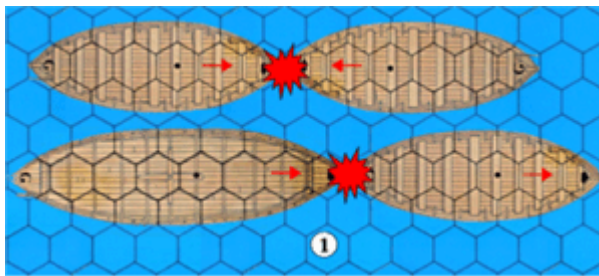
Mettre ou remettre à l'eau un navire est un mouvement qui s'effectue nécessairement en ligne droite tant qu'une case du bateau se trouve sur du sable. La vitesse d'un bateau que l'on met à l'eau ne peut pas être supérieure à 1 tant qu'il n'a pas toutes ses cases sur des cases mer.

Pour mettre à l'eau un drakkar ou une galiote, il faut au minimum 4 personnages qui le poussent. Pour une barque, un personnage qui pousse suffit. Les personnages qui poussent doivent être répartis de part et d'autre du bateau, sur des cases plage ou des cases mer adjacentes à la plage (personnages indiqués par un "P" dans le schéma ci-dessus)

13.5 Collisions

Il y a collision à chaque fois qu'un bateau effectue un déplacement en ligne droite et rentre avec sa proue ou sa poupe dans une case occupée par un autre bateau. Une collision peut être volontaire ou involontaire, notamment quand un bateau a acquis une trop grande vitesse. Un bateau ne peut pas provoquer une collision par un déplacement latéral ou un changement de cap.

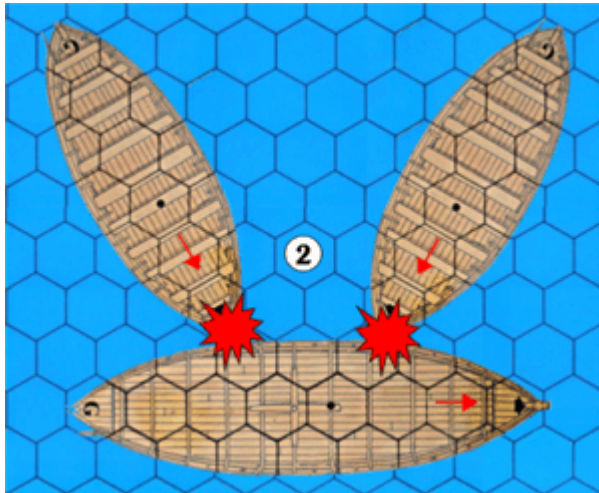
13.5.1 Différents types de collision



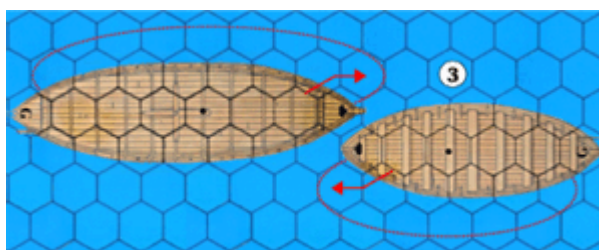
> **Collision frontale** : elle survient entre deux bateaux naviguant suivant le même axe et dans des directions opposées (schéma 1). Au moment d'évaluer les dégâts, c'est la somme des vitesses des deux bateaux qui sera prise en compte.

> **Collision arrière** : elle survient entre deux bateaux naviguant suivant le même axe et dans la même direction (schéma 1). Ici, c'est la différence de vitesse entre les deux bateaux qui sera prise en compte lors de l'évaluation des dégâts.

> **Collision latérale** : elle survient quand un bateau percute un autre bateau dans un angle de 60° ou 120° (schéma 2). Seule la vitesse du bateau qui percute sera prise en compte lors de l'évaluation des dégâts.



Cas particuliers. Il peut arriver qu'un déplacement en ligne droite conduise en théorie à une collision par une autre case que la proue ou la poupe. Dans ce cas, au lieu d'effectuer un déplacement en ligne droite, le bateau effectue un déplacement latéral (schéma 3). On dit que les deux bateaux ripent l'un sur l'autre. Ce déplacement spécial ne diminue pas la vitesse du bateau, même s'il s'agit d'un drakkar.



13.5.2 Evaluation des dégâts

13.5.2.1 Calcul de la vitesse effective

Pour connaître les conséquences de chaque collision, il convient de déterminer d'abord la vitesse effective de chaque bateau au moment du choc. Deux cas se présentent :

> **Bateau n'ayant pas changé de vitesse en début de phase.** Dans le cas d'un bateau à vitesse constante, la vitesse effective est égale à celle indiquée sur son marqueur vitesse, quel que soit le moment de la collision.

> **Bateau ayant changé de vitesse en début de phase.** La nouvelle vitesse ne devient pas effective immédiatement. Pour simplifier, on considérera qu'un bateau atteint sa nouvelle vitesse une fois qu'il a

parcouru un nombre de cases au moins égal à l'accélération ou à la décélération souhaitée. Autrement dit, à chaque case parcourue, un bateau augmente ou diminue sa vitesse de 1 point jusqu'à atteindre sa nouvelle vitesse. Lors d'une collision, la vitesse effective sera donc calculée à partir du nombre de cases parcourues avant la collision. Si ce nombre est égal ou supérieur à la différence entre la nouvelle vitesse et la vitesse précédente, la vitesse effective est égale à celle indiquée sur le marqueur vitesse. Si ce nombre est inférieur à la différence, la vitesse effective est égale à la vitesse du tour précédent plus le nombre de cases parcourues en cas d'accélération, ou moins le nombre de cases parcourues en cas de freinage.

Exemples: Une galiote a une vitesse de 4, après avoir eu une vitesse de 2 la phase navale précédente. Lors de son deuxième mouvement, elle percute latéralement un drakkar. Sa vitesse effective est de 3 (2+1), car elle n'a parcouru qu'une case avant d'entrer en collision. Autre exemple: un drakkar a une vitesse de -1 à la phase précédente et de +1 cette phase-ci. Immobilisé lors du premier mouvement, il bouge au second et percute latéralement un bateau. Sa vitesse effective étant de 0, il n'y a pas collision véritable mais simple blocage.

13.5.2.2 Calcul du facteur vitesse (Fv) suivant le type de collision

Le facteur vitesse est toujours calculé à partir de la vitesse effective de chaque bateau au moment de la collision (voir ci-dessus). Suivant le type de collision, le facteur vitesse (Fv) se calcule comme suit, A étant le bateau qui percute et B le bateau percuté:

- > **Collision frontale:** $Fv = (\text{Vitesse de A} + \text{Vitesse de B}) \times 2$
- > **Collision arrière:** $Fv = (\text{Vitesse de A} - \text{Vitesse de B}) \times 2$
- > **Collision latérale:** $Fv = \text{Vitesse de A} \times 2$

13.5.2.3 Table des collisions

| Fv + 1D10 | Dommages à la coque | Personnages sur cases d'impact* | Autres membres de l'équipage |
|-----------|---------------------|---------------------------------|-----------------------------------|
| 3 à 5 | Rien | Rien | Rien |
| 6 à 11 | 1D | Blessés | 1 assommé |
| 12 à 17 | 2D | Morts | 1 blessé 2 assommés |
| 18 à 23 | 3D | Morts | 2 blessés 3 assommés |
| 24 à 29 | 4D | Morts | 1 mort 2 blessés 3 assommés |
| 30 à 35 | 5D | Morts | 1 mort 3 blessés 4 assommés |
| 36 et + | 6D | Morts | 2 mort 3 blessés 4 assommés |

* La case qui percute et la case percutée

13.5.2.4 Calcul des dégâts

Le joueur concerné lance un dé et ajoute au chiffre du dé le facteur vitesse obtenu par le calcul précédent*. La somme ainsi obtenue correspond à une ligne de résultat dans la Table des Collisions ci-dessus. Ce résultat est appliqué immédiatement aux bateaux concernés. Chaque joueur note les dégâts subis par son bateau sur une feuille à part (voir §13.7 - Notation des Points de Dégâts). En cas de collision latérale, le bateau qui percute est moins affecté: il subit le résultat de la ligne au-dessus de celle appliquée au bateau percuté et les dégâts concernant la coque ne sont pas pris en compte". Si le facteur vitesse est égal à 0, la collision est sans effet.

** Exception : un bateau dont la proue ou la poupe est déjà endommagée (1 point de dégât ou plus) encaisse des dégâts à la coque quelle que soit le type de collision s'il percute à nouveau un bateau avec lit même case. Voyons maintenant plus en détail quelles peuvent être les conséquences d'une collision. Une collision affecte l'équipage, la coque et éventuellement la vitesse des bateaux.

> **L'équipage.** Suivant la force de l'impact, les deux personnages situés l'un dans la case qui percute et l'autre dans la case percutée peuvent être assommés, blessés ou morts. Un certain nombre d'autres membres d'équipage sont affectés également. Le résultat est appliqué à l'équipage de chaque bateau avant de reprendre les déplacements navals en cours. Si, du fait de la collision, le nombre de rameurs ne correspond plus avec la vitesse indiquée, celle-ci est modifiée en conséquence.

> **L'état de la coque.** La case qui percute et la case percutée encaissent de 1 à 6 points de dégâts. Toutefois, en cas de collision latérale, seule la coque du bateau percuté subit des dégâts (Exception: voir * *

ci-dessus). Au-delà d'un point de dégât, on considère qu'une voie d'eau s'est déclarée. Le niveau d'eau à l'intérieur du bateau augmente alors à chaque phase navale (voir §13.7 - Notation des Points de Dégâts). Une case ayant subi un point de dégât (ou plus) ne peut plus servir à ramer ou à barrer. Les personnages peuvent toutefois continuer de l'emprunter normalement au cours de leurs déplacements.

> **La vitesse du bateau.** Suivant le type de collision, la vitesse de chaque bateau est diminuée ou bien ramenée à zéro (voir la Table des Collisions sur la fiche de jeu). Quand la vitesse d'un bateau a été ramenée à zéro, il ne peut heurter à nouveau un bateau que s'il arrive à parcourir au moins une case avant la nouvelle collision (voir § 13.5.2.1 - Calcul de la vitesse effective).

Le cas des barques. Si un drakkar ou une galiote percute une barque, la barque chavire automatiquement (on la retire du tapis de jeu) et les personnages à bord tombent à l'eau (le joueur responsable de la collision les place sur les cases où se trouvait la barque ou, s'il n'y a pas de place, sur une case mer adjacente). Le drakkar ou la galiote ne subit aucun dégât mais sa vitesse est diminuée de 1 point. Si une barque percute un drakkar, une galiote ou une autre barque, la collision est sans effet.

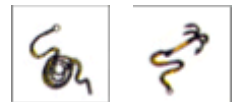
13.6 Grappins

Le grappin est une arme essentielle dans les combats navals rapprochés. Il sert à entraver la marche du navire ennemi, en diminuant sa capacité de manoeuvre, et à préparer l'abordage. Dans ce jeu, les grappins peuvent être lancés jusqu'à 5 cases de distance. On compte la case d'arrivée (une case du bord du bateau ennemi), mais on ne compte pas la case de départ, autrement dit celle où se trouve le lanceur.

Important: les règles qui suivent expliquent comment lancer, récupérer, couper ou tirer sur la corde d'un grappin. Toutes ces actions ne sont possibles que s'il n'y a pas d'ennemi sur une case adjacente au grappin et dans le même bateau. Par contre, la présence d'un ennemi sur un autre bateau est sans effet, même s'il se trouve sur une case adjacente.

13.6.1 Description des pions

Chaque grappin est représenté par deux pions. L'un représente le grappin lui-même, l'autre la corde qui lui est attachée. Pour plus de réalisme, nous vous conseillons, avant de commencer à jouer, de relier chaque pion grappin à un pion corde par un fil à coudre long de 5 cases (faites un petit trou dans le rond prévu à cet effet sur chaque pion). De cette façon vous pourrez visualiser immédiatement l'influence des grappins sur le mouvement des bateaux.



Au début de chaque scénario, chaque grappin est placé à l'endroit choisi par le joueur concerné. Un pion grappin est toujours placé sur un pion corde. Il ne peut y avoir qu'un grappin entreposé par case. On peut, par contre, tenter d'accrocher un grappin dans une case où est entreposé un autre grappin.

13.6.2 Lancer et récupération de grappins

Seul un personnage se trouvant sur une case contenant un grappin et affecté à cette tâche peut le lancer. Un personnage n'a droit qu'à une tentative par phase navale. Le moment de lancer chaque grappin est décidé librement par chaque joueur. Le lancer de grappin a toujours lieu entre deux séquences de déplacement, autrement dit après que tous les bateaux aient effectué un mouvement et avant qu'ils n'effectuent le suivant. Il n'est pas possible de lancer plusieurs grappins dans une même case. On peut, par contre, lancer plusieurs grappins dans des cases différentes.

Pour savoir si la tentative réussit, on lance le dé :

- Si le chiffre obtenu est supérieur ou égal au double de la distance qui sépare le lanceur de la case visée, le lancer est un succès (rappelons que le 0 du dé équivaut à 10). On place le pion grappin sur la case visée.
- S'il est inférieur, c'est un échec. Le pion grappin est placé sur une case mer adjacente à la case visée. Lors de la phase navale suivante, le personnage (ou un autre qui a pris sa place) pourra être affecté à récupérer le grappin. Cette opération est considérée achevée à la fin de la phase. Le pion grappin est alors remis sur le pion corde correspondant. Le grappin est prêt pour une nouvelle tentative.

N.B. Quand il lance un grappin, un personnage blessé, un personnage âgé ou un personnage féminin se retire 2 points au chiffre obtenu au dé. C'est le chiffre modifié qui est mis en rapport avec le double de la distance.

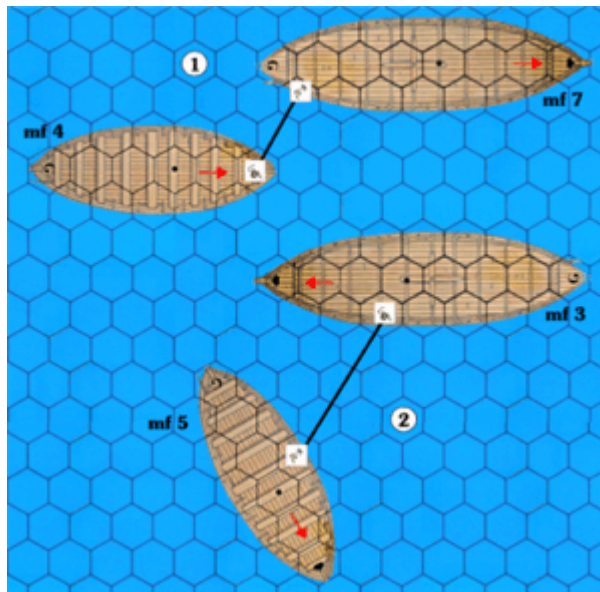
13.6.3 Mouvements et grappins

Pendant la phase navale où a lieu un lancer de grappin réussi, les bateaux entravés peuvent continuer leur mouvement jusqu'à tendre éventuellement la corde de 2 cases de plus que la distance qui les séparerait au moment précis du lancer. La distance entre les deux bateaux ne peut toutefois pas dépasser la longueur totale de la corde, autrement dit 5 cases. Lors des phases suivantes, deux bateaux reliés par un grappin

continuent de bouger normalement mais la longueur de la corde ne peut jamais dépasser la longueur atteinte lors de la phase précédente. Si un déplacement en ligne droite enfreint cette règle, on le remplace par un déplacement latéral, sans pénalité de vitesse pour les drakkar. Si le déplacement latéral s'avère également impossible sans enfreindre cette règle, le bateau s'arrête.

Pour plus de réalisme, vous pouvez adopter la règle optionnelle proposée en fin de livret (voir § 13.9.2 - De la solidité du chanvre).

N.B. Quand une barque lance un grappin sur une galiote ou un drakkar, ce dernier continue sa route avec une vitesse réduite de 1 point, tirant la barque derrière lui.



Voici deux exemples de lancer de grappin. Le premier montre une galiote lançant un grappin à 2 cases de distance sur un drakkar navigant à proximité et dans la même direction. Le second montre un drakkar lançant un grappin à 4 cases de distance sur une galiote navigant en sens contraire. Dans le premier cas, le drakkar continue normalement sa route jusqu'à tendre le grappin d'une longueur de 4 cases (soit 2 au moment du lancer + 2). Ensuite, il est obligé de calquer sa vitesse sur celle de la galiote. Dans le deuxième exemple, dès que la galiote a effectué son mouvement d'une case, elle sera obligée de se déplacer latéralement vers la gauche, tout autre mouvement étant impossible.

13.6.4 Couper les grappins

Si un personnage affecté à l'abordage se trouve dans la case où un grappin a été lancé, il peut tenter de couper la corde. Le joueur concerné lance le dé :

- 1, 2 ou 3: la corde est coupée (on retire le grappin du jeu) et les deux bateaux peuvent bouger à nouveau normalement, à moins qu'il n'y ait d'autres grappins,
- 4 et plus: la corde n'est pas coupée et les deux bateaux restent entravés. Le personnage ne peut effectuer qu'une tentative par phase navale. Un personnage affecté à une autre tâche que l'abordage ne peut pas couper de grappin. Un personnage blessé, un personnage âgé ou un personnage féminin se rajoute 1 point au résultat du dé. C'est le chiffre modifié qui est pris en compte pour savoir si l'action réussit.

N.B. Pour des raisons tactiques, un personnage peut parfaitement tenter de couper un grappin qu'un personnage de son camp ou lui-même a lancé. La tentative s'effectue exactement dans les mêmes conditions que ci-dessus.

13.6.5 Rapprochement de bateaux

À la fin de la phase navale, chaque joueur peut tenter d'utiliser les grappins qu'il a lancé avec succès pour diminuer la distance entre les bateaux concernés. Pour pouvoir tirer sur un grappin, un personnage doit se trouver sur la case où se trouve le pion corde correspondant et avoir été affecté à cette tâche. Le résultat de cette action est fonction du nombre de grappins qui relient les deux bateaux, étant entendu que les cordes



sur lesquelles personne ne tire ne sont pas prises en compte. C'est toujours le bateau le plus léger qui bouge: une barque est plus légère qu'une galiote qui est plus légère qu'un drakkar. En cas d'égalité, c'est le bateau qui tire qui bouge. Le bateau qui bouge garde son orientation initiale. Le déplacement est d'une case pour 1 grappin, de 2 cases pour 2 grappins et 3 cases pour 3 grappins et plus (voir schéma 1).

Cas particulier : lorsque les deux bateaux ont déjà une case adjacente et que l'angle couvert par la corde est égal à 60°, on rabat le bateau concerné et les deux bateaux se retrouvent bord à bord (voir schéma 2).

13.7 Notation des points de dégâts

Au cours de la phase navale, les joueurs notent sur une feuille à part les dégâts encaissés par leurs bateaux à chaque collision. Pour plus de facilité, vous pouvez photocopier les fiches de bateaux qui se trouvent à la fin de ce livret. Pour identifier chaque bateau, on indique au dessus le nom du Jarl ou de l'Earl qui le commande ou, à défaut, le nom du guerrier le plus puissant à bord. Deux types de dégâts peuvent survenir lors d'une collision:

- Quand il n'y a qu'1 point de dégât, la case est endommagée mais il n'y a pas de voie d'eau. La case devient inutilisable pour ramer ou barrer. Les personnages peuvent toutefois l'emprunter normalement lors de leurs déplacements.

- Quand il y a 2 points de dégâts ou plus, la case touchée subit les mêmes restrictions que ci-dessus, mais, en plus, une voie d'eau s'est déclarée. Quand une voie d'eau s'est déclarée, cela oblige le joueur à rajouter un nombre de dégâts égal à la fin de chaque nouvelle phase navale. Ceci traduit le fait que le niveau d'eau à bord continue d'augmenter à chaque phase. Les personnages à bord en train d'écoper permettent de limiter les dégâts. Par paire de personnages affectés à écoper, le joueur peut retirer un point de dégât du total.

Toutefois, ce total ne peut jamais être inférieur au nombre de collisions subies par le bateau au cours de la partie.

Le total des dégâts encaissés par un bateau influe sur sa vitesse maximale et sa capacité à accélérer. C'est logique: l'eau monte et alourdit le bateau. Par 3 points de dégâts, la vitesse maximale est diminuée de 1 point. Par 6 points, l'accélération est diminuée de 1 point. Ex.: un drakkar avec 10 points de dégâts a une vitesse maximale de 5 et une accélération de 2.

Quand un drakkar atteint 20 points de dégâts, une galiote 12 points et une barque 2 points, le bateau coule. Le pion bateau est retiré du tapis de jeu. Les personnages à bord sont placés sur les cases mer correspondant aux cases bateau qu'ils occupaient auparavant.

S'il se trouve dans ce cas, un bateau échoué ne coule pas mais il ne peut plus être renfloué: il reste immobilisé jusqu'à la fin de la partie.

Un bateau attaché par un ou plusieurs grappins à un bateau qui coule encaisse 5 points de dégâts supplémentaires par phase navale dès que le bateau a coulé. Les personnages à bord peuvent évidemment tenter de couper les grappins avant qu'il ne soit trop tard.

Quand une case ayant subi un point de dégât reçoit un deuxième point de dégât lors d'une autre collision, on considère qu'une voie d'eau s'est déclarée. On en tient compte dans la notation des dégâts.

13.7.1 Exemple de calcul de points de dégâts

La galiote commandée par l'Earl Edwin est aux prises avec deux drakkars. Pendant la phase navale qui vient de s'écouler, elle a subi une collision entraînant 2 points de dégâts. A la phase navale précédente, elle avait subi une collision entraînant 1 point de dégât.

Deux phases navales avant, elle avait subi une collision entraînant 3 points de dégâts par un drakkar lancé à toute allure! Ses points de dégâts s'élèvent donc à:

- Points de dégâts des phases précédentes: $3 + 3 + 1 = 7$
- Points de dégâts de la phase qui vient de se terminer: $3 + 2 = 5$.
- Total des points de dégâts encaissés par le bateau: 12

Comme on peut le voir, les collisions entraînant plus d'un point de dégâts sont reportées à nouveau à chaque phase car l'eau monte dans le bateau. Prévoyant, notre Anglo-Saxon a mis 6 personnages à écoper, ce qui lui permet de soustraire 3 points de dégâts du total, soit 12 moins 3 = 9. Cela tombe bien, car sinon le bateau coulait... Mais ce n'est qu'un sursis, car la galiote encaisse désormais 5 points de dégâts supplémentaires à chaque phase à cause des deux collisions graves qu'elle a subi. Autrement dit, si le nombre de personnages qui écopent reste inchangé, la galiote coulera deux phases navales plus tard.

N.B. Etant donné la tension de la corde, il n'est pas possible de détendre un grappin. On ne peut que le couper !

13.7.2 Règles spéciales

Un personnage peut balancer un grappin (pion grappin + pion corde) par-dessus bord pour ne pas le laisser à l'ennemi. Pour cela, il doit être affecté à cette tâche au début d'une phase navale (on place le pion corde + le pion grappin dessus). Un personnage peut également transporter un grappin, dans un autre bateau, par exemple. Dans ce cas, son potentiel de mouvement est réduit de 2 points pendant le temps du transport.

13.8 Mouvements et combats sur des bateaux

13.8.1 Affectation des personnages

Quelle que soit leur affectation pendant la phase navale, tous les personnages d'un joueur peuvent bouger et combattre pendant la phase du joueur concerné. Si elle n'a pas d'influence sur les mouvements, l'affectation des personnages a une influence, par contre, sur les combats:

- Les personnages affectés à l'abordage sont considérés en situation favorable (+) en attaque comme en défense.
- Les personnages affectés à une autre tâche que l'abordage sont considérés en situation neutre (0) en attaque et en situation défavorable (-) en défense.

Ces différences de situations sont prises en compte au moment des combats de la même façon que les avantages ou désavantages dûs au terrain.

13.8.2 Vitesse des bateaux

Mouvements et combats ne sont possibles entre deux bateaux que si la différence entre leurs vitesses respectives est nulle ou au plus égale à 1. De la même façon, mouvements et combats entre un bateau et la terre ferme - ou entre un bateau et des cases mer adjacentes à la plage - ne sont possibles que si la vitesse du bateau est de 0, 1 ou -1.

13.8.3 Embarquement et débarquement

Embarquer ou débarquer d'un bateau coûte dans la plupart des cas des points de mouvements supplémentaires. Tous les cas de figures sont résumés dans la Table ci-dessous.

13.8.3.1 Table des embarquements et débarquements

| Coût en points de mouvement supplémentaires | | | |
|---|----|-----------------------------------|----|
| Monter dans un bateau à partir : | | Monter dans une barque à partir : | |
| D'un bateau adjacent | +0 | D'un bateau adjacent | +0 |
| D'une case terre | +1 | D'une case terre | +0 |
| D'une case de hauts fonds | +2 | D'une case de hauts fonds | +1 |
| D'une case eau profonde | +4 | D'une case eau profonde | +2 |
| Descendre d'un bateau : | | Descendre d'une barque : | |
| Dans une case terre | +1 | Dans une case terre | +0 |
| Dans une case mer/rivière | +0 | Dans une case mer/rivière | +0 |

13.8.3.2 Aider un personnage à monter à bord

Un personnage qui n'a pas assez de points de mouvement pour monter à bord d'un bateau peut se faire aider par un personnage ami. Ce personnage doit être adjacent au début de son tour à la fois au personnage qui monte et à la case bateau concernée. Il ne pourra pas bouger pendant tout le tour du joueur.

N.B. Cette action est impossible si le personnage qui aide est blessé, si lui ou le personnage qu'il aide est adjacent à un ennemi en position d'attaquer, ou bien encore s'il y a un ennemi dans le bateau adjacent à la case bateau sur laquelle le personnage veut monter.

13.8.3.3 Faire monter un cheval à bord

Il est possible de faire monter ou descendre un cheval d'une galiote ou d'un drakkar en respectant les restrictions suivantes:

- le bateau doit être entièrement arrêté (vitesse = 0);
- le cheval doit être sans cavalier et tenu par la bride,
- il doit entrer ou sortir par une case du bord du bateau, à l'exception des cases de proue (flèche) et de poupe ("G"). Pendant la navigation, le cheval doit être nécessairement placé sur les cases situées au milieu du bateau. Un cheval ne peut pas monter dans une barque.

13.8.4 Infiltration

La règle d'infiltration (voir § 4.3) ne s'applique pas quand la case traversée est une case bateau et que l'ennemi est situé sur un autre bateau, en mer ou à terre. Elle s'applique, par contre, quand la case traversée est une case de terre ou de mer et que l'ennemi est sur une case bateau adjacente.

13.8.5 Personnages en eau profonde

Tout personnage se trouvant sur une case eau profonde au début de son tour subit un test de noyade avant de pouvoir se déplacer. Le joueur concerné lance le dé :

- 1 ou 2: le personnage se noie;
- 3 ou plus: le personnage surnage.

Après avoir subi le test avec succès, le personnage est déplacé normalement. Le test est renouvelé à chaque tour de jeu du joueur concerné tant que le personnage se trouve en eau profonde. Les personnages blessés s'ajoutent un point au résultat du dé. C'est le chiffre modifié qui est pris en compte.

N.B. Rappelons que les personnages en armure se noient automatiquement quand ils tombent à l'eau, sauf si la case est adjacente à la plage. Les personnages blessés qui n'ont plus assez de points de mouvement pour franchir une case eau profonde se noient également.

13.8.6 Combats

13.8.6.1 Bateau/Bateau

Du moment que la vitesse respective des bateaux le permet, les personnages peuvent combattre librement d'un bateau à l'autre. Les cases bateau sur lesquelles ils se trouvent n'influent pas sur les combats. Seule compte l'affectation donnée lors de la phase navale qui précède.

13.8.6.2 Bateau/Terre

Lorsqu'il est attaqué par des personnages ennemis sur terre, un personnage sur un bateau est toujours considéré en terrain favorable (+). Le personnage sur terre tient simplement compte du type de terrain sur lequel il se trouve. Attention! Si l'un des attaquants se trouve également sur le bateau, l'avantage dû au bateau est annulé. Quand un personnage sur un bateau attaque un personnage sur terre, le bateau n'offre pas d'avantage particulier.

13.8.6.3 Bateau/Mer

Lorsqu'il est impliqué dans un combat avec des personnages ennemis en mer, un personnage sur un bateau est toujours considéré en terrain favorable (+), en attaque comme en défense. Les personnages en mer sont toujours en terrain défavorable (-). Un personnage sur une case eau profonde ne peut jamais attaquer une case bateau appartenant à un drakkar ou une galiote. Il peut, par contre, attaquer un personnage dans une barque. Rappelons qu'un personnage en mer peut emprunter une case bateau vide pour se hisser à bord, quand la vitesse du bateau le permet.

13.9 Règles optionnelles

13.9.1 Colmater une voie d'eau

A l'aide de peaux, d'étoupes et de morceaux de bois, il était possible de colmater une brèche, tout au moins jusqu'à ce que le bateau puisse être mis en cale sèche. C'était une opération délicate, encore plus difficile à mener à bien quand les combats faisaient rage à bord. Dans le jeu, un personnage situé sur une case bateau endommagée peut tenter de colmater la voie d'eau correspondante. Pour cela, il doit être affecté lors d'une phase navale à cette tâche et ne jamais être en contact avec un ennemi jusqu'à la fin de la phase navale suivante (autrement dit la phase navale de son affectation, le tour d'un joueur et la phase navale suivante). Le joueur concerné lance alors le dé et ajoute au chiffre obtenu les points de dégâts correspondant à la brèche en question moins 1 (exemple: une brèche de 3 points de dégâts ajoute 2 points au lancer de dé). Si la somme fait:

> **2 ou 3** : la voie d'eau est réparée et les points de dégâts correspondants ne sont plus reportés à chaque nouvelle phase.

> **4 ou 5** : la voie d'eau n'est que temporairement colmatée. Les dégâts correspondants ne sont pas reportés pour cette phase.

> **6 ou plus** : la pression de l'eau fait échouer la tentative. Les dégâts correspondants sont reportés normalement sur la fiche du bateau.

A condition de ne pas avoir été en contact avec un personnage ennemi, le personnage peut continuer ses tentatives à chaque nouvelle phase navale jusqu'à obtenir une réparation qui tienne.

13.9.2 De la solidité du chanvre

A cette époque, les cordages des navires sont fabriqués à partir de fibres végétales, généralement du chanvre tressé. Bien que très résistants, ils ne peuvent se comparer à des filins en acier. Aussi, quand un grappin est lancé entre deux bateaux qui naviguent en sens inverse (120° ou 180°), on teste la solidité de la corde. C'est, en effet, le cas de figure où la corde est soumise à la tension maximale puisque l'inertie des navires s'exerce en sens contraires. Pour connaître le résultat, on lance le dé et on ajoute la somme des vitesses des deux

bateaux. Si le résultat est égal ou supérieur à 15, la corde se rompt et les deux bateaux continuent leur course normalement (le grappin est retiré du jeu).

13.9.3 Y-a-t-il un pilote dans le drakkar?

Un drakkar ou une galiote sans barreur ne peut que se déplacer en ligne droite et ne peut pas augmenter sa vitesse.

Un drakkar ou une galiote dont la case gouvernail a été endommagée perd 1 point de vitesse supplémentaire à chaque fois qu'il se déplace autrement qu'en ligne droite. Il peut, par contre, augmenter ou réduire sa vitesse normalement.

14 - LES BATEAUX MEDIEVAUX

14.1 Description des bateaux

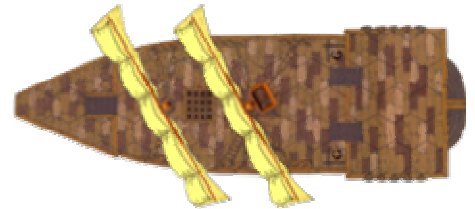
6 types de bateaux sont utilisés au Moyen-Age :

14.1.1 La nef

Ce grand navire, également appelé bateau rond, était principalement utilisé pour la navigation en mer. C'est sur ce type de navire que les croisés faisaient leur pèlerinage outremer et que les marins génois ou pisans ouvraient de profitables liaisons commerciales.

La nef est équipée de châteaux avant et arrière, ainsi que de deux mats dont un portant une hune. Les voiles couvrent 7 hexagones.

Compte tenu de sa hauteur, le pont principal est situé plus haut sur la ligne de flottaison que ceux des navires occupant 3 cases de largeur.

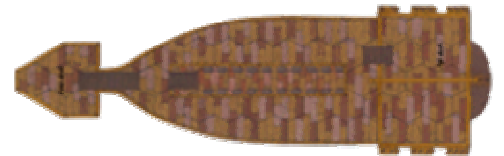


14.1.2 La galée

Equipant aussi bien les flottes byzantines, sarrasines ou chrétiennes, la galée est le navire de guerre par excellence du Moyen Age. La galée est munie de 2 ponts : le pont inférieur où sont situés les bancs de rames et le pont supérieur où prennent place les combattants et le barreur. Les galériens sont des esclaves ou des prisonniers de guerre, sauf pour les byzantins où se sont des salariés. La galée est un navire rapide mais qui est difficile à manoeuvrer et qui ne peut pratiquement pas reculer.

Des armes de jet comme des balistes ou des catapultes étaient souvent installées sur le pont supérieur. Les galées byzantines étaient en outre munies à l'avant du pont supérieur d'un tube servant à lancer le terrible Feu Grégeois.

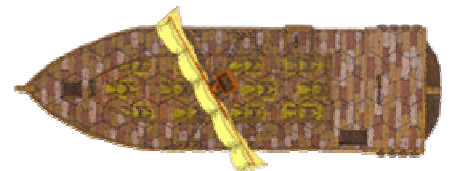
La galée est munie de châteaux avant et arrière, ainsi que de bancs de rames. 20 rameurs sont nécessaires pour faire avancer la galée à pleine vitesse. Les cases du pont supérieur sont situées plus haut sur la ligne de flottaison que celles des bateaux n'ayant que 3 cases de large.



14.1.3 L'huissier

Certains bâtiments appelés navires huissiers étaient spécialement aménagés pour le transport des chevaux. Ils possèdent sur le côté une porte qui donne directement accès à la cale. Cette entrée doit être hermétiquement fermée pendant le voyage, car elle se trouve alors en partie dans l'eau. A l'intérieur, les chevaux sont maintenus par des sangles que l'on a passées sous leur ventre.

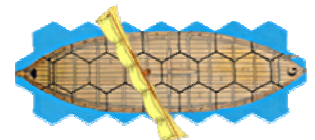
L'huissier peut recevoir 12 chevaux et ne possède qu'un château arrière. Le mât unique, muni d'une hune, reçoit une voile de 7 cases.



14.1.4 La felouque

Cette embarcation est utilisée aussi bien par les marchands arabes que par les pirates sarrasins. Avançant à la voile uniquement, sa voile triangulaire latine permet de serrer le vent et de manoeuvrer aisément.

La felouque sera représentée par un drakkar muni d'une voile de 5 cases.



14.1.5 La cogue

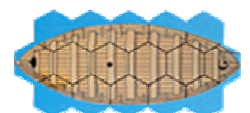
Navire à tout faire, utilisé principalement pour le cabotage ou la navigation fluviale, la cogue est principalement utilisée pour transporter des marchandises ou des matériaux de construction. Sa voile rectangulaire d'un maniement compliqué rend le bateau très lent et difficile à manoeuvrer.

La cogue sera représentée par une galiote munie d'une voile de 5 cases.



14.1.6 La chaloupe

Elle sert à embarquer ou débarquer les passagers des galées et des nefs lorsque celles-ci ne peuvent accoster dans un port. Elle se manie seulement à la rame et n'a pas de gouvernail. Comme la barque, elle est facile à chavirer. La chaloupe sera représentée par une galiote.



14.2 Affectation de l'équipage

L'esprit d'équipe qui animait les vikings et faisait leur force est oublié depuis longtemps au Moyen Age. On peut considérer que les navires médiévaux étaient occupés par 4 types de personnages aux attributions bien définies :

14.2.1 Les galériens

Ne sont considérés comme galériens que les personnages nommément désignés ainsi en début de scénario ou les personnages ennemis faits prisonnier au cours d'un combat précédant. Ils n'ont qu'une fonction : Ramer, sous les ordres d'un garde-chiourme, soldat ou noble. Les galériens cessent de ramer dès qu'il n'y a plus de garde sur le pont inférieur du navire ou s'il est engagé dans un combat. Etant enchaînés sur leurs bancs, ils ne peuvent pas attaquer et leur potentiel de défense est limité à 1. Ils ne peuvent pas écoper.

Exception : les galées byzantines embarquaient des galériens salariés, donc motivés.

14.2.2 Les marins

Ils sont affectés à la rame (chaloupe), à la barre (galée), ou au maniement des voiles (nef, huissier, felouque, cogue). Ils peuvent aussi écoper. Ils pourront être utilisés comme rameurs sur une galée si, pour une raison ou une autre, un poste de galérien est vacant. Ils peuvent également être utilisés comme servants des machines de jet ou comme lanceurs de grappins. Ils ne peuvent pas participer à l'abordage mais se défendent s'ils sont attaqués.

14.2.3 Les soldats

Ils sont prioritairement affectés à l'abordage, aux grappins ou au service des armes de jet. Ils peuvent écoper. Ils peuvent manier une voile s'ils sont guidés par un marin. Ils peuvent ramer (sur une chaloupe uniquement) si un poste est vacant et qu'il n'y a plus de marin sur le navire.

14.2.4 Les nobles

Qu'ils soient chevaliers, mamelouks ou klibanophoros, ils ne peuvent que participer à l'abordage ou commander l'action des armes de jet en lieu et place d'un ingénieur. Ils ne s'abaisseront jamais à remplacer un marin ou un galérien.

Les différentes affectations possibles sont résumées dans le tableau ci-dessous :

| affectation | galérien | galérien byzantin | marin | soldat | noble |
|---------------------------|----------|-------------------|-------|--------|-------|
| ramer | X | X | X | (X) | |
| barrer | | | X | | |
| manier une voile | | | X | (X) | |
| servir une machine de jet | | | X | X | |
| écoper | | X | X | X | |
| manier les grappins | | X | X | X | |
| être prêt à l'abordage | | | | X | X |

14.3 Déplacement des bateaux

14.3.1 Initiative

Le bateau ayant le plus grande vitesse effective bouge en premier. En cas d'égalité, la galée l'emporte successivement sur la felouque, la nef, l'huissier, la cogue, la chaloupe et la barque.

14.3.2 Les bateaux à voile

14.3.2.1 Caractéristiques des bateaux à voile

CARACTERISTIQUES DES BATEAUX A VOILE

| | Cogue | Felouque | Huissier | Nef 2 voiles (1 voile) |
|---|--------------------------------------|-------------------|--------------------------------------|---------------------------|
| Nombre de marins pour manoeuvrer la voile | 4 | 4 | 6 | 6* |
| Vitesse maximale / Accélération | | | | |
| Vent debout | 0 / -1 | 0 / -1 | 0 / -2 | 0 / -1 (0 / -1) |
| Près | 2 / +1 | 4 / +2 | 2 / +1 | 3 / +1 (2 / +1) |
| Vent arrière | 5 / +1 | 6 / +2 | 5 / +1 | 6 / +2 (4 / +1) |
| Largue | 6 / +2 | 8 / +3 | 6 / +2 | 8 / +2 (5 / +1) |
| Décélération : conditions requises | | | | |
| Vent debout | Réduction à 0 | Réduction à 0 | Réduction à 0 | Réduction à 0 |
| Près | -3 maxi. par tour | -3 maxi. par tour | -3 maxi. par tour | -3 maxi. par tour |
| Vent arrière | -1 maxi. par tour | -1 maxi. par tour | -1 maxi. par tour | -1 maxi. par tour |
| Largue | -2 maxi. par tour | -2 maxi. par tour | -2 maxi. par tour | -2 maxi. par tour |
| Nombre de points de dégâts qu'un bateau peut encaisser avant de couler | | | | |
| | 13 | 19 | 25 | 30 |
| Répercussion des dégâts sur la vitesse et l'accélération | | | | |
| Vitesse | - 1 par 3 points de dégâts encaissés | | - 1 par 6 points de dégâts encaissés | |
| Accélération | - 1 par 6 points de dégâts encaissés | | - 1 par 8 points de dégâts encaissés | |

* Par voile

14.3.2.2 Nombre de marins

Hormis le barreur, il faut 4 marins pour actionner chaque voile lors des manoeuvres (6 pour les grands bateaux). Si le nombre de marins n'est que de 2 ou 3 (4 ou 5), la vitesse du bateau est réduite de 1 point supplémentaire pour chaque manoeuvre. S'il n'y a plus qu'un marin (2 ou 3), voire aucun, le navire reste dans la dernière direction qui était la sienne. Si le navire avançait vent arrière ou au large, il peut encore changer de direction (vent arrière ou large uniquement) s'il y a un barreur.

Des soldats peuvent être réquisitionnés pour remplacer des marins. Compte tenu de leur inexpérience de la navigation, au moins un marin doit rester pour leur indiquer comment manoeuvrer les voiles. Si 3 soldats assistent un marin (ou 5 soldats sur un grand navire), le navire peut à nouveau changer de direction au coût d'1 point supplémentaire pour chaque manoeuvre (ceci ne s'applique pas pour un changement de vent arrière à large ou réciproquement).

14.3.3 Utilisation de la voile

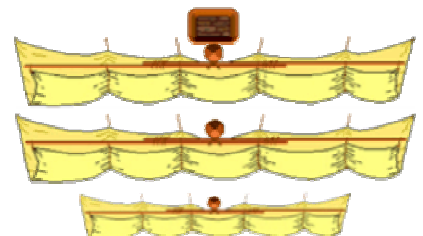
Les 4 types de bateaux à voile utilisés (la nef, l'huissier, la felouque et la cogue) ne peuvent se déplacer qu'en fonction de la direction du vent.

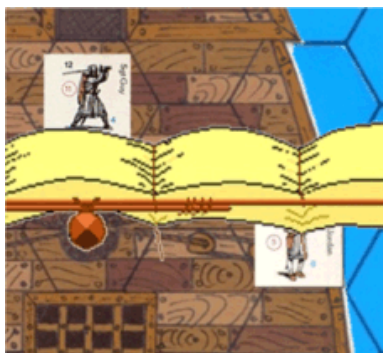
14.3.3.1 Position de la voile

La voile peut être représentée par trois types de pions : un de 5 cases, un de 7 cases, et un autre de 7 cases avec une hune. Le mat est placé sur la case munie d'un point noir. La voile sera toujours positionnée perpendiculairement à la direction du vent. Sa position par rapport au bateau changera donc à chaque changement de cap.

Le bas de la voile est situé à environ 1 m 50 du pont. Une case voile ne bloque donc pas les mouvements des personnages mais les gêne simplement en les obligeant à se baisser. Compte tenu des contraintes graphiques, on considèrera que ce sont les cases sur lesquelles se trouve la vergue qui gêne le passage et non pas celles uniquement recouvertes par de la voilure. Les personnages seront toujours placés sous la case voile.

Toute case de voile qui surplombe l'eau ne peut pas gêner le mouvement du navire ou d'autres navires essayant de l'aborder.



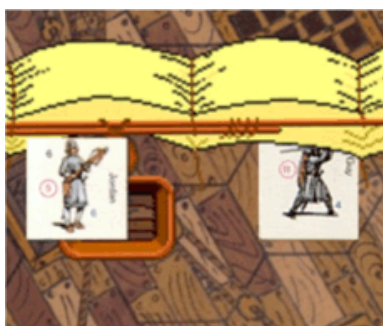


Exemple :

En cas de combat, Jordan l'arbalétrier sera gêné par la voile mais pas le Sergent Guy, puisque la vergue passe une case en dessous.

14.3.3.2 Position de la hune

La nef et l'huissier disposent d'une hune. Dans le cas de la nef, c'est le mat arrière qui dispose de la hune. Un personnage dans la hune sera toujours placé sur la case contenant le mat, quelque soit la position de la hune quand le bateau vire (pour des contraintes graphiques, la hune a été représentée solidaire de la voile alors que dans les faits, elle est solidaire du mat et ne tourne donc pas avec la voile). Un personnage dans la hune est toujours placé au dessus du pion voile.



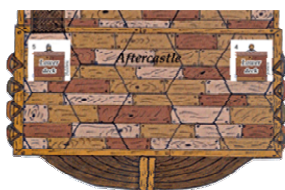
Exemple :

Jordan est maintenant dans la hune alors que le Sergent Guy est resté sur le pont.

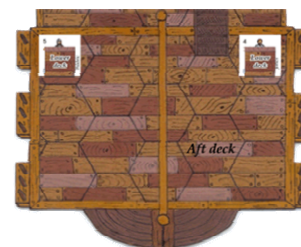
Les personnages peuvent grimper depuis le pont supérieur au sommet du mât par les haubans en forme d'échelle au coût de 4 PM. S'ils ne portent pas d'armure, ils peuvent grimper au sommet de n'importe quelle corde au coût de 8 PM. Il leur faut 2 PM de plus pour enjamber le parapet de la hune. Descendre de la hune ne coûte que 4 PM, que ce soit par les haubans, une corde, et que le personnage soit dans la hune ou non. Les nobles et chevaliers ne peuvent pas monter aux cordages à cause de leur armure lourde. Un personnage dans la hune a un avantage au combat (+) contre tout ennemi dans les haubans (-) ou cordages (--). Un personnage dans les haubans ou cordages doit passer un tour complet pour enlever un personnage mort de la hune et ne peut pas mener une autre action pendant ce temps.

14.3.3.3 Position des gouvernails

Les emplacements marqués « G » destinés aux barreurs ont été oubliés sur la galée et le navire huissier. Les illustrations ci-dessous indiquent où placer les barreurs. On mettra un marqueur « Lower Deck » sur ceux-ci pour indiquer qu'ils sont sur le pont principal et pas le château arrière.



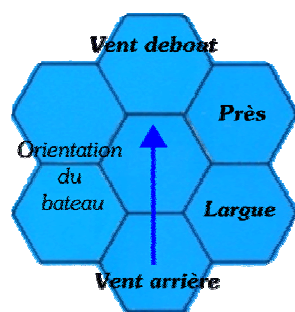
Navire huissier



Galée

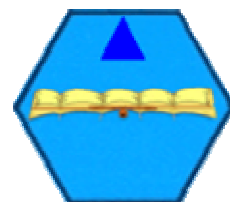
14.3.4 Mouvements à la voile

14.3.4.1 Le vent et l'allure



Chaque navire peut avoir 4 allures en fonction de l'orientation du bateau par rapport au vent. L'allure dépend des capacités nautiques de chaque navire.

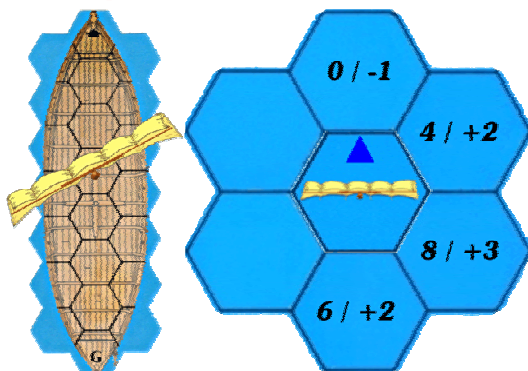
Le marqueur indique la direction du vent. Pour chaque scénario, le vent n'est pas variable, ni en force ni en direction. La direction est indiquée au début de chaque scénario.



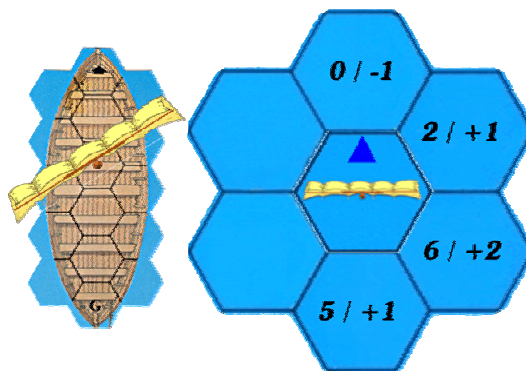
14.3.4.2 Le potentiel de vitesse

Chaque navire dispose d'une vitesse maximale (premier chiffre) et d'une capacité d'accélération (second chiffre) en fonction de son allure. Note : dans les exemples ci-dessous, le marqueur de vent simule l'orientation du bateau.

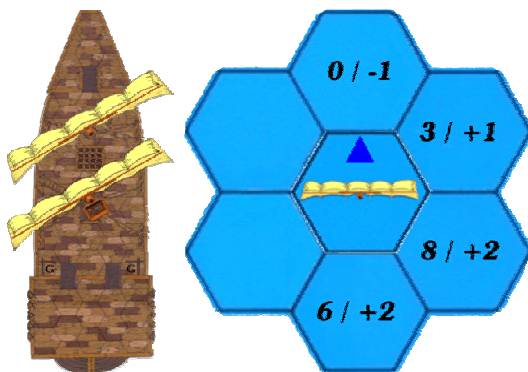
La féloque



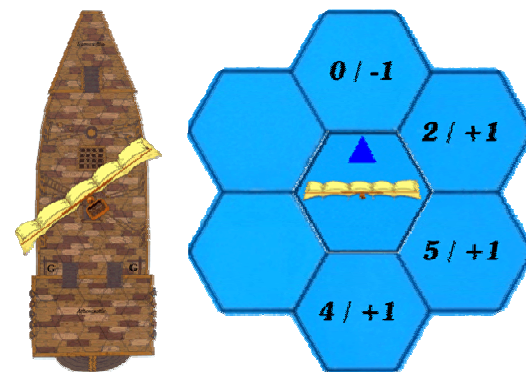
La cogue



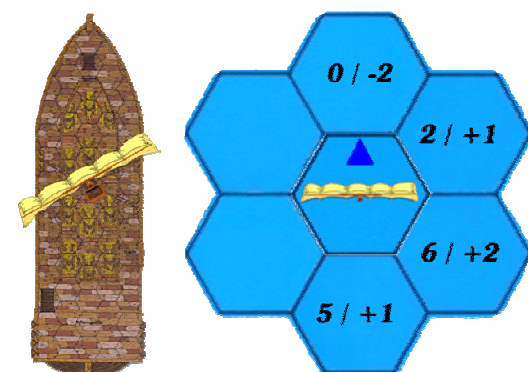
La nef (2 voiles)



La nef (1 voile)



Le navire huissier



14.3.4.3 Vitesse instantanée

> Vitesse du tour « T » = vitesse fin du tour « T-1 » plus ou moins le changement de vitesse au début de ce tour.

> Vitesse de fin du tour « T » = vitesse du tour « T » - perte éventuelle de vitesse due aux manœuvres.

Bien sûr la vitesse de fin du tour « T » doit rester inférieure ou égale à la vitesse maxi du navire.

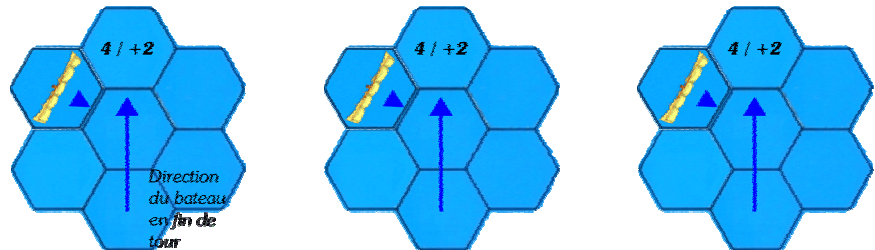
14.3.4.4 Nombre de virages

Les navires ne peuvent faire qu'un changement de cap par tour. Chaque changement coûte 1 point de mouvement et réduit d'un point la vitesse en fin de tour.

14.3.4.5 Comment ça marche ?

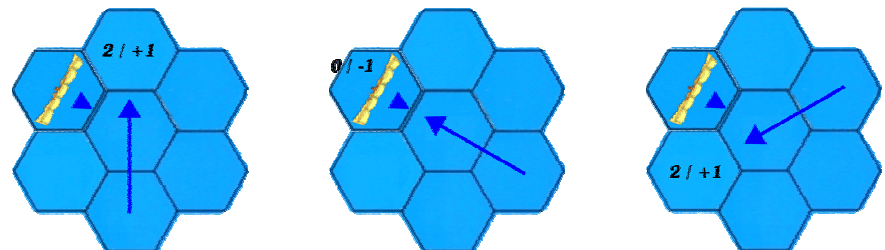
Les exemples ci-dessous montrent des bateaux se déplaçant en 3 phases successives. Les flèches montrent l'orientation du navire à la fin de chaque tour.

Exemple 1 : La féloque



| | | | |
|--------------------------|----|------------------------------------|---|
| Vitesse du tour précéd.t | 1 | 3 | 4 |
| Accélération | +2 | +1 (pour ne pas dépasser la V max) | 0 |
| Vitesse du tour en cours | 3 | 4 | 4 |
| Vitesse de fin de tour | 3 | 4 | 4 |
| Vitesse maxi | 4 | 4 | 4 |

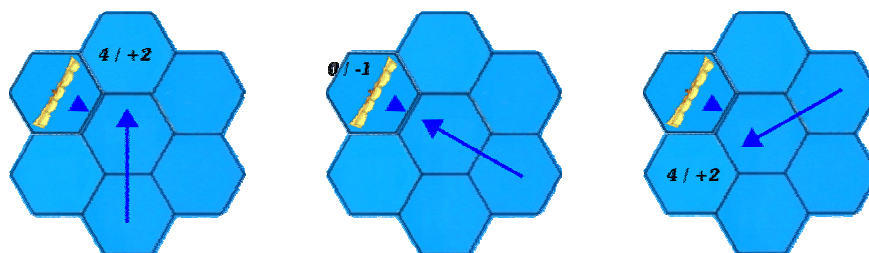
Exemple 2 : La cogue – virement de bord



| | | | |
|--------------------------|----|--------------------|-------------|
| Vitesse du tour précéd.t | 1 | 2 | 1 |
| Accélération | +1 | 0 | -1 |
| Vitesse du tour en cours | 2 | 2 | 1 - 1 = 0 |
| Vitesse de fin de tour | 2 | 1 (-1 pour virage) | -1 (Virage) |
| Vitesse maxi | 1 | 2 | 1 |

Notez que la cogue devra reculer dans la prochaine phase de mouvement mais elle peut toujours changer de cap (au coût d' 1PM supplémentaire). Une possibilité est d'accélérer de +2 pour atteindre une vitesse de 1 afin d'avancer d'une case, et une autre solution est d'accélérer de +2 mais en continuant à changer de cap, ce qui ramènera sa vitesse à zéro.

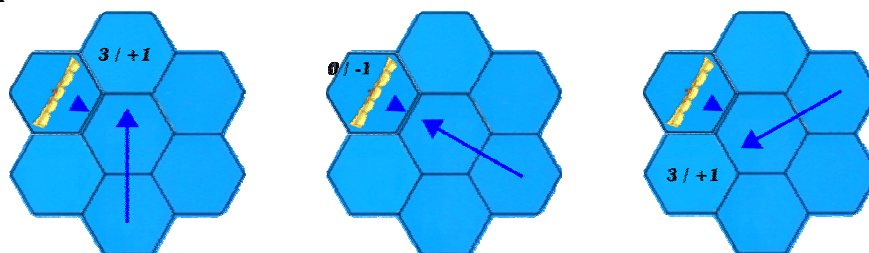
Exemple 3 :
La férouque –
virement de bord



| | | | |
|--------------------------|----|--------------------|-------------|
| Vitesse du tour précéd.t | 1 | 3 | 3 |
| Accélération | +2 | +1 | -1 |
| Vitesse du tour en cours | 3 | 4 | $3 - 1 = 2$ |
| Vitesse de fin de tour | 3 | 3 (-1 pour virage) | 1 (Virage) |
| Vitesse maxi | 1 | 3 | 3 |

Nota : lorsque le bateau débute son tour face au vent, son premier mouvement doit consister à virer à babord ou tribord. Il ne peut pas avancer en direction du vent !

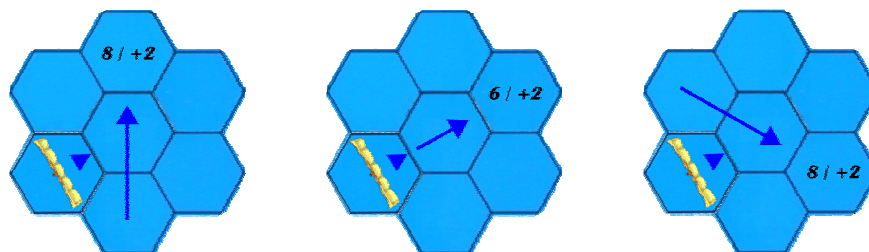
Exemple 4 :
La nef (2 voiles) –
virement de bord



| | | | |
|--------------------------|----|--------------------|-------------|
| Vitesse du tour précéd.t | 1 | 2 | 1 |
| Accélération | +1 | 0 | -1 |
| Vitesse du tour en cours | 2 | 2 | $1 - 1 = 0$ |
| Vitesse de fin de tour | 2 | 1 (-1 pour virage) | -1 (Virage) |
| Vitesse maxi | 1 | 2 | 1 |

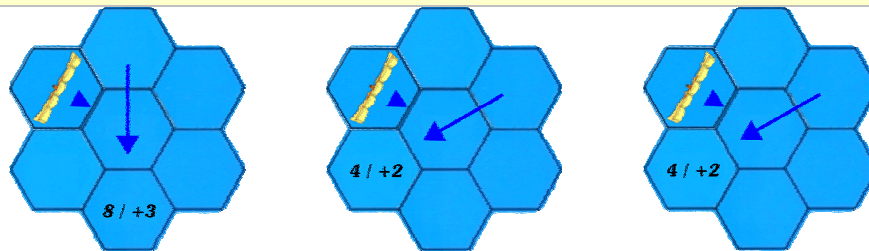
Nota : même avec une vitesse nulle, il est toujours possible de tourner, quelle que soit l'allure. Les indications de changement de mouvement au prochain tour données dans l'exemple 2 sont également valable ici.

Exemple 5 :
La nef (2 voiles) –
empanage



| | | | |
|--------------------------|----|--------------------|------------|
| Vitesse du tour précéd.t | 4 | 6 | 5 |
| Accélération | +2 | 0 | +1 |
| Vitesse du tour en cours | 6 | 6 | 6 |
| Vitesse de fin de tour | 6 | 5 (-1 pour virage) | 5 (Virage) |
| Vitesse maxi | 4 | 6 | 5 |

Exemple 6 :
La férouque) –
remontée au près



| | | | |
|--------------------------|---|-----------------------------------|---|
| Vitesse du tour précéd.t | 8 | 8 | 4 |
| Accélération | 0 | 0 | 0 |
| Vitesse du tour en cours | 8 | 8 | 4 |
| Vitesse de fin de tour | 8 | 4 (Vmax sous la nouvelle allure) | 4 |
| Vitesse maxi | 8 | 8 | 4 |

Nota : la felouque peut parcourir 3 cases au large, virer à tribord (1 point de mvt) puis avancer de 4 cases au près. Quelque soit le moment où le virage a lieu, le nombre de cases qu'elle peut parcourir au près ne peut dépasser 4, qui est sa vitesse maximale sous cette allure.

14.3.4.6 Décélération :

Un bateau à voile ne peut pas vraiment décélérer, sauf en se mettant bout au vent, en bordant un peu moins ses voiles que nécessaire ou en carguant les voiles.

- > Vent arrière : décélération maxi de – 1 par tour.
- > Large : décélération maxi de – 2 par tour
- > Près : décélération maxi de – 3 par tour
- > Vent debout : possibilité de réduire la vitesse à zéro

14.3.4.7 Les dégâts à la voilure

Ils peuvent résulter des projectiles lancés par les machines de jet ou des flèches enflammées. Le tableau des caractéristiques présente les vitesses maximales que peuvent atteindre des navires à voile avec une voilure en parfait état (soit 8 ou 6 points de voilure selon le bateau). Une voilure endommagée réduit la vitesse maximale du navire du nombre de points de voilure perdus au cours des différentes phases. Les points perdus ne peuvent plus être récupérés en cours de scénario. Lorsque tous les points sont perdus, le navire ne peut plus se déplacer. La nef peut fonctionner avec une seule voile, avec des performances nautiques amoindries.

Nota : Ces points sont indépendants des 5 ou 7 cases représentant la voilure du bateau. Le pion voile n'est enlevé que quand les tous les points de voilure ont été perdus.

| Type de dégât | Points de voilure perdus |
|------------------|--|
| Roc | 1 point |
| Feu grégeois | 1 point toutes les 3 phases par case touchée. |
| Flèche enflammée | 1 point toutes les 3 phases si le feu n'est pas éteint |

14.3.5 Les bateaux à rame

14.3.5.1 Caractéristiques des bateaux à rame

CARACTERISTIQUES DES BATEAUX A RAME

| | Galée | Chaloupe |
|--|---|--------------------------------------|
| Nombre max. de rameurs | 20 | 6 |
| Vitesse max. avant | 8 | 3 |
| Vitesse max. arrière | 2 | 3 |
| Vitesse réelle | égale au nombre de paires de rameurs* | égale au nombre de paires de rameurs |
| Accélération et Décélération : conditions requises | | |
| +1** | 3 paires de bancs de rameurs au minimum | 1 paire de rameurs au minimum |
| +2 ou -2 | 4 paires de bancs de rameurs au minimum | 3 paires de rameurs au minimum |
| +3 ou -3 | 5 paires de bancs de rameurs au minimum | - |
| Répercussion des différents types de mouvement sur la vitesse des bateaux | | |
| En ligne droite | aucune | aucune |
| Mvt latéral | Vitesse - 1 | aucune |
| Rotation | Vitesse - 2 | Vitesse - 1 |
| Restrictions : | Maxi 60°/ 1 par phase | Maxi 60°/ 2 par phase |
| Nombre de points de dégâts qu'un bateau peut encaisser avant de couler | | |
| | 25 | 3 |
| Répercussion des dégâts sur la vitesse et l'accélération | | |
| Vitesse | - 1 par 3 points de dégâts encaissés | |
| Accélération | - 1 par 6 points de dégâts encaissés | |

* Une galée peut atteindre une vitesse de 8 avec 10 bancs de rameurs à bord.

** Un bateau sans personne qui rame voit sa vitesse diminuer automatiquement de 1 point par phase.

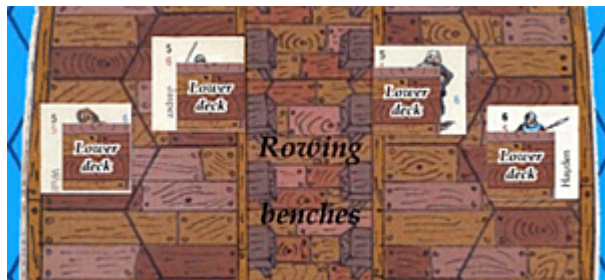
14.3.5.2 Les galériens

Une galée non byzantine ne peut se déplacer que si un garde est situé au pont inférieur et n'est pas engagé dans un combat. Dès que cette condition n'est plus remplie, les galériens cessent de ramer.

14.3.5.3 Nombre de rameurs

La galée est équipée de 10 bancs de nage, chaque banc pouvant recevoir 2 rameurs. Le nombre maximal de rameurs est donc de 20 rameurs. Le concept de paire de rameurs utilisé au § 13.3.2 est étendu aux bancs de rameurs : une paire de bancs de rameurs est constituée de 4 rameurs répartis sur deux bancs de part et d'autre du navire (ils n'ont toutefois pas besoin d'être en vis-à-vis). Une rame est donc manipulée par un banc de 2 rameurs. Si un des 2 rameurs n'est plus en poste sur son banc, la rame ne peut plus être actionnée.

Les rameurs sont situés sur le pont inférieur. Pour ne pas les confondre avec les personnages situés sur le pont supérieur, on placera un marqueur « Lower Deck » sur eux. Comme dans drakkar, ils seront identifiés par leur position, dirigée vers l'avant du bateau.



Exemple : Wulf et Jasper occupent le même banc de nage et actionnent donc la même rame. Idem en face pour Hayden et Gobin. Les 4 personnages forment une paire de bancs de rameurs.

14.4 Toucher terre

14.4.1 Echouement

14.4.1.1 La galée, la nef et l'huissier.

Elles ne peuvent s'approcher à moins de 12 cases du rivage sans risquer l'échouage. Un de ces bateaux avec une vitesse inférieure ou égale à 3 s'arrête automatiquement sur la première case située à moins de 12 cases du rivage. Il est considéré comme échoué sans avarie et ne peut plus bouger jusqu'à la fin du scénario en cours. Un grand navire qui a une vitesse supérieure à 3 ne s'arrête qu'à la case suivante (soit à 11 cases du rivage) et sa coque se déchire sur les rochers. Le cas est traité comme une collision frontale avec un bateau allant à la même vitesse (voir le § 14.5).

14.4.1.2 La felouque et la cogue

Elles ne peuvent pas pénétrer sur les cases de hauts fonds sans risquer l'échouage. Un navire à voile avec une vitesse inférieure ou égale à 3 s'arrête automatiquement sur la première case située à moins de 2 cases du rivage. Il est considéré comme échoué sans avarie. Il peut être remis à l'eau en suivant les règles du § 13.4.4. Un navire à voile qui a une vitesse supérieure à 3 ne s'arrête qu'à la case suivante (soit à 1 case du rivage). Le navire est considéré comme profondément échoué dans le sable et ne peut plus être bougé jusqu'à la fin du scénario.

14.4.1.3 La chaloupe

Elle suit exactement les règles de la barque.

14.4.2 Mise à l'eau

Cette règle ne concerne pas les grands bateaux qui ne peuvent pas s'échouer sur une plage. Il faut 2 personnages pour mettre à l'eau une chaloupe et 4 pour une felouque ou une cogue.

14.4.3 Accostage au port

14.4.3.1 La manœuvre d'accostage

Il n'est pas possible d'accoster toutes voiles dehors. Le nombre de marins nécessaires à la manœuvre est celui indiqué pour chaque type de navire à voile dans la section 14.3.5.1. Cette manœuvre prend un tour complet pendant laquelle les marins ne peuvent pas faire autre chose.

Pour les bateaux à rames, celles-ci doivent être rentrées avant d'accoster.

Une fois la voile amenée (ou les rames rentrées), la vitesse de décélération du navire est de -3 points par tour.

La vitesse effective du navire ne peut pas excéder 1 quand il aborde le quai au risque d'endommager la coque.

14.4.3.2 *Le navire à quai*

Un navire est considéré à quai quand :

- sa voile a été ramenée : on enlèvera le(s) pion(s) Voile pour marquer le fait qu'elle(s) ne constitue(nt) plus une gêne pour le déplacement. Il est cependant toujours possible de monter dans la hune quand le bateau est à quai.
- Le navire est amarré sur le quai : on placera un marqueur cordage sur un bord de quai pour montrer cet état. La procédure d'amarrage nécessite deux personnages : un marin à bord et un manoeuvre sur le quai. Cette opération prend un tour complet pendant lequel aucun des deux ne peut faire une autre action.

14.4.3.3 *La passerelle*

Les pontons du port sont considérés comme étant au niveau -0.5, tout comme l'eau du port, alors que les quais sont au niveau 0 (voir section 14.6.1). Il est nécessaire de placer une passerelle couvrant deux hexagones pour passer d'une case Quai à une case Pont supérieur d'un grand navire. La passerelle est stockée le long de la rambarde de chaque grand navire, il faut un tour complet à 2 personnages pour la mettre en place une fois que le bateau est amarré. Compte tenu de la pente, un personnage situé sur la case passerelle la plus proche du quai sera en position désavantageuse par rapport à un assaillant sur l'autre case passerelle. Si l'ennemi est sur le quai ou dans le bateau, le personnage sur la passerelle sera toujours en position désavantageuse.



14.5 Collisions

14.5.1 Chocs et gréement :

Lorsque deux navires rentrent en collision, sur un jet de 1 à 6 avec 1D10, leur gréement s'emmêle. Pour démêler les gréements, il faut réaliser un jet de 1 à 4 avec 1D10 au début du tour.

14.5.2 Dérive des navires attachés les uns aux autres

Deux bateaux liés entre eux (par leur gréement ou grappins) ont immédiatement une vitesse nulle. Les 2 navires dérivent alors d'une case par tour dans la direction du vent.

14.5.3 Evaluation des dégâts

14.5.3.1 *La nef, la galée et l'huissier*

L'équipage : Les personnages situés sur chaque pont des cases percutées et qui percutent peuvent être assommés, blessés ou morts. Les dégâts affectant les autres membres de l'équipage s'appliquent sur chaque pont, doublant ainsi les pertes. Les galériens étant enchaînés, ils doivent passer un test de noyade au début de chaque tour si la case sur laquelle ils se trouvent subit un point de dégât.

L'état de la coque d'un grand navire : Une voie d'eau se déclare au pont inférieur. Pour la galée, une case ayant subi un point de dégât (ou plus) ne peut plus servir à ramer.

14.5.3.2 *La felouque et la cogue*

Même règles que pour le drakkar et la galiote

14.5.3.3 *La chaloupe*

Si un grand navire percute une chaloupe avec une vitesse effective de 3 ou plus, celle-ci chavire automatiquement et les personnages à bord tombent à l'eau. Le grand navire ne subit aucun dégât mais sa vitesse est diminuée de 1 point. Si une chaloupe percute un grand navire, la collision est sans effet.

14.5.4 Autre type de collision : le Diekplus

Cette tactique navale était connue sous ce nom chez les anciens Grecs et on peut penser qu'elle était encore utilisée lors des combats de galées au Moyen Âge. Lorsque 2 galées ripent l'une sur l'autre, l'assaillant peut tenter par sa manoeuvre de briser les rames de son adversaire. Pour réaliser ce type d'assaut :

- Le navire attaquant doit d'abord faire rentrer ses propres rames pour ne pas les endommager. Cette action doit avoir lieu avant la collision et coûte 1 point de vitesse. A partir de ce moment, la vitesse de la galée diminue automatiquement de 1 point par phase tant que les rames n'ont pas été remises à l'eau.
- Le navire attaqué a la possibilité de rentrer ses rames avant le choc en réussissant le test d'initiative suivant : Le niveau de moral du personnage de plus haut rang présent sur le bateau et non adjacent à un ennemi est pris en compte (par exemple 8 pour un kataphraktos). Si le résultat de 2D10 est inférieur ou égal à ce niveau de moral, le test est réussi et les rames peuvent être rentrées. Toutes les restrictions indiquées au paragraphe précédant s'appliquent. Si le résultat est supérieur, le navire n'a pas vu la menace ou n'a pas eu le temps de réaliser la manoeuvre.

- Si les 2 navires ont leurs rames rentrées, l'assaut se termine par un simple phénomène de ripage d'un navire sur l'autre.
- Si le navire attaqué n'a pas pu rentrer ses rames à temps, l'assaut brise un nombre de rames donné par 1D6.

14.6 Influence de l'affectation sur le cours du jeu

14.6.1 Tableau comparatif des niveaux d'élévation

Pour garder une cohérence avec les niveaux d'élévation des différentes forteresses, il a été nécessaire de raisonner en demi-niveau pour éviter que la hune ne soit aussi élevée que le donjon du Château des Templiers. Ce point est important si le scénario se passe dans le port fortifié où les bateaux sont à portée de tir de personnages situés sur les tours et les remparts.

| | <i>Nef</i> | <i>Galée</i> | <i>Huissier</i> | <i>Felouque</i> | <i>Cogue</i> | <i>Chaloupe</i> |
|------------|-----------------------|-----------------------|-----------------|-----------------|----------------|-----------------|
| Niveau 0 | | | | | | Pont principal |
| Niveau 0.5 | | Pont inférieur | Pont inférieur | Pont principal | Pont principal | |
| Niveau 1 | Pont supérieur | Pont supérieur | Pont supérieur | | | |
| Niveau 1.5 | Château avant/arrière | Château avant/arrière | Château arrière | | | |
| Niveau 2 | Hune | | Hune | | | |

Par rapport aux règles du § 13.8.1, les nouvelles affectations comme manier une voile ou servir une machine de jet sont assimilées à l'affectation ramer. Les servants des machines de siège sont assimilés au barreur en matière de couverture.

Les grands bateaux avec leurs ponts superposés nécessitent de nouvelles règles, par contre, la chaloupe, la felouque et la cogue sont traitées comme tout autre bateau à un seul pont.

14.6.1.1 Les tirs.

Seuls les personnages prêts à l'abordage et situés sur le pont supérieur peuvent tirer. Le barreur bénéficie d'une couverture moyenne. Les autres ne bénéficient que d'une couverture légère car plus exposés.

Tous les personnages situés sur le pont inférieur bénéficient d'une couverture totale. On ne peut donc pas leur tirer dessus depuis l'extérieur et eux-mêmes ne peuvent pas tirer à l'extérieur.

Un personnage situé sur l'échelle entre les 2 ponts bénéficie d'une couverture moyenne d'où que vienne le tir (autre navire, même navire depuis le pont inférieur ou supérieur). Un tireur sur l'échelle peut tirer sur une cible située sur un des 2 ponts avec une modification du lancer de dé de + 1 (qui s'ajoute au + 1 pour le tir sur un bateau en mouvement).

L'ensemble des possibilités de tir est résumé dans le tableau ci-dessous. Les servants des machines de siège, y compris l'ingénieur ou le noble, sont assimilés au barreur en matière de couverture (c'est-à-dire moyenne), que le tir traverse la case de la machine de siège ou non :

Modifications au tir pour les grands navires

| Position du tireur | Position de la cible | Affectation de la cible | Couverture |
|--------------------------------|--|-------------------------|----------------|
| Sur le pont inférieur | Sur le pont inférieur | - | 0 |
| | Sur l'échelle | - | Moyenne |
| | Autre | - | Tir impossible |
| Sur le pont supérieur | Sur le pont sup. d'un autre grand navire | Prête à l'abordage | Légère |
| | | A la barre | Moyenne |
| | Sur l'échelle | - | Moyenne |
| | Sur un autre type de bateau | Prête à l'abordage | 0 |
| Sur l'échelle | | A la rame ou à la barre | Légère |
| | Sur un des 2 ponts | - | 0 |
| | Sur un autre bateau | - | Tir impossible |
| Château avant/arrière | Château d'un autre grand navire | Prête à l'abordage | Légère |
| | | A la barre | Moyenne |
| | Pont supérieur ou inférieur | Prête à l'abordage | 0 |
| | | A la rame ou à la barre | Légère |
| Dans la hune | Sur l'échelle / dans la hune | - | Moyenne |
| | Sur n'importe quel pont | Prête à l'abordage | 0 |
| | | A la rame ou à la barre | Légère |
| Sur un autre bateau ou à terre | Dans la hune d'un autre navire | - | Moyenne |
| | Sur l'échelle inférieure | - | Moyenne |
| | Sur le pont sup. d'un grand navire | Prête à l'abordage | Légère |
| | | A la barre | Moyenne |
| | Sur l'échelle inférieure / hune | - | Moyenne |
| | Sur le pont inférieur d'un grand navire | - | Tir impossible |
| | | | |

Si le tir doit traverser une case voile, on rajoute +1 au dé.

14.6.1.2 Les combats

Vue la position plus haute du pont supérieur d'un grand navire, tout personnage prêt à l'abordage sur un autre type de bateau bénéficie d'une position doublement avantageuse (++) en attaque comme en défense. Ils sont considérés en position avantageuse (+) dans le cas de l'abordage d'une autre galée.

Les autres personnages à la barre ou servant une machine de jet sont (0) en défense et (+) en attaque.

Un personnage sur l'échelle est considéré en position désavantageuse (-) en attaque comme en défense.

14.7 Mouvement et combat sur des bateaux

14.7.1 Embarquement et débarquement

14.7.1.1 La chaloupe, la felouque et la cogue.

La table d'embarquement/débarquement proposée dans VIKINGS s'applique pleinement, mis à part que désormais, il coûte +1 PM pour monter ou descendre d'une barque ou d'une chaloupe.

14.7.1.2 La nef, la galée et l'huissier

Compte tenu de la différence de niveau du pont supérieur, la table est modifiée comme suit :

| Monter dans un grand navire à partir : | | Descendre d'un grand navire | |
|--|-----|--|-----|
| d'un grand navire adjacent, même niveau | + 1 | dans un autre grand navire, même niveau | + 1 |
| d'un autre bateau adjacent avec 1 niveau de différence | + 2 | dans un autre bateau avec 1 niveau de différence | + 2 |
| d'un bateau adjacent avec 2 niveaux de différence | + 3 | dans un bateau avec 2 niveaux de différence | + 3 |
| d'un bateau adjacent avec 3 niveaux de différence | + 4 | dans un bateau avec 3 niveaux de différence | + 4 |
| d'une case eau profonde vers un pont principal | + 6 | | |

Il n'est pas possible de monter depuis une case terre ou de hauts fonds puisque ces grands navires ne peuvent pas s'approcher à moins de 12 cases des côtes. A cette distance, si la hauteur d'eau est insuffisante pour le navire, elle est néanmoins considérée pour les personnages comme de l'eau profonde.

Faire monter un cheval à bord : cette action n'est possible que pour les cagues, les felouques et les huissiers. Les chevaux ne sont pas transportés dans des galées. Les chaloupes quant à elles sont trop légères pour supporter le poids d'un cheval.

14.7.2 Combats

Bateau/Bateau . Dans le cas d'un combat grand navire contre un autre type de bateau (hors barque), un personnage sur un grand navire est toujours considéré en terrain favorable (+) en attaque comme en défense. L'avantage dû au grand navire est annulé si un ennemi se trouve également sur un pont de même niveau. Dans le cas d'une attaque d'un grand navire depuis une barque ou chaloupe, l'assaillant est en plus considéré en terrain défavorable (-). Un combattant sur une case voile est considéré en terrain défavorable (-) en attaque comme en défense.

Bateau/Mer . Un personnage en mer ne peut pas combattre un personnage sur le pont supérieur d'un grand navire.

14.7.3 Points de mouvements et effets sur les combats

| Type de case | Points de mouvements | Couverture | Combat |
|--|---|-----------------------|--------------|
| Pont ouvert | 1 PM | Aucun / Légère * | 0 / + |
| Caillebotis (sur la nef) | 2 PM | Aucun / Légère * | - |
| Voile | 2 PM | Aucun / Légère * / +1 | - |
| Mat | 2 PM (dues à la voile) | Moyenne | - |
| Escaliers (vers châteaux) | 2 PM | Aucun / Moyenne ** | - |
| Escaliers couverts (vers pont inférieur) | 2 PM | Moyenne | - |
| Banc de rames (dans la galée) | 2 PM | Aucun | - |
| Haubans (vers la hune) | 4 PM | Aucun | - |
| Cordages (vers la hune) | 8 PM vers le haut / 4 PM vers le bas | Aucun | - - |
| Hune | 2 PM | Moyenne | + |
| Machines de siège (<i>servants</i>) | Impossible | Moyenne | 0 att, + déf |
| Gouvernail / 'G' | 1 PM | Moyenne | 0 att, + déf |
| Passerelle | 2 PM | Aucun | - |

* Un personnage sur un pont ou un escalier ouvert subissant un tir passant par le parapet bénéficie d'une couverture légère ; si le tir passe au travers d'une case voile, sa couverture devient alors moyenne.

** Les personnages sur un escalier ouvert bénéficient d'une couverture moyenne quand le tir passe par le sommet de l'escalier.

14.8 Machines de jet

14.8.1 Description des machines de jet

Les machines de jet ne sont utilisées que sur les galées. Chaque machine nécessite une équipe constituée d'1 servant (3 pour la catapulte) et d'un ingénieur ou noble pour diriger le tir. 3 types de machines peuvent être utilisées :

- La baliste. Son rôle principal est d'envoyer à longue distance des traits enflammés pour incendier des vaisseaux ennemis. Elle peut aussi lancer des flèches standard en utilisant les portées ci-dessous et la table de résultat de tirs. La baliste est représentée par le pion baliste.
- La catapulte. Elle est utilisée pour lancer des pierres et endommager ainsi les vaisseaux ennemis. Les modèles embarqués sont d'un type plus petit et moins puissant que ceux utilisés lors des sièges. La catapulte est représentée par le pion Mangonneau.
- Le siphon. Ce tube, situé à l'avant des galées byzantines permettait de projeter le redoutable feu grégeois sur les navires ennemis ou sur la mer pour se protéger. Ce mélange de naphte était incendié par le jet de flèches enflammées. Il avait la particularité de brûler sur l'eau et ne pouvait être éteint qu'avec du sable ou du vinaigre. Le siphon est représenté par le pion fourni à cet effet.

| CARACTERISTIQUES DES MACHINES DE JET | | | |
|--|----------------------|----------------------|----------------------|
| | Baliste | Catapulte | Siphon |
| Nombre de servants | 2 (dont 1 ingénieur) | 4 (dont 1 ingénieur) | 2 (dont 1 ingénieur) |
| Portée de tir | | | |
| Courte distance | 1 à 30 cases | 1 à 25 cases | 5 à 10 cases |
| Moyenne distance (+ 1 au dé) | 31 à 60 cases | 25 à 50 cases | - |
| Longue distance (+ 2 au dé) | 61 à 90 cases | 51 à 75 cases | - |
| Fréquence de tir (fonction du temps d'armement) | Toutes les 3 phases | Toutes les 5 phases | Toutes les 5 phases |
| Type de projectile | Flèche | Roc Feu grégeois | Feu grégeois |
| Déplacement de la machine | Impossible | Impossible | Impossible |

14.8.2 Dégâts causés par les projectiles

14.8.2.1 Détermination de la cible et de la portée.

Les machines de jet étant fixes, la cible doit être située dans l'axe de la machine (pour la baliste et la catapulte, cet axe doit être décidé au début du scénario). Le siphon ne peut être placé que dans la case frontale d'une galère byzantine, mais il peut tirer sur n'importe quelle cible située dans l'arc de 120° formé par les 3 cases à l'avant du siphon. La cible est soit une case de bateau ou de voile. Dans le cas des cases contenant à la fois un bateau et une voile, le tireur doit annoncer la nature de la cible (bateau ou voile). Les conséquences de ce choix sont expliquées plus loin.

Selon le nombre de cases séparant la machine de la case visée, la portée est déterminée en consultant le tableau des caractéristiques ci-dessus et une pénalité au jet de dé sur la table de résultat de tir ci-dessous est éventuellement appliquée.

14.8.2.2 Résultat du tir

| Dé | Flèche | Roc | Feu grégeois |
|----|--------|-------|--------------|
| 1 | C | C | C |
| 2 | C | C + 1 | C |
| 3 | C + 1 | C + 1 | C |
| 4 | C + 1 | C + 2 | C + 1 |
| 5 | C + 2 | C + 2 | C + 1 |
| 6 | C + 2 | C + 3 | C + 1 |
| 7 | C + 3 | C + 3 | C + 2 |
| 8 | C + 3 | C + 4 | C + 2 |
| 9 | C + 4 | D | C + 2 |
| 10 | D | D | D |

14.8.2.3 Explication des résultats :

C : Case cible. Le projectile atteint la case voulue.

C + "x" : Le projectile tombe à "x" cases de la cible. En fonction du rayon, le tireur jette :

- 1D6 si le rayon est de 1 case,
- 2D6 si le rayon est de 2 cases,
- 3D6 si le rayon est de 3 cases,
- 4D6 si le rayon est de 4 cases.

Le résultat indique la case dans laquelle tombe le projectile. Le calcul s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre, la première case étant celle située dans l'axe de la machine de jet et de la case cible.

D : Défaut de la machine de jet, le projectile n'est pas lancé. A chaque phase suivante, et si le nombre de servants reste constant, le jet d'1D10 indique s'ils ont réussi à réparer le dommage (corde cassée ou mécanisme coincé) :

- de 8 à 10, la machine est réparée ;
- de 1 à 7, la machine reste en défaut.

Une fois la machine réparée, le nombre de phases correspondant au temps d'armement doit être respecté.

14.8.2.4 Nature des dégâts

Feu grégeois : 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 ! Le feu sur un bateau se propage selon les règles du § 10.8.2. Lancer le dé à chaque tour pour toute case inflammable adjacente, y compris le pont inférieur : le feu s'y propage sur un résultat de 7 à 10. Les cases où le feu grégeois s'est propagé sont considérées comme des feux ordinaires. Le feu grégeois ne peut pas être éteint par des personnages...

Si une des cases atteintes par le feu grégeois contient également une voile, celle-ci est aussi imprégnée de naphte et prendra feu en même temps que les autres..

Flèche enflammée : Appliquez les règles du § 10.9.

Roc : Si la case atteinte est un bateau (pont supérieur pour un grand navire), les dégâts sont équivalents à ceux de la ligne "12 à 17" sur la table de collisions du § 13.5.2.3. Si la case atteinte est une voile, les dégâts s'élèvent à 1 point de voilure.