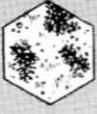
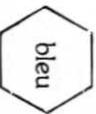


SECTION 1: JEU TACTIQUE

1.1 TYPES DE TERRAINS DESSINÉS SUR LES CARTES

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Broussailles	2	Légère	—
	Arbre	2 à pied Impassable pour les hommes à cheval	Légère	—
 (haut du talus)	Talus	2	Moyenne si tir traverse haut du talus	—
	Eau	5 à pied Impassable pour les hommes à cheval ou en armure	Légère saut si tireur au bord de l'eau	—

Comme on va le voir plus loin, le type du couverture influence les tirs à distance, alors que le désavantage que procurent certains terrains (—) influence les combats au corps-à-corps.

1.11 Numérotation des cases

Tout en haut de chacune des cartes, on trouve une série de lettres allant de A à Y. En attribuant le chiffre 1 à la case contenant la lettre, le chiffre 2 à la case située immédiatement en dessous, et ainsi de suite en suivant la rangée verticale correspondant à chacune des lettres, on obtient un système de numérotation (A1, A2, A3, A4, etc.) qui permet d'individualiser les différentes cases d'une carte. Cette numérotation est utilisée dans certains scénarios pour permettre à un joueur de placer ses personnages à l'insu de son adversaire (embuscade, par exemple). Ce système peut être étendu facilement à toutes les cartes des jeux Cry Havoc, Siège et Samourai.

1.12 Précisions concernant les terrains dessinés sur les cartes

Contrairement aux autres jeux de la collection, le dessinateur anglais semble avoir oublié quelque peu les impératifs du jeu, notamment en ce qui concerne les arbres. Il est donc bon de rappeler qu'en règle générale ne sont considérées comme des cases Arbre que les cases recouvertes à plus de 50% de feuilles. D'autre part, pour une question d'intérêt du jeu, nous proposons de transformer en cases Arbre à part entière certaines cases qui ne sont recouvertes que très partiellement de feuilles. La liste des cases concernées est donnée ci-dessous à l'aide de la numérotation expliquée au 1.11. Pour plus de clarté, nous conseillons aux joueurs de colorier au feutre vert toutes ces cases et de dessiner les feuilles au bic noir.

Carte L'Oliveraie (The Olive Grove). Cases Arbre à compléter:

A8, I6, K5, N4, Q3, R4, S3, V10, V13, W4, W12, W14, W15, X10, X14.

Carte Le Point d'Eau (The Watering Hole). Cases Arbre à compléter:

K7, M4, M5, N5, O5, O12, S9, U6, V12, V13, W11, W13, X12, X13.

Sur cette dernière carte, précisons également que toutes les cases où il y a de l'eau sont considérées exclusivement comme des cases Eau (la case N11 est une case Arbre et non pas une case Eau). De plus, les cases Broussailles sont celles qui entourent les palmiers: F11, F12, G12, etc. Une case où se trouve un palmier est considérée comme une case arbre normale.

1.2 DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs choisissent d'abord l'un des scénarios proposés. Certains scénarios sont "prêts à jouer", d'autres laissent aux joueurs une grande liberté dans le choix des personnages et des positions de départ (voir Scénarios tactiques page 106). Une fois ces préparatifs terminés, le premier tour de jeu peut commencer. La partie se compose d'une succession de tours de jeu donnant alternativement l'initiative à l'un ou l'autre camp. A tour de rôle, chaque joueur fait ainsi tirer, bouger et combattre ses personnages. Quand il y a plusieurs joueurs dans chaque camp, les personnages d'un même camp tirent, bougent et combattent en même temps.

Comme on va le voir ci-dessous, un joueur peut également intervenir pendant le tour de son adversaire par des contre-charges de cavalerie et des tirs défensifs.

1.21 Organisation du tour de jeu

Chaque tour de jeu se déroule de la façon suivante:

Tour du joueur A

1) TIR OFFENSIF

Tous les personnages du camp A possédant une arme de jet peuvent tirer, à l'exception de ceux qui sont en contact avec un personnage ennemi.

2) ANNONCE DE CHARGES ET CONTRE-CHARGES DE CAVALERIE

Le joueur A annonce une par une les charges qu'il compte effectuer avec ses cavaliers. Le joueur B a, dans certains cas, la possibilité d'annoncer des contre-charges (voir §1.56 Charges et contre-charges de cavalerie).

3) MOUVEMENT ET TIR DEFENSIF

Tous les personnages du camp A qui n'ont pas tiré à la séquence 1 peuvent bouger normalement. Les autres doivent respecter les conditions propres à chaque type d'arme (voir §1.31 Tir et mouvement).

Au cours des déplacements des personnages du camp A, le joueur B peut effectuer des tirs défensifs avec des personnages qui ne sont pas en contact avec l'ennemi. Ces personnages devront avoir respecté les conditions particulières au tir défensif (voir §1.31 Tir et mouvement, et §1.33 Tir défensif).

4) COMBAT

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

5) PERSONNAGES ASSOMMES

Tous les personnages du camp A et B qui ont été assommés lors du tour de jeu précédent sont remis sur pieds (on retourne les pions concernés).

Tour du joueur B

Le tour du joueur B se déroule exactement sur le même modèle que celui du joueur A, mais cette fois-ci c'est le camp B qui a l'initiative et qui joue à la place du camp A. Le joueur A peut répondre par des contre-charges et des tirs défensifs aux séquences 2 et 3. Quand la séquence 5 est terminée, un nouveau tour de jeu commence et le joueur A reprend à la séquence 1.

N.B. Il est important de bien respecter l'ordre de succession des séquences. On ne peut commencer une nouvelle séquence que si la précédente est terminée.

1.3 TIRS

Six armes de jet sont présentes dans ce jeu: le poignard de lancer, le javelot, la fronde, l'arc court, l'arc long et l'arbalète. Seuls les personnages qui en sont munis au départ peuvent s'en servir lors des séquences de tir. Chaque personnage ne peut tirer qu'une seule fois par séquence de tir mais il est possible de tirer plusieurs fois sur le même cible avec des tireurs différents. On remarquera que l'arc court est utilisé aussi bien à pied qu'à cheval, et que le lancer de poignard est réservé aux Assassins.

Chaque arme a des caractéristiques propres qui vont influencer son utilisation: puissance et fréquence de tir, portée, maniabilité et, pour certaines catégories, limitation des munitions.

1.31 Tir et mouvement

Fréquence de tir et maniabilité sont deux facteurs qui influent sur la mobilité du tireur. Ainsi, plus une arme est maniable, moins les mouvements seront limités. Mais un personnage qui veut effectuer à la fois un tir offensif et un tir défensif bougera généralement moins qu'un personnage qui s'en tient au seul tir offensif. Les conditions propres à chaque arme sont résumées dans le tableau suivant:

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

(★) Arrondir éventuellement au chiffre inférieur.

N.B. Les limitations de mouvement ne s'appliquent qu'au tour de jeu qui précède le tir défensif. Un personnage qui décide de ne pas tirer pendant son tour et le tour adverse peut toujours bouger normalement.

1.32 Tir et combat

Un personnage ne peut pas tirer s'il se trouve sur une case adjacente à un personnage ennemi au moment du tir. On considère alors qu'il est occupé à combattre au corps-à-corps. Ce cas ne s'applique évidemment pas si le personnage ennemi n'est pas en position d'attaquer la case occupée par le tireur (voir §1.76 Restrictions de combat).

Du moment qu'un joueur décide que son personnage va tirer pendant son tour (tir offensif) et/ou le tour de l'adversaire (tir défensif), ce personnage ne peut pas attaquer un personnage ennemi. Cela n'empêche pas le personnage de venir éventuellement au contact de l'ennemi ou de se défendre normalement s'il est attaqué pendant le tour adverse.

N.B. Les limitations de combat ne s'appliquent qu'au tour de jeu qui précède le tir défensif. Un personnage qui décide de ne pas tirer pendant son tour et le tour adverse peut toujours attaquer normalement.

1.33 Tir défensif

Seuls les personnages qui ont respecté les conditions de mouvement requises et qui n'ont pas attaqué pendant leur tour peuvent effectuer un tir défensif. De même, seuls les arbalétriers qui n'ont pas effectué de tir offensif ont droit à un tir défensif dans le tour qui suit.

Contrairement au tir offensif, qui s'effectue contre des personnages immobiles, le tir défensif a lieu pendant que l'ennemi se déplace. Le joueur qui effectue ses tirs défensifs peut ainsi interrompre à tout moment le déplacement d'un personnage ennemi sur une case précise et décider de lui tirer dessus avec un ou plusieurs tireurs. Pour une question de simultanéité, tous les tireurs qui interviennent à ce

moment-là doivent être désignés **avant** d'effectuer les tirs concernés. Quel que soit le résultat des tirs, on considérera qu'ils auront tous tiré. Autrement dit, si un joueur désigne, par exemple, trois tireurs et que le personnage ennemi est tué dès le deuxième tir, le troisième tireur aura tout de même tiré. Son tir n'aura rien apporté de plus: un phénomène qui se produit souvent dans la réalité.

Si, après avoir essayé un ou plusieurs tirs sur une case de son parcours, le personnage ennemi peut encore se déplacer, un nouveau tir défensif ne pourra être dirigé contre lui que:

- 1 case plus loin s'il est à pied et blessé;
- 2 cases plus loin s'il est à pied et indemne;
- 3 cases plus loin s'il est à cheval;
- 4 cases plus loin s'il est à cheval et qu'il charge.

Mais, d'ici là, il aura peut-être eu le temps de se cacher derrière un arbre ou d'arriver en contact avec celui qui allait justement lui tirer dessus ...

N.B. Il n'est pas possible d'effectuer un tir défensif contre un personnage qui n'a pas encore commencé à bouger, sauf si le joueur adverse déclare qu'il ne compte pas le déplacer ce tour-ci. Il n'est pas possible non plus de tirer contre un personnage, puis un second, et de revenir tirer contre, le premier.

Une fois les tirs contre un personnage terminés, celui-ci ne peut plus être pris pour cible avant le tour de jeu suivant.

1.34 Comment utiliser les pions indicateurs de tir

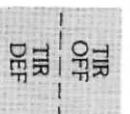
Au début de son tour de jeu, le joueur concerné détermine les actions que vont effectuer ses tireurs. Les pions indicateurs de tir sont là pour lui faciliter la tâche, surtout dans les scénarios où les tireurs sont nombreux.

Dès qu'un indicateur de tir est posé sur un personnage, cela signifie que ce personnage va tirer et qu'il ne pourra donc pas attaquer pendant son tour. Une fois la décision prise, elle ne peut plus être modifiée jusqu'au prochain tour du même joueur.

Pour les arbalétriers, limités à une seule séquence de tir, le joueur fait basculer le pion indicateur de façon à ce que la séquence choisie - tir offensif ou défensif - apparaisse verticalement. Le pion indicateur devra rester dans cette position jusqu'à la fin du tour adverse.

Pour les autres tireurs, le joueur peut faire basculer les pions indicateurs de tir offensif en tir défensif au fur et à mesure que ses personnages effectuent leurs tirs. De cette façon, il sait à tout moment quels sont les personnages qui ont déjà tiré. Lors de la séquence de mouvement qui suit, le joueur doit respecter les conditions de déplacement propres à chaque type d'arme (voir ci-dessus §1.31 Tir et mouvement). Il peut laisser les pions indicateurs sur les personnages qui satisfont aux conditions particulières du tir défensif et doit les retirer dans le cas contraire.

Quand un joueur commence un nouveau tour de jeu, il rediPOSE les indicateurs de tir comme bon lui semble - il peut en retirer ou en remettre autant qu'il veut - et suit une nouvelle fois la procédure qui vient d'être décrite.



1.35 Limitation de munitions

Poignards et javelots. Pour une question de réalisme, les Assassins et les lanceurs de javelots ne possèdent qu'un nombre limité de munitions:

- 6 poignards de lancer pour chaque Assassin;
- 4 javelots pour chaque lanceur.

Le joueur concerné inscrira donc sur une feuille à part les noms des Assassins et des lanceurs de javelot qu'il a parmi ses personnages et cochera les munitions employées au fur et à mesure des tirs effectués. Dès qu'un personnage a épuisé ses munitions, il ne peut plus tirer à moins qu'un collègue mieux pourvu ne partage ses munitions avec lui.

Pour s'échanger des poignards ou des javelots, deux personnages doivent se trouver sur des cases adjacentes à la fin de leurs mouvements et aucun des deux ne doit être en contact avec l'ennemi. L'échange prend effet immédiatement et le joueur rectifie en conséquence les quantités de munitions attribuées à chacun. Il est également possible de prendre des munitions à un personnage mort, en respectant les mêmes conditions.

N.B. La quantité de munitions attribuée à chaque personnage ne peut jamais dépasser le nombre initial.

Flèches. Les joueurs qui désirent pousser le réalisme encore plus loin peuvent également limiter à 20 le nombre de flèches qu'emporte avec lui chaque archer ou arbalétrier. La notation des tirs et les échanges éventuels de munitions se font de la même façon que pour les poignards et les javelots.

N.B. Les frondeurs ont toujours à leur disposition un nombre illimité de munitions.

1.36 Résolution des tirs

Même si c'est avant tout le dé qui détermine le résultat d'un tir, il y a toutefois plusieurs facteurs qui peuvent modifier les conditions de tir. Regardez la fiche de jeu No.1.

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

N.B. On remarquera que le résultat d'un tir contre un personnage à pied ou à cheval n'est pas le même si le personnage possède une armure ou pas.

1.4 RESTRICTIONS DE TIR ET COUVERTURE

1.41 Ligne de tir

Un personnage peut tirer sur un personnage ennemi du moment qu'il existe une ligne de tir dégagée entre la case du tireur et celle de sa cible. La ligne de tir consiste en une ligne droite imaginaire tracée depuis le centre de l'hexagone du tireur jusqu'au centre de l'hexagone de la cible.

Si cette ligne de tir traverse une case contenant soit un personnage soit un type de terrain autre que du terrain plat, le tir subit les restrictions expliquées dans les paragraphes qui suivent.

1.42 Tir par-dessus d'autres personnages

Si la ligne de tir d'un arbalétrier, d'un frondeur ou d'un Assassin passe à travers une case occupée par un personnage vivant, le tir est impossible. Par personnage vivant, on entend également les animaux mais pas les personnages assommés. Ces derniers ne bloquent pas la ligne de tir.

Les archers et les lanceurs de javelot peuvent, par contre, tirer par-dessus d'autres personnages du moment que la cible se trouve à moyenne ou longue distance, ne bénéficie que d'une couverture légère (ou pas de couverture du tout) et ne se trouve pas en contact avec un personnage du même camp que le tireur.

Exceptions: 1.) Un personnage sur une case Eau ne bloque pas la ligne de tir. On peut tirer par-dessus librement; 2.) Les archers à cheval peuvent tirer par-dessus les personnages amis qui leur sont immédiatement adjacents (voir Fig. 1). Ils sont toutefois tenus de respecter les autres restrictions de tir; 3.) Certaines formations de combat permettent à des archers, des arbalétriers ou des lanceurs de javelot de tirer par-dessus une ligne de personnages amis qui leur sont immédiatement adjacents. Cette ligne doit être composée d'au moins trois personnages possédant tous le même armement et, pour le camp arabe, de même nationalité (voir Fig. 2). Mis à part les personnages qui forment cette ligne devant les tireurs, toutes les restrictions s'appliquent normalement. 4) Quand un tireur situé sur un talus ne peut pas voir un personnage situé en contrebas (voir §1.43C), il peut tirer par-dessus librement.

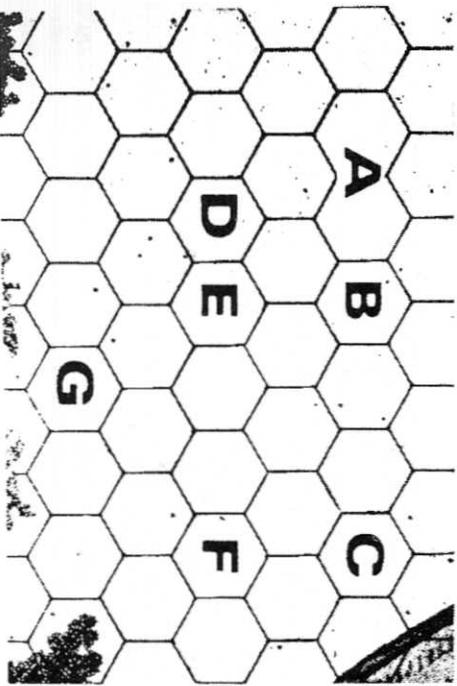


Fig. 1

A, B, D et E combattent contre C, F et G. Le personnage A est un archer à cheval. Parce qu'il se trouve plus haut que B, A peut tirer par-dessus contre C. D est également archer mais n'est pas à cheval. Il ne peut donc pas tirer par-dessus E contre F. A ne peut pas tirer par-dessus E contre G car il n'est pas adjacent à E.

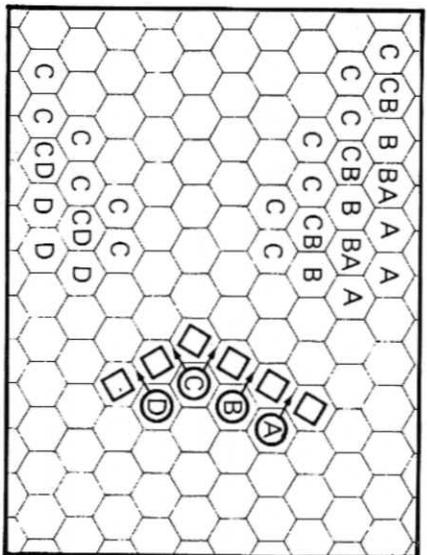


Fig. 2

○ Tireurs
□ Infanterie

Chaque tireur ne peut tirer que droit devant lui entre deux personnages de première ligne. Le champ de tir de chaque tireur est indiqué par les lettres correspondantes. Tout ennemi se trouvant à moins de 3 cases de la première ligne ne peut plus être atteint par les tirs.

1.43 Tir par-dessus des terrains particuliers et couverture

a) Broussailles

Il est possible de tirer dans et à travers des cases broussailles.

Un personnage bénéficie d'une couverture légère s'il se trouve sur une case broussailles ou si la ligne de tir traverse une case broussailles.

b) Arbres

S'il y a des arbres ou des branches d'arbre entre le tireur et sa cible, le tir est impossible. Il est possible, par contre, de tirer sur une cible dans une case arbre, du moment que la ligne de tir ne traverse aucune autre case arbre.

Un personnage sur une case arbre bénéficie d'une couverture légère.

c) Talus

Les cases talus ne bloquent pas la ligne de tir tant que celle-ci ne traverse pas le haut du talus. Quand la ligne de tir passe par le haut d'un talus, le tir n'est possible que si le personnage en contrebas se trouve au moins aussi éloigné de la case talus que le personnage situé en hauteur. S'il est plus proche, aucun tir n'est possible entre eux car ils ne peuvent pas se voir. **Exception:** le tir est possible quand le personnage en contrebas se trouve sur la case talus elle-même. Il peut alors tirer mais on peut aussi lui tirer dessus car on considère qu'il se trouve à mi-pente du talus.

Un personnage sur une case talus bénéficie d'une couverture moyenne si la ligne de tir passe par le haut du talus.

d) Eau

Un personnage qui se trouve sur une case eau ne peut pas tirer. Les cases eau ne bloquent en aucune façon la ligne de tir.

Un personnage sur une case eau bénéficie d'une couverture légère sauf si le tireur est posté au bord de l'eau.

1.44 Cavaliers à couvert

Un personnage à cheval occupe deux cases. Si les deux cases n'offrent pas la même couverture, on considère qu'il bénéficie toujours de la couverture la plus forte. **Exemple:** un personnage à cheval qui occupe une case terrain plat et une case broussailles bénéficie d'une couverture légère.

1.5 MOUVEMENT

Chaque personnage a un nombre de points de mouvement inscrit sur le pion qui le représente (chiffre bleu). Le tableau suivant résume les différents potentiels de mouvement présents dans le jeu:

	En bonne santé	Blessé
Personnage à pied sans armure	8	4
Infanterie en armure	6	3
Chevalier à pied	4	2
Cavalerie sans armure	15	15
Cavalerie en armure	12	12

Chaque case que le personnage traverse lui fait dépenser un nombre de points de mouvement correspondant à la difficulté du terrain rencontré (voir §1.1 Types de terrain). A chaque tour, un joueur peut bouger tous ou une partie de ses personnages, en utilisant tout ou partie du potentiel de mouvement de chacun. Les points de mouvements inutilisés ne peuvent pas être transférés d'un personnage à l'autre, ni être gardés en réserve pour les tours suivants.

1.51 Restrictions de mouvement

- 1) Les personnages ne peuvent pas passer par des cases contenant des personnages ennemis, sauf si ceux-ci sont assommés ou morts. Traverser des cases contenant des personnages amis ne pose, par contre, aucun problème.
- 2) Les personnages à cheval ne peuvent pas passer par une case arbre ou une case eau. Les chevaux sans cavalier et tenus par la bride peuvent, par contre, traverser ces cases normalement.
- 3) Seuls les personnages à pied et sans armure peuvent passer par une case eau en dépensant 5 points de mouvement par case. Pour tous les autres personnages, ces cases sont interdites.
- 4) Les cases contenant trois hommes morts ou un cheval mort coûtent un point de mouvement en plus de leur coût normal.
- 5) Les cases contenant six hommes morts ou deux chevaux morts deviennent impassables. (Même chose si une case contient trois hommes morts et un cheval mort).

1.52 Comment dégager une case devenue impassable

Deux personnages à pied peuvent déplacer trois hommes morts ou un cheval mort d'une case. Les deux personnages ne peuvent faire rien d'autre pendant leur phase de jeu: ni bouger, ni tirer, ni combattre. Si les cadavres sont jetés dans l'eau on considère qu'ils coulent à pic et les pions qui les représentaient sont retirés du tapis de jeu.

1.53 Comment transporter un personnage assommé

Un personnage à pied qui passe par une case où se trouve un personnage assommé peut l'emporter sur son dos mais le potentiel de mouvement qui lui reste est alors divisé par deux (on arrondit éventuellement au chiffre inférieur). A la fin de son mouvement, il dépose le personnage assommé sur l'une des cases qui entourent la sienne.

1.54 Infiltration des lignes ennemies

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

- De 1 à 4, le personnage traverse la case sans dommage;
- 5 ou 6, le personnage est blessé au passage. *

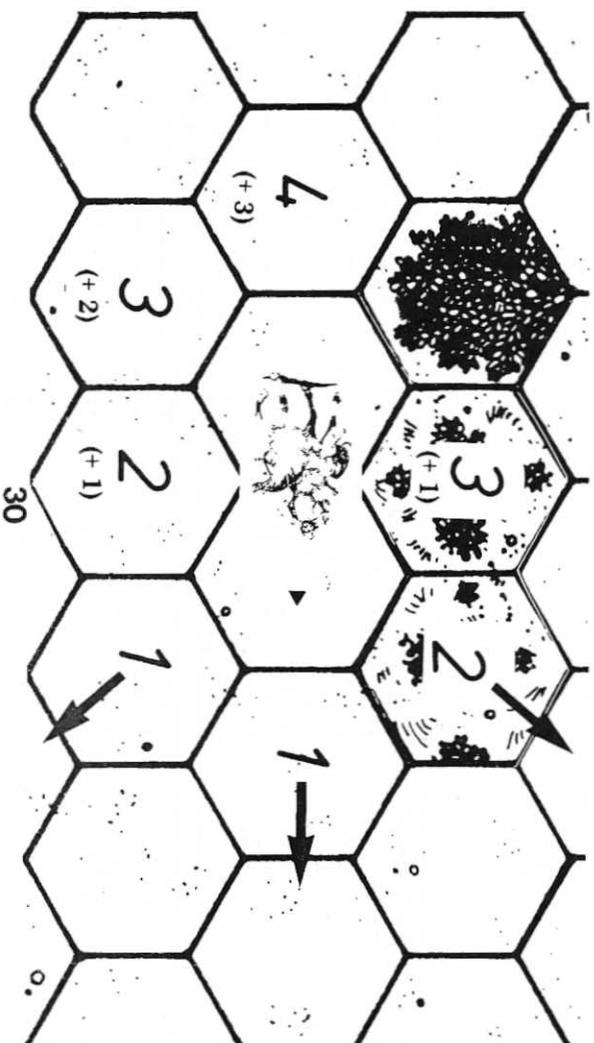
* Pour les personnages à cheval qui tentent de s'infiltrer, seul un 6 au dé entraîne une blessure.

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

N.B. Cette règle ne s'applique qu'aux cases **traversées**. Un personnage qui **termine** son mouvement sur une case adjacente à l'ennemi n'entraîne pas de lancer de dé.

1.55 Mouvements particuliers aux personnages à cheval

La flèche dessinée sur les pions des personnages à cheval indique la direction générale du déplacement. Pour avancer sur la case vers laquelle pointe la flèche ou sur l'une des deux cases directement adjacentes, le cavalier dépense ses points de mouvement normalement. Par contre, si le cavalier fait tourner son cheval de façon plus marquée, il doit dépenser un, deux ou trois points de plus que le coût normal de la case, comme le montre le schéma ci-dessous.



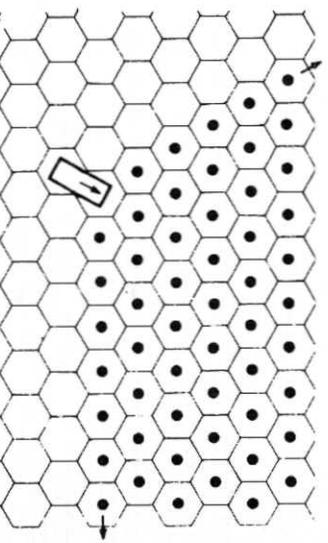
Les chiffres qui figurent sur les cases indiquent le coût de chacune d'entre elles par rapport à la position initiale du cavalier. Les flèches indiquent les rangées d'hexagones qui délimitent l'arc frontal du cavalier (voir §1.56).

N.B. Un cavalier qui effectue un demi-tour complet sur place dépense trois points de mouvement.

1.56 Charges et contre-charges de cavalerie

La charge de cavalerie est une forme d'attaque qui permet d'obtenir un meilleur rapport de force au combat. Avant d'effectuer ses mouvements, un joueur peut annoncer des charges de cavalerie. Pour chaque charge, il désigne le cavalier concerné, sa cible et le parcours choisi. Pour être valable, la charge d'un cavalier doit remplir les conditions suivantes:

- L'ennemi visé doit être situé, au départ de la charge, dans l'arc frontal du cavalier (voir schéma ci-dessous) et visible par lui. Une ligne de vue équivalente à une ligne de tir mais seuls les personnages à cheval bloquent la ligne de vue d'un cavalier.
- Le cavalier doit parcourir au moins 6 cases et son déplacement ne doit comporter aucun tournant brusque lui faisant dépenser des points de mouvement supplémentaires, en dehors du coût normal de chaque case (voir §1.55).
- Les quatre dernières cases de la charge doivent être en ligne droite, dans la direction de la case occupée par la cible.



Arc frontal d'un cavalier

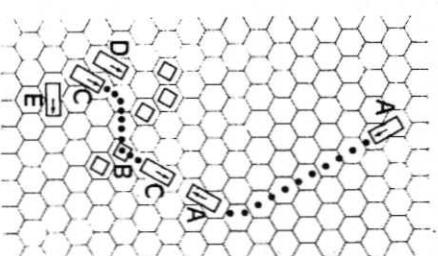
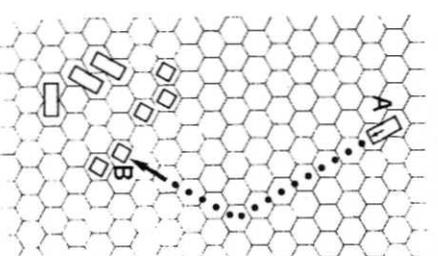
Les cases marquées d'un point font partie de l'arc frontal d'un cavalier.

Après l'annonce de chaque charge, le joueur adverse a la possibilité d'annoncer une contre-charge de l'un de ses cavaliers. Cette annonce doit être faite immédiatement, sans attendre la désignation des autres charges éventuelles. Le personnage qui effectue la contre-charge n'est pas nécessairement le personnage visé au départ par la charge adverse. Pour être valable, la contre-charge d'un cavalier doit remplir les conditions suivantes:

- Le cavalier qui contre-charge doit avoir le cavalier qui charge dans son arc frontal (voir schéma ci-dessus) et doit être à même de le voir.
- Une contre-charge doit toujours aboutir à l'occupation par le cavalier désigné des 2 dernières cases du parcours de la charge adverse. Autrement dit, charge et contre-charge se rencontrent frontalement sur les 4 dernières cases de la charge initialement prévue, chaque cavalier occupant respectivement 2 de ces cases (voir schéma ci-après).

- Pour atteindre cette position, le cavalier qui contre-charge ne doit pas avoir à parcourir plus de la moitié du nombre de cases prévues pour la charge initiale (arrondir si nécessaire au chiffre inférieur). De plus, comme pour le cavalier adverse, son déplacement ne doit comporter aucun tournant brusque lui faisant dépenser des points de mouvement supplémentaires.

Exemple de charge et de contre-charge



A annonce une charge contre B en 10 cases.

C décide de contre-charge et vient à la rencontre de A en occupant les 2 dernières cases de la charge initialement prévue.

D aurait pu être également choisi pour la contre-charge, mais pas E, car ce dernier n'a pas A dans son arc frontal au départ de la charge.

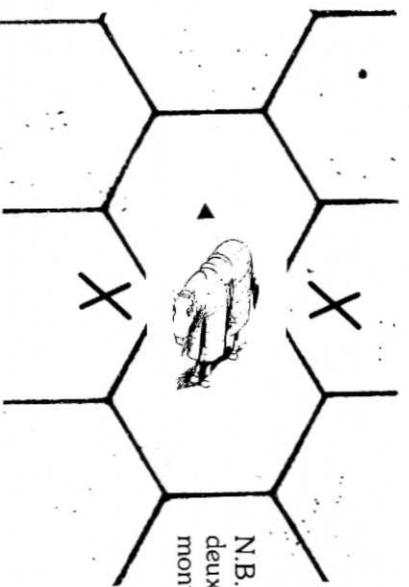
Il n'est pas possible d'effecteur plus d'une charge ou d'une contre-charge contre un même personnage dans le même tour de jeu. Une fois une charge ou une contre-charge annoncée, on ne peut plus revenir dessus ni en modifier le parcours. Aucun tir défensif ne peut être effectué contre un cavalier qui charge si une contre-charge a été annoncée.

Si un cavalier est soumis à une charge ennemie distante de six cases au moins et que cette charge est dirigée contre son arc frontal, il peut contre-charge. Dans ce cas, il avance de deux cases vers l'ennemi sur la même trajectoire que ce dernier.

Dans les scénarios où les cavaliers sont nombreux, il est conseillé d'utiliser les pions indicateurs de charge et contre-charge. On pose alors les pions indicateurs sur les personnages concernés.

1.57 Montée et descente de cheval

Monter ou descendre de cheval prend un tour complet pendant lequel le cavalier ne peut ni tirer, ni bouger, ni combattre. Le changement de situation s'effectue à la fin du tour en question, pendant la séquence 5. Pour pouvoir monter à cheval, un personnage doit se trouver sur l'une des deux cases marquées d'une croix dans le schéma ci-dessous. Seuls des cavaliers peuvent éventuellement monter sur des chevaux capturés au combat. Quand un cavalier monte ou remonte à cheval, on remplace les pions cavalier à pied + cheval par un pion unique représentant le même cavalier sur sa monture.



N.B. Un personnage blessé met deux tours au lieu d'un pour monter ou remonter à cheval.

1.58 Chevaux sans cavalier

Les chevaux qui n'ont pas de cavalier restent immobiles jusqu'à ce qu'ils soient montés ou conduits par la bride.

Pour conduire un cheval par la bride, il suffit de faire passer un personnage, même blessé, par l'une des cases adjacentes à celles du cheval. Si ce personnage est à pied, la prise de contrôle est automatique: le personnage peut continuer sa route, suivi désormais du cheval que l'on traite comme une simple extension du pion qui le conduit. Si le personnage est à cheval, la prise de contrôle n'est automatique qu'à l'arrêt, autrement dit quand le personnage se trouve au début ou à la fin de son mouvement sur l'une des cases adjacentes au cheval sans cavalier.

Au cours de son déplacement, un personnage à cheval peut tenter d'attraper au passage la bride d'un cheval non contrôlé, mais il faut alors lancer un dé à 10 faces pour savoir s'il réussit:

- De 1 à 6 au dé, le manoeuvre réussit et le personnage peut terminer son mouvement en emmenant le cheval sans cavalier avec lui. Le cheval sans cavalier doit se trouver d'un côté ou de l'autre du personnage à cheval, de façon parallèle et légèrement en retrait par rapport à ce dernier.

- De 7 à 10, la manoeuvre échoue. Le cheval sans cavalier reste sur place. Même si le personnage reste à proximité du cheval, il ne pourra pas le contrôler ce tour-ci.

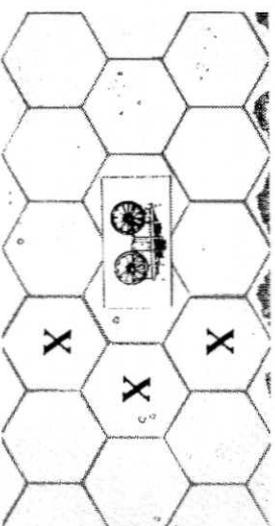
Un cheval sans cavalier reste sous le contrôle du même joueur tant que celui-ci a un personnage vivant et non assommé à proximité immédiate du cheval. Dans le cas contraire, le cheval appartiendra au premier joueur qui en prendra le contrôle. Un personnage à cheval tenant un autre cheval par la bride perd automatiquement le contrôle de ce dernier s'il engage le combat ou s'il est attaqué.

N.B. Un personnage à pied peut emmener jusqu'à trois chevaux par la bride. Un personnage à cheval ne peut en emmener qu'un seul.

1.59 Cheval de trait et chariot

Un cheval de trait a un potentiel de mouvement de 4 points. Il ne peut bouger que s'il est conduit par la bride. Pour pouvoir conduire un cheval de trait, un personnage doit se trouver sur une case adjacente à l'animal **au début** de sa séquence de mouvement. Toutes les autres règles concernant les chevaux sans cavalier (voir ci-dessus) s'appliquent également au cheval de trait.

Un chariot peut être déplacé par un cheval de trait ou bien par des hommes. S'il est tiré par un cheval de trait, il avance à la même vitesse que celui-ci. Déplacé par deux hommes, il a un potentiel de mouvement de 2 points par tour. S'ils sont trois ou plus, ce potentiel est de 3 points de mouvement par tour. Le cheval de trait ou au moins l'un des hommes déplaçant le chariot doit se trouver sur l'une des cases marquées d'une croix dans le schéma ci-dessous.



On notera que seule la moitié arrière de l'animal doit se trouver adjacente à l'avant du chariot.

Un personnage met un tour entier pour atteler ou déteiler un cheval de trait du chariot, que l'animal soit vivant ou mort. Pour pouvoir déplacer un chariot les personnages désignés doivent commencer leur séquence de mouvement sur une case adjacente à celui-ci.

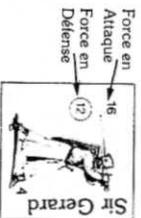
Les deux cases occupées par un chariot sont impassables pour les personnages à cheval et coûtent 4 points de mouvement pour les personnages à pied. (Il est possible de passer par une case chariot mais pas de s'y arrêter). Si la ligne de tir d'un archer passe par une case chariot, le personnage visé bénéficie d'une couverture moyenne.

1.6 EMPILEMENT DE PIONS

Au cours de la partie, il est possible de faire passer des personnages à travers des cases contenant un personnage ami, un personnage assommé ou un personnage mort. Mais, à la fin de chaque séquence de mouvement, il ne doit rester qu'un seul personnage vivant par case, homme ou animal.

1.7 COMBAT

Quand deux personnages ou plus se trouvent sur des cases adjacentes, ils peuvent se combattre. Chaque combat est optionnel. La décision d'attaquer revient au joueur dont c'est le tour de jouer. Ses personnages s'appelleront donc les attaquants. Au tour de jeu suivant, ils se défendront contre les attaquants adverses. Chaque personnage ne peut effectuer qu'une attaque par tour mais un défenseur peut être attaqué plusieurs fois par différents attaquants.



Pour résoudre un combat, on divise la force de l'attaquant (chiffre noir) par la force en défense du personnage attaqué (chiffre rouge).

On obtient ainsi un rapport de force qui correspond à une colonne de résultats possibles figurant dans la Table des Combats appropriée. Il ne reste plus alors à l'attaquant qu'à lancer le dé pour connaître le résultat exact du combat en cours. Sur la fiche de jeu No. 1, on trouve deux Tables de Combats: l'une sert à résoudre des combats contre des personnages à cheval, l'autre contre des personnages à pied.

Quand on calcule un rapport de force, on arrondit si nécessaire le chiffre obtenu en faveur de défenseur. Ainsi, un attaquant de force 8 contre un défenseur de force 3 donne un rapport de force de 2, 3 contre 1, que l'on arrondit à 2 contre 1 (2-1). Les attaques effectuées à moins de 1 contre (1-1) sont impossibles.

1.71 Effet du terrain sur les combats

Le rapport de force d'un combat peut être modifié par la nature du terrain sur lequel se trouve chacun des personnages impliqués. Comme on peut le voir dans le tableau sur les types de terrain (voir fiche de jeu), un terrain peut influencer un combat de deux façons: il peut être neutre (0), ou bien désavantager le personnage qui s'y trouve (-).

Suivant le terrain que chacun occupe, on peut donc être amené à modifier le rapport de force initial en déplaçant la colonne des résultats possibles vers la gauche ou la droite. C'est ce qu'explique le tableau situé au-dessus des deux Tables de Combats figurant sur la même fiche.

Un personnage à cheval est considéré comme étant sur le terrain le **moins avantageux** des deux cases qu'il occupe.

1.72 Combat à plusieurs

Quand un personnage se trouve sur une case adjacente à plusieurs opposants, il peut choisir d'en combattre certains, tous ou aucun. S'il décide d'en attaquer plusieurs, il doit additionner leurs points de défense en un seul facteur global qu'il met ensuite en rapport avec ses points d'attaque.

Quand deux personnages (ou plus) décident d'attaquer un personnage ennemi, ils peuvent l'attaquer individuellement ou bien additionner leurs points d'attaque en un seul facteur global qui est mis en rapport avec la force du défenseur. S'ils attaquent ensemble, ils ont droit, en plus, à décaler le rapport de force ainsi obtenu d'une colonne vers la droite (voir exemple ci-dessous). Cette règle ne s'applique contre un personnage à cheval que s'il est attaqué par plusieurs cavaliers.

Quand le résultat d'un combat indique que l'un des attaquants ou des défenseurs a été assommé ou blessé, c'est le joueur du camp concerné qui décide lequel de ses personnages encaisse le coup. Par contre, le résultat "attaquant recule" ou "défenseur recule" s'applique à **tous** les personnages ayant participé à l'attaque ou à la défense.

Un personnage assommé est automatiquement mort si, au moment de l'action, toutes les cases qu'il entourait sont occupées par des ennemis.

Si les attaquants décident d'attaquer ensemble et qu'ils sont sur des terrains différents, c'est le terrain le moins avantageux qui sera pris en compte pour le comparer à celui qu'occupe le défenseur. **Exemple:** Mettons que deux personnages attaquent un ennemi à 4 contre 1 (4-1). Si l'un se trouve sur un terrain (0) et l'autre sur un terrain (-), les deux attaquants seront considérés comme étant sur un terrain (-). Si le défenseur se trouve sur un terrain (0), le tableau d'Effets du Terrain sur les Combats (voir fiche de jeu) indique que le rapport de force doit être décalé d'une colonne vers la gauche (4-1 devient 3-1). Mais comme ils attaquent à plusieurs, ils ont droit à décaler le rapport de force d'une colonne sur la droite. Le combat sera donc résolu à 4-1, le nombre des attaquants venant contrebalancer le terrain désavantageux.

1.73 Combat contre un défenseur en armure

Quand un personnage attaque un défenseur en armure (force en défense entourée d'un rond), il s'ajoute 1 point au chiffre obtenu au dé. C'est ce chiffre modifié qui indiquera le résultat du combat. S'il y a plusieurs défenseurs et qu'ils ne sont pas tous en armure, cette règle ne s'applique pas mais les dégâts éventuels sont alors infligés à un personnage sans armure.

1.74 Charges et contre-charges de cavalerie

Un cavalier qui charge voit son potentiel d'attaque augmenter de moitié. Un cavalier qui contre-charge voit son potentiel de défense augmenter de moitié. On arrondit éventuellement au chiffre inférieur. **Exemple:** un cavalier possédant 28 points d'attaque charge un cavalier syrien possédant 9 points en défense. Le cavalier obtient 14 points de bonus, ce qui lui fait un potentiel d'attaque de 42 points ce tour-ci. Si le cavalier syrien a la possibilité de contre-charger, il s'ajoutera 4 points à son potentiel de défense.

Charges et contre-charges sont toujours résolues en un combat séparé, indépendamment d'autres attaques éventuelles contre l'un ou l'autre des cavaliers impliqués.

N.B. Dans le cas où le potentiel de défense du cavalier qui contre-charge est supérieur au potentiel d'attaque du cavalier qui charge, on inverse les rôles tout en

gardant les mêmes potentiels: l'attaquant devient défenseur et vice-versa. Les résultats défavorables au cavalier qui contre-charge ne sont toutefois pas pris en compte.

1.75 Avance après combat

Si, à la suite d'un combat, les attaquants ou les défenseurs ont dû reculer (ou si l'un d'entre eux a été assommé ou tué), le joueur victorieux peut faire avancer l'un de ses personnages de 2 cases s'il est à pied et de 3 cases s'il est a cheval. La première case traversée devra nécessairement être l'une des cases évacuées par l'ennemi (ou la case du personnage assommé ou tué).

L'avance après combat n'est pas obligatoire mais elle doit être effectuée immédiatement, sans attendre la résolution des autres combats en cours.

Seul un personnage impliqué dans le combat peut profiter de l'avance après combat. Les points de mouvement utilisés pendant l'avance après combat n'empêchent pas le personnage concerné de bouger normalement pendant sa phase de jeu.

N.B. L'avance après combat doit tenir compte de la règle concernant l'infiltration des lignes ennemies (§1.54), mais avec la restriction suivante: un personnage ennemi qui est adjacents à la case traversée n'entraîne un lancer de dé que s'il n'est pas engagé en même temps dans un combat, en attaque comme en défense. Que le combat ait déjà eu lieu ou pas n'a pas d'importance.

1.76 Restrictions de combat

En règle générale, tout combat est impossible lorsque l'attaquant ne peut pas aller sur la case qu'il attaque.

Exemples: un soldat en armure ne peut pas attaquer un personnage sur une case eau; un cavalier ne peut pas attaquer un personnage sur une case arbre.

1.8 TIR ET COMBAT CONCERNANT DES CHEVAUX

Quand un cavalier est désarçonné à la suite d'un combat ou d'un tir, le pion approprié - cavalier assommé, blessé ou mort - est placé par le joueur auquel il appartient sur l'une des cases adjacentes à celles de son cheval. Dans le cas où toutes les cases adjacentes sont occupées, on décale un personnage ami d'une case pour faire de la place au cavalier désarçonné. S'il est entièrement entouré d'ennemis, un cavalier désarçonné est automatiquement mort. Le cheval, lui, reste sur place et doit être représenté seul (mort ou vivant suivant le résultat indiqué).

Si un joueur décide d'attaquer un cheval sans cavalier ou un cheval de trait, il résoud le combat ou le tir comme s'il avait affaire à un personnage à cheval sans armure. Les résultats C, D, E ou F pour les tirs, et E, F, G ou H pour les combats, entraînent la mort du cheval.

Quand un cheval de trait attelé à un chariot est obligé de reculer, le chariot recule aussi. Si un cheval est tenu par la bride et qu'il doit reculer, l'animal recule mais pas le personnage qui le conduit.

N.B. Tous les chevaux ont un potentiel de 1 point en défense.