

Guiscard 2



RÈGLES DU JEU

L'épopée normande

Guiscard (Le rusé)

Les Normands en Italie du Sud et en Sicile au XI^e siècle

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

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

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

7 ans après sa sortie, voici une deuxième version augmentée, avec une nouvelle carte, un jeu de campagne et des nouveaux pions dont la redoutable garde varangienne des empereurs byzantins. Ces pions sont désormais imprimés sur un carton beaucoup plus épais pour une prise en mains plus facile.

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

Remerciements :

Guiscard est un projet qui m'a accaparé pendant deux années pour sa première version, et encore 6 mois de plus pour cette nouvelle version. Je n'aurais pas pu en venir à bout sans l'aide des personnes suivantes :

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

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

Buxeria
Mars 2021

SOMMAIRE

1 - DESCRIPTION ET UTILISATION DES PIONS DU JEU... 3	
1.1 - Quelques remarques sur l'échelle de temps et d'espace 3	
1.2 - Les pions représentant des personnages 3	
2 - DÉROULEMENT D'UNE PARTIE 4	
2.1 - Organisation du tour de jeu 4	
3 - L'ENVIRONNEMENT 5	
3.1 - Terrains à découvrir 5	
4 - MOUVEMENT 5	
4.1 - Empilement de pions 6	
4.2 - Restrictions de mouvement 6	
4.2.1 - Eau & arbre 6	
4.2.2 - Cases contenant des personnages morts 6	
4.2.3 - Comment dégager une case devenue impassable 6	
4.2.4 - Comment transporter un personnage assommé 6	
4.3 - Infiltration des lignes ennemies 6	
4.3.1 - Table d'infiltration 7	
4.4 - Mouvements particuliers aux personnages à cheval 7	
4.4.1 - Faire tourner le cheval 7	
4.4.2 - Montée et descente de cheval 7	
4.4.3 - Chevaux sans cavalier 7	
4.4.4 - Chevaux et terrains 7	
5 - TIRS 8	
5.1 - Tir et mouvement 8	
5.2 - Tir et combat 8	
5.3 - Tir défensif 8	
5.4 - Résolution des tirs 8	
5.4.1 - Détermination de la case d'impact 8	
5.4.2 - Modificateurs au jet de dé 9	
5.4.3 - Détermination des dommages 9	
5.4.4 - Effets du recul en cas de tir 9	
5.5 - Restrictions de tir et couverture 9	
5.5.1 - Ligne de tir 9	
5.5.2 - Tir par-dessus des terrains particuliers et couverture 9	
5.5.3 - Tir au dessus d'autres personnages 9	
5.5.4 - Tirer depuis un niveau supérieur 10	
5.5.5 - Tirer depuis un niveau inférieur 10	
6 - COMBAT 10	
6.1 - Effet du terrain sur les combats 10	
6.2 - Combat à plusieurs 10	
6.3 - Combat contre un défenseur en armure 11	
6.4 - Combat contre un personnage assommé 11	
6.5 - Recul après combat 11	
6.6 - Avance après combat 11	
6.7 - Restrictions de combat 11	
6.8 - Tirs et combats concernant les chevaux 11	
7 - TACTIQUES DE COMBAT 11	
7.1 - Cavaliers avec lance 11	
7.1.1 - Modifications dues à la distance de tir 11	
7.2 - Charge et contre-charge de cavalerie 11	
7.2.1 - La charge d'un cavalier isolé 11	
7.2.2 - La contre-charge 12	
7.2.3 - Influence sur les combats 12	
7.2.4 - La charge groupée à la lance couchée 12	
7.2.5 - La charge des cataphractes byzantins 12	
7.3 - Hoplites 13	
7.3.1 - Formation 13	
7.3.2 - Le <i>foulkon</i> (la tortue) 13	
7.3.3 - Hoplites et infiltration 13	
7.4 - Refus de combat 13	
8 - LES MAISONS ET AUTRES ÉDIFICES 14	
8.1 - Types de terrain 14	
8.2 - Les tirs 14	
8.2.1 - Tir à travers des fenêtres 14	
8.2.2 - Tir à travers les fenêtres de la chapelle 14	
8.2.3 - Tir à travers des portes 14	
8.2.4 - Murs 15	
8.3 - Couverture 15	
8.3.1 - Intérieurs de maison 15	
8.3.2 - Cours de bâtiment 15	
8.3.3 - Murs 15	
8.3.4 - Tentes 15	
8.3.5 - Portes de maison et entrées de cour 15	
8.3.6 - Coins extérieurs de bâtiment 15	
8.4 - Mouvement 15	
8.4.1 - Mouvement à travers des fenêtres 15	
8.4.2 - Murets 15	
8.5 - Combats 15	
8.5.1 - Combat à travers une porte ou une fenêtre 15	
8.5.2 - Tentes 15	
9 - LES CHÂTEAUX 16	
9.1 - Types de terrain 16	
9.2 - Éléments de défense 16	
9.2.1 - Les palissades 16	
9.2.2 - Les plateformes 16	
9.2.3 - La porte à bascule 16	
9.2.4 - Incendier les défenses d'entrée en bois 17	
9.2.5 - Pilonnage des éléments de défense en bois 17	
9.3 - Les tirs 17	
9.3.1 - Tir à partir de différents niveaux 17	
9.3.2 - Tir à travers des portes 17	
9.3.3 - Tir à partir des archères, des fenêtres de la chapelle et des plateformes 17	
9.3.4 - Restrictions de tir 17	
9.3.5 - Tir contre des personnages situés sur les plateformes ou derrière une archère ou une fenêtre de chapelle 17	
9.4 - Couverture 17	
9.4.1 - Plateforme, archères et fenêtres de chapelle 17	
9.4.2 - Intérieur du château 17	
9.4.3 - Portes 17	
9.4.4 - Murs & palissade 18	
9.5 - Mouvement 18	
9.5.1 - Restrictions de mouvement 18	
9.6 - Escaliers : mouvements et combats 18	
10 - ATTAQUER LE CHÂTEAU 18	
10.1 - L'échelle de siège 18	
10.1.1 - Hauteur des échelles 18	
10.1.2 - Transport et installation 18	
10.1.3 - Mouvements 18	
10.1.4 - Changement d'orientation 18	
10.1.5 - Tir et combat 18	
10.1.6 - Comment renverser une échelle de siège 18	
10.1.7 - Renverser une échelle d'en bas 18	
10.2 - Allumer ou éteindre un incendie 19	
10.2.1 - Comment allumer un incendie 19	
10.2.2 - Comment l'incendie peut se répandre 19	
10.2.3 - Comment éteindre un incendie 19	
10.2.4 - Évacuation d'une case en feu et restrictions de mouvement 19	
10.2.5 - Dégâts causés par le feu 19	
10.3 - Flèches enflammées 19	
10.4 - La perrière 19	
10.4.1 - Fonctionnement 19	
10.4.2 - Déplacement 19	
10.4.3 - Restrictions de tir et de mouvement 19	
10.4.4 - Résolution du tir 19	
10.5 - Le feu grégeois 19	
10.5.1 - Fonctionnement 19	
10.5.2 - Défaut de fonctionnement 20	
10.5.3 - Nature des dégâts 20	
10.6 - Les grappins 20	
10.6.1 - Lancer du grappin 20	
10.6.2 - Utilisation des marqueurs 20	
10.6.3 - Influence sur les combats 20	

10.6.4 - Couper la corde	20	8.4 - Ravitaillement des groupes de combat	27
10.6.5 - Mettre à bas une palissade avec un grappin	20	9 - Les commandants	28
11 - DÉROULEMENT D'UN SIÈGE	21	10 - Les espions	28
11.1 - Séquence de jeu	21	11 - Convois de ravitaillement	28
11.1.1 - Ravitaillement	21	12 - Les finances	28
11.1.2 - Évènements aléatoires	21	12.1 - Recrutement de troupes	28
11.1.3 - Initiative	21	12.2 - Les mercenaires	28
11.1.4 - Efficacité du blocus	21	12.3 - Pillage	29
11.1.5 - Table de guérison	21	13 - Rencontres	29
11.2 - Construction des équipements de siège	21	13.1 - Rencontre entre deux groupes de la même faction	29
11.3 - Comment détruire des fortifications ?	22	13.2 - Rencontre entre deux groupes de factions différentes	29
11.3.1 - La Fiche de Siège	22	13.3 - Rencontre avec un convoi de ravitaillement	29
11.3.2 - Les différents degrés de démolition	22	13.4 - Entrée dans une ville ou cité	29
11.3.3 - Conséquence de la démolition	22	13.5 - Attaque d'une ville	29
11.3.4 - Le pilonnage	22	14 - Combat	29
11.4 - Actions	22	14.1 - Correspondance entre la carte de campagne et les cartes tactiques	29
11.4.1 - Action 1 : À l'assaut !	22	14.2 - Mise en place des cartes tactiques	29
11.4.2 - Action 2 : Sortie contre le campement ennemi	23	14.3 - Nombre de groupes prenant part à la bataille	30
11.4.3 - Action 3 : Sortie pour ravitaillement	23	14.4 - Déploiement	30
11.4.4 - Action 4 : Sortie générale	24	14.5 - Refus du combat	30
11.5 - Reddition du château ou d'un bâtiment	24	14.6 - Fin de la bataille	30
11.5.1 - Table de reddition	24	14.7 - Personnages blessés lors des combats	30
11.6 - Table d'évènements	25	14.8 - Les prisonniers	30
RÈGLES DE CAMPAGNE	26	15 - Les sièges	30
1 - Le but du jeu	26	15.1 - Les ressources	30
2 - Les cartes	26	15.2 - Conséquences de la reddition	30
2.1 - Le terrain	26	15.3 - La capitulation sans siège	30
3 - Les fiches de jeu	26	16 - Positionnement sur la carte de campagne	31
4 - Les pions	26	17 - Résolution rapide des combats	31
5 - Les constructions	26	17.1 - Calcul de la valeur de chaque faction	31
5.1 - Les villes & cités	26	17.2 - Résolution du combat	31
5.2 - Les châteaux	26	17.3 - Calcul des pertes	32
6 - Le tour de jeu	26	17.4 - Cas du commandant de faction	32
7 - L'hostilité	27	18 - Optionnel : L'environnement	32
8 - Groupes de combat	27	18.1 - La météo	32
8.1 - Gestion des groupes de combat	27	18.2 - Les saisons	32
8.2 - Effectifs des groupes de combat	27		
8.3 - Mouvements	27		

1 - DESCRIPTION ET UTILISATION DES PIONS DU JEU

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

Guiscarð est un jeu qui, sur le plan tactique, simule des combats d'homme à homme. Autrement dit, chaque tour de jeu représente une durée de temps réel très courte : quelques dizaines de secondes tout au plus. Juste le temps de tirer une flèche, de donner un coup d'épée et de parcourir quelques mètres.

La largeur d'un hexagone équivaut à deux mètres, un espace suffisant pour qu'un soldat puisse manier son arme, mais pas un cavalier. C'est la raison pour laquelle un personnage à cheval occupe deux cases et qu'il est interdit d'avoir deux personnages vivants sur la même case.

Les tirs se font généralement à courte ou moyenne distance. Toutefois, les tirs à longue distance ont été inclus pour permettre aux joueurs qui le désirent d'utiliser des cartes supplémentaires afin d'obtenir un tapis de jeu plus grand.

1.2 - Les pions représentant des personnages

Les personnages à pied sont représentés par deux pions imprimés sur les deux faces. Le premier montre d'un côté le personnage en pleine forme et de l'autre le personnage assommé. Le deuxième pion montre le même personnage quand il a été blessé ou... tué. Les personnages qui possèdent une monture sont représentés par quatre pions : deux les représentent à pied et deux autres à cheval. Au dos des pions les représentant à cheval, on trouve le dessin du cheval sans cavalier ou du cheval mort.

Sur chaque pion figurent trois chiffres :

> **un chiffre noir** : il représente la force d'attaque du personnage. Son importance est déterminée par la longueur et le poids de l'arme, l'habileté de l'homme qui s'en sert et sa condition physique.

> **un chiffre rouge** : il représente la force en défense du personnage. Son importance est déterminée par l'habileté du personnage à parer et à esquiver les coups, ainsi que par sa condition physique. Les personnages qui possèdent une armure ont leur chiffre rouge entouré d'un cercle.

> **un chiffre bleu** : il représente le potentiel de mouvement du personnage, autrement dit le nombre de points de mouvement qu'il peut dépenser à chaque tour de jeu. Son importance est déterminée par le mode de déplacement - à pied ou à cheval -, le poids de l'armure et la condition physique du personnage.

On pourra aussi trouver d'autres indications :

> Les cavaliers disposent d'un petit triangle pour indiquer où se trouve la tête de la monture, et donc le sens du déplacement.

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

Le système de pions à deux faces est identique pour tous les personnages du jeu¹. Les termes « Stun » et « Dead » que l'on trouve sur les pions correspondent en français à « Assommé » et « Mort ». On notera qu'un personnage assommé ne peut ni se déplacer, ni attaquer, et que sa force en défense se réduit à la protection passive de l'équipement qu'il porte.



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

1 - À l'exception des animaux (chiens, sangliers, moutons) qui n'ont qu'un pion (en bonne santé/mort).

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

2 - DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

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

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

2.1 - Organisation du tour de jeu

Chaque tour de jeu se déroule de la façon suivante :

Phase du joueur A

1. TIR OFFENSIF. Tous les personnages du camp A possédant une arme de jet peuvent tirer, à l'exception de ceux qui sont en contact avec un personnage ennemi.
2. ANNONCE DE CHARGES ET CONTRE-CHARGES DE CAVALERIE. Le joueur A annonce une par une les charges qu'il compte effectuer avec ses cavaliers. Le joueur B a, dans certains cas, la possibilité d'annoncer des contre-charges (voir § 7.2).
3. MOUVEMENT ET TIR DÉFENSIF. Tous les personnages du camp A qui n'ont pas tiré dans la séquence 1 peuvent bouger normalement. Les autres doivent respecter les conditions propres à chaque type d'arme (voir § 5.1 Tir et mouvement).
Au cours des déplacements des personnages du camp A, le Joueur B peut effectuer des tirs défensifs avec des personnages qui ne sont pas en contact avec l'ennemi. Ces personnages devront avoir respecté les conditions particulières au tir défensif (voir § 5.1 Tir et mouvement, et § 5.3 Tir défensif).
4. COMBAT. Tous les personnages du camp A en contact avec des personnages ennemis peuvent attaquer, à l'exception de ceux qui ont tiré dans la séquence 1.
5. PERSONNAGES ASSOMMÉS. Tous les personnages amis qui ont été assommés lors de la phase de jeu de l'adversaire sont remis sur pied (on retourne les pions concernés).

Phase du joueur B

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

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

3 - L'ENVIRONNEMENT

3.1 - Terrains à découvrir

Comme on va le voir plus loin, le type de couverture influence les tirs

à distance, alors que le désavantage que procurent certains terrains (-) influence les combats au corps-à-corps.

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 à pied 4 à cheval	Légère	-
	Arbre	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Talus	2 à pied 4 à cheval	Moyenne si tir traverse haut du talus	-
	Marais	2 à pied 4 à cheval	Légère	-
	Roche	4 à pied, impassable pour les personnages montés	Légère	-
	Chemin	1 dans l'axe, à pied impassable par les côtés et pour les personnages montés	Moyenne si tir depuis un niveau inférieur	0
	Escalier en pierre	2 dans l'axe, à pied impassable par les côtés et pour les personnages montés	Légère	-
	Plage	1	Aucune	0
	Hauts Fonds	2	Légère	-
	Bas Fonds	4 à pied impassable pour les personnages montés ou en armure	Légère, sauf si tireur au bord de l'eau	-

4 - MOUVEMENT

Chaque personnage a un nombre de points de mouvement inscrit sur le pion qui le représente (chiffre **bleu**). Le tableau suivant résume les

différents potentiels de mouvement présents dans le jeu (voir § 3.1 Types de terrain).

Type de personnage	Mouvement en bonne santé	Mouvement quand blessé
Femme et prêtre	4	2
Personnage à pied sans armure	8	4
Personnage à pied avec armure	6	3
Chevalier à pied	6	3
Cavalerie sans armure	15	15
Cavalerie avec armure	12	12
Cataphracte	10	10
Cataphracte à pied	4	2

À chaque tour, un joueur peut bouger tous ou une partie de ses personnages, en utilisant tout ou partie du potentiel de mouvement de chacun. Les points de mouvements inutilisés ne peuvent pas être transférés d'un personnage à l'autre, ni être gardés en réserve pour les tours suivants.

4.1 - Empilement de pions

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

4.2 - Restrictions de mouvement

Les personnages ne peuvent pas passer par des cases contenant des personnages ennemis, sauf si ceux-ci sont assommés ou morts. Traverser des cases contenant des personnages amis ne pose, par contre, aucun problème.

4.2.1 - Eau & arbre

Les personnages à cheval ne peuvent pas passer par une case arbre ou une case bas-fonds. Les chevaux sans cavalier et tenus par la bride peuvent, par contre, traverser ces cases normalement.

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

4.2.2 - Cases contenant des personnages morts

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

Les cases contenant six hommes morts ou deux chevaux morts deviennent impassables. (Même chose si une case contient trois hommes morts et un cheval mort).

4.2.3 - Comment dégager une case devenue impassable

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

4.2.4 - Comment transporter un personnage assommé

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

4.3 - Infiltration des lignes ennemies

Quand un personnage traverse, au cours de son déplacement, une case adjacente à un ou plusieurs ennemis en position d'attaquer, le personnage concerné doit immédiatement subir un test d'infiltration (avant de poursuivre éventuellement sa progression). Un ennemi assommé est donc exclu car il ne peut pas attaquer. Les conséquences d'un test d'infiltration sont appliquées immédiatement (un personnage blessé risque donc de ne pas pouvoir terminer son mouvement).

Le joueur adverse va lancer 1D10 pour chacun des ennemis présents, et consulter la table d'infiltration du § 4.3.1. L'infiltration ne concernant que les cases traversées, il n'est pas nécessaire de faire un test :

- > pour des mouvements d'une case seulement,
- > ou si un personnage veut changer d'adversaire en ne se déplaçant que d'une case.

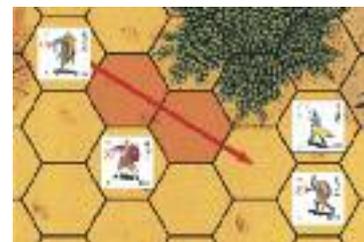
Cette règle ne s'applique qu'aux cases traversées. Un personnage qui termine son mouvement sur une case adjacente à l'ennemi n'entraîne pas de lancer de dé.

Pour les personnages montés, on ne lance le dé qu'une fois, même s'ils occupent deux cases. C'est le haut du pion qui est pris en compte pour la règle d'infiltration.

La règle d'infiltration ne s'applique pas quand l'ennemi est situé de l'autre côté d'une fenêtre ou d'une meurtrière.

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

À noter : il ne peut pas y avoir d'attaque d'opportunité sur la seconde case orange. Si Robert décide d'attaquer uniquement Alexio, le Byzantin adjacent ne pourra pas placer une attaque d'opportunité.



Exemple 2 : Si Roger veut attaquer Alexio, il vaut mieux passer par le chemin adjacent au cataphracte monté car ce dernier ne peut pas attaquer le Normand qui est sous un arbre, et il n'y a donc pas d'attaque d'opportunité. Inversement, passer plus à droite entraîne un test d'infiltration à cause d'Argyris. Dans les deux cas, il n'y a pas de tests d'infiltration sur la case finale ; il y aura peut-être des combats pendant la phase suivante.



Pendant la phase de combat, les avances et les reculs sont également des déplacements. Seules les avances de plus d'une case donnent lieu à test d'infiltration sur la ou les cases traversées avant la case de destination finale. En cas d'avance après combat, le ou les personnages vaincus ne peuvent pas déclencher un test d'infiltration.

Exemple 3 : Roger a combattu le fantassin arabe Zahir et l'a obligé à reculer. Roger avance après combat en passant d'abord sur la case occupée précédemment par Zahir puis s'arrête sur une deuxième case adjacente au fantassin nubien Adama. Il n'y a pas de test d'infiltration.



La retraite (suite à un combat ou à un tir) est un cas particulier. Le test d'infiltration s'applique, le cas échéant, pour toutes les cases traversées et pour la case de destination. À noter que la retraite est impossible sur une case adjacente à un ennemi ayant participé au combat. En ce cas, le personnage reste sur place et est blessé.

Exemple 4 : Ruggiero doit subir un recul de 2 cases suite à un tir d'archer. Le Lombard a le choix entre 3 itinéraires, qui se traduisent par :

- un seul test d'infiltration en H1 pour le trajet bleu
- un test également en H1 pour le trajet rouge
- deux tests en H4 et un test en H5 pour le tracé vert.

Remarque : comme le précise la



règle des retraites, la première case du mouvement de recul doit être opposée à la direction du feu ennemi. Ruggiero ne peut donc pas reculer dans la case « Nord-Est » de H1 et terminer en H2. Il ne peut donc pas éviter le test d'infiltration.

4.3.1 - Table d'infiltration

De 1 à 5	Pas de dommages		
6 ou 7	Arrêt du déplacement		
8 ou 9	Personnage blessé		
10	Personnage tué		
Personnage tentant de s'infiltrer (bonus cumulables au dé)		Personnage tentant de s'opposer à l'infiltration (malus cumulables au dé)	
Cavalier	-1	Cavalier	+1
Armure	-1	Hoplite byzantin	+1
Blessé	+2	Blessé	-2

4.3.1.1 - Restriction liée aux terrains

Un ennemi ne peut faire un test d'infiltration que s'il est en mesure d'attaquer la case sur laquelle se trouve le personnage qui réalise une infiltration.

Par exemple, le test d'infiltration n'est pas possible si l'ennemi est situé de l'autre côté d'une fenêtre d'église ou d'une meurtrière, ou bien s'il est à cheval et que l'infiltration a lieu dans une case forêt.

4.3.1.2 - Cas des cavaliers

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

4.4 - Mouvements particuliers aux personnages à cheval

4.4.1 - Faire tourner le cheval

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

Les chiffres qui figurent sur les cases indiquent le coût de chacune d'entre elles par rapport à la position initiale du cavalier. Les cases orangées illustrent l'arc frontal du cavalier (voir § 7.2.1).

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



4.4.2 - Montée et descente de cheval

Monter ou descendre de cheval coûte 2PM pour les personnages sans armure et 3PM pour les personnages avec.

Les points de mouvement restant peuvent être utilisés comme suit :

- > Si le personnage monte à cheval, les points de mouvement à pied restants sont doublés.
- > Si le personnage descend de cheval, les points de mouvement à cheval restant sont divisés par deux pour les personnages en bonne santé, et par 4 pour les personnages blessés (arrondis par défaut).

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

utiliser une fois à cheval.

Arthur à cheval se déplace de 4PM avant de démonter. Les 5PM restant deviennent 2PM une fois à pied.



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

Quand un cavalier monte ou remonte à cheval, on remplace les pions cavalier à pied + cheval par un pion unique représentant le même cavalier sur sa monture.



4.4.3 - Chevaux sans cavalier

Les chevaux qui n'ont pas de cavalier restent immobiles jusqu'à ce qu'ils soient montés ou conduits par la bride. Ils peuvent être poussés par un personnage qui veut occuper une de leurs cases.

Pour conduire un cheval par la bride, il suffit de faire passer un personnage monté ou à pied, même blessé, par l'une des 3 cases adjacentes à la tête du cheval. Cette action est impossible si un ennemi en position d'attaquer est adjacent au cheval. Si ce personnage est à pied, la prise de contrôle est automatique: le personnage peut continuer sa route, suivi désormais du cheval que l'on traite comme une simple extension du pion qui le conduit.

Si le personnage est à cheval, la prise de contrôle n'est automatique qu'à l'arrêt, autrement dit quand le personnage se trouve au début ou à la fin de son mouvement sur l'une des cases adjacentes au cheval sans cavalier.



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

- > De 1 à 6 au dé, la manœuvre réussit et le personnage peut terminer son mouvement en emmenant le cheval sans cavalier avec lui. Le cheval sans cavalier doit se trouver d'un côté ou de l'autre du personnage à cheval, de façon parallèle et légèrement en retrait par rapport à ce dernier.
- > De 7 à 10, la manœuvre échoue. Le cheval sans cavalier reste sur place. Même si le personnage reste à proximité du cheval, il ne pourra pas le contrôler ce tour-ci.

Un cheval sans cavalier reste sous le contrôle du même joueur tant que celui-ci a un personnage vivant et non assommé à proximité immédiate du cheval. Dans le cas contraire, le cheval appartiendra au premier joueur qui en prendra le contrôle.

Un personnage à cheval tenant un autre cheval par la bride perd automatiquement le contrôle de ce dernier s'il engage le combat ou s'il est attaqué.

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

4.4.4 - Chevaux et terrains

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

5 - TIRS



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

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

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

Les lanceurs de javalot ne peuvent tirer que 4 fois par scénario. Utiliser le marqueur Lance pour indiquer qu'ils sont à court de munitions.

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

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

5.1 - Tir et mouvement

Fréquence de tir et maniabilité sont deux facteurs qui influent sur la mobilité du tireur. Ainsi, plus une arme est maniable, moins les mouvements seront limités. Mais un personnage qui veut effectuer à la fois un tir offensif et un tir défensif bougera généralement moins qu'un personnage qui s'en tient au seul tir offensif. Les conditions propres à chaque arme sont résumées dans la fiche de jeu N°2. Placez le marqueur ci-joint sur les tireurs ayant effectué soit leur tir offensif (Off. Fire) ou défensif (Def. Fire).



Les conditions propres à chaque arme sont résumées dans la fiche de jeu N°2. Placez le marqueur ci-joint sur les tireurs ayant effectué soit leur tir offensif (Off. Fire) ou défensif (Def. Fire).

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

5.2 - Tir et combat

Un personnage ne peut pas tirer s'il se trouve sur une case adjacente à un personnage ennemi au moment du tir. On considère alors qu'il est occupé à combattre au corps-à-corps. Ce cas ne s'applique évidemment pas si le personnage ennemi n'est pas en position d'attaquer la case occupée par le tireur (voir § 6.6 Restrictions de combat).

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

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

5.3 - Tir défensif

Seuls les personnages qui ont respecté les conditions de mouvement requises et qui n'ont pas attaqué pendant leur tour peuvent effectuer un tir défensif.

Contrairement au tir offensif, qui s'effectue contre des personnages immobiles, le tir défensif a lieu pendant que l'ennemi se déplace. Le joueur qui effectue ses tirs défensifs peut ainsi interrompre à tout moment le déplacement d'un personnage ennemi sur une case précise et décider de lui tirer dessus avec un ou plusieurs tireurs. Pour une question de simultanéité, tous les tireurs qui interviennent à ce moment-là doivent être désignés **avant** d'effectuer les tirs concernés. Quel que soit le résultat des tirs, on considèrera qu'ils auront tous tiré. Autrement dit, si un joueur désigne, par exemple, trois tireurs et que le personnage ennemi est tué dès le deuxième tir, le troisième tireur aura tout de même tiré. Son tir n'aura rien apporté de plus ; un phénomène qui se produit souvent dans la réalité.

Si, après avoir 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.

5.4 - Résolution des tirs

Les tireurs sont activés l'un après l'autre et doivent s'adapter aux conséquences des tirs précédents.

Pour tirer sur un ennemi :

- > Identifiez le type d'arme utilisé par le tireur ;
- > Calculez la distance le séparant de sa cible (le nombre de cases à l'exception de celle dans laquelle est le tireur) pour connaître la portée ;
- > Notez le type de cible (à pied ou monté) ;
- > Note pour le tir sur un cavalier : le tireur peut prendre pour cible une des deux cases occupées par le cavalier à sa convenance.

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

5.4.1 - Détermination de la case d'impact

- > Lancez 1D10 et consultez la figure ci-contre pour connaître la case d'impact réellement atteinte. Elle varie dans un rayon d'une case autour de la case cible. Les 2 flèches indiquent la provenance possible du tir en fonction de la position du tireur. Notez que le projectile de la perrière peut tomber dans un rayon de 2 cases autour de la cible (voir § 10.4.1) ;



- > Si un personnage se trouve dans la case d'impact (qu'il soit ami ou ennemi), il subit les conséquences de la table de résolution de son type de couverture ("aucune", "légère", "moyenne" ou "forte") ;
- > Lancez un 1D10 et lisez le résultat dans la table de tir correspondante ;

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

5.4.2 - Modificateurs au jet de dé

Même si c'est avant tout le dé qui détermine le résultat d'un tir, il y a toutefois plusieurs facteurs qui peuvent modifier la détermination de la case d'impact. En cas de résultat supérieur à 10, la flèche est perdue.

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

5.4.3 - Détermination des dommages

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

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

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

5.4.4 - Effets du recul en cas de tir

Le personnage visé doit reculer immédiatement. Le recul n'est possible que sur des cases passables par le personnage. La première case doit être dans une direction opposée au tireur. Il peut reculer à travers des cases contenant des personnages amis, des animaux ou des montures sans cavalier. Il peut également déplacer des personnages amis pour se retrouver à la distance requise de son point de départ. Mais si le personnage qui recule ou l'un des personnages déplacés est obligé de passer ou de s'arrêter sur une case adjacente à l'ennemi, il doit subir les conséquences éventuelles de la table d'infiltration des lignes ennemies. Un cavalier peut ne déplacer que la moitié de son pion si ce mouvement lui permet de reculer par rapport à l'origine du tir.

Il est impossible de reculer à travers une case occupée par un ennemi. Un personnage qui ne peut pas reculer de toute la distance nécessaire est automatiquement blessé. Un personnage monté recule en ligne droite, il ne peut pas faire demi-tour.

Important : un personnage assommé ou blessé est considéré mort s'il est à nouveau blessé ou assommé. Un personnage assommé qui est obligé de reculer est également considéré mort.

5.5 - Restrictions de tir et couverture

5.5.1 - Ligne de vue/tir

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

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

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

5.5.2 - Tir par-dessus des terrains particuliers et couverture

5.5.2.1 - Broussailles

Il est possible de tirer dans et à travers des cases broussailles. Un personnage bénéficie d'une couverture légère s'il se trouve sur une case broussailles ou si la ligne de tir traverse une case broussailles.

5.5.2.2 - Arbres

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

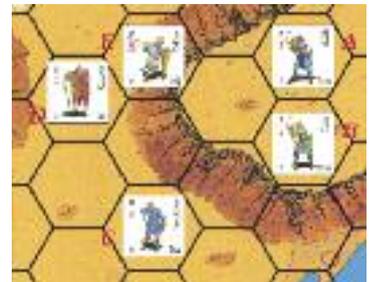
5.5.2.3 - Talus

Les cases talus ne bloquent pas la ligne de tir tant que celle-ci ne traverse pas le haut du talus. Quand la ligne de tir passe par le haut d'un talus, le tir n'est possible que si le personnage en contrebas se trouve au moins aussi éloigné de la case talus que le personnage situé en hauteur. S'il est plus proche, aucun tir n'est possible entre eux, car ils ne peuvent pas se voir.

Exception : le tir est possible quand le personnage en contrebas se trouve sur la case talus elle-même. Il peut alors tirer, mais on peut aussi lui tirer dessus, car on considère qu'il se trouve à mi-pente du talus.

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

Trois archers byzantins A, B et C, tirent sur les personnages D et E. Du point de vue de A et de B, E a une couverture moyenne, car le tir passe par le haut du talus. Ils ne peuvent par contre pas tirer sur D qui est plus proche du talus qu'eux. Pour C, D n'a aucune protection, car le tir ne traverse pas le sommet du talus.



Des personnages invisibles pour le tireur ne bloquent pas le tir. Ainsi, par exemple, si le tireur est sur un talus et ne peut pas voir un personnage situé plus bas.

5.5.2.4 - Eau

Les cases eau ne bloquent en aucune façon la ligne de tir. Un personnage sur une case eau bénéficie d'une couverture légère sauf si le tireur est posté au bord de l'eau. Un personnage dans une case eau ne peut pas tirer.

Cette couverture devient moyenne si la ligne de tir traverse une construction de bois (comme sur la mini-carte La Jetée) ou des broussailles.

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

De plus, il y a des règles générales qui neutralisent les effets du terrain si le tir provient d'un niveau supérieur (voir 5.5.4).

5.5.3 - Tir au-dessus d'autres personnages

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

Les archers et les lanceurs de javelot peuvent, par contre, tirer par-dessus d'autres personnages du moment que la cible se trouve à moyenne ou longue distance et ne bénéficie que d'une couverture légère ou pas de couverture du tout (voir l'application pour les lanceurs de javelots montés au § 7.1).

5.5.3.1 - Exceptions :

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

A, B, D et E combattent contre C, F et G.
- Le personnage A est un archer à cheval.



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

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

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

5.5.4 - Tirer depuis un niveau supérieur

Deux cases séparées par un talus sont à un niveau d'écart. Le terrain peut être neutralisé en tirant depuis un niveau plus élevé : des cibles dans des broussailles, marécages, haut fond (mais pas bas fond) ou une pente ne bénéficient pas de leur couverture habituelle si on leur tire dessus :

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

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

5.5.5 - Tirer depuis un niveau inférieur

Un personnage dans la ligne de tir peut être ignoré s'il est distant de N hexagones ou moins de la cible ; N désignant le nombre de niveaux au-dessus du tireur.

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



6 - COMBAT

Quand deux personnages ou plus se trouvent sur des cases adjacentes, ils peuvent se combattre. Chaque combat est optionnel. La décision d'attaquer revient au joueur dont c'est le tour de jouer. Ses personnages s'appelleront donc les attaquants. Au tour de jeu suivant, ils se défendront contre les attaquants adverses. Chaque personnage ne peut effectuer qu'une attaque par tour, mais un défenseur peut être attaqué plusieurs fois par différents attaquants. Pour résoudre un combat, on soustrait la force de l'attaquant (**chiffre noir**) par la force en défense du personnage attaqué (**chiffre rouge**). On obtient ainsi un différentiel qui correspond à une colonne de résultats possibles figurant dans la Table des Combats appropriée sur la fiche de jeu N° 2. Il ne reste plus alors à l'attaquant qu'à lancer le dé pour connaître le résultat exact du combat en cours. Il existe deux Tables de Combats : l'une sert à résoudre des combats contre des personnages à cheval, l'autre contre des personnages à pied.

6.1 - Effet du terrain sur les combats

Le différentiel d'un combat peut être modifié par la nature du terrain sur lequel se trouve chacun des personnages impliqués. Comme on peut le voir dans le tableau sur les types de terrain (voir fiche de jeu N° 1), un terrain peut influencer un combat de trois façons: il peut être neutre (0), désavantager le personnage qui s'y trouve (-), ou l'avantager (+).

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

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

Si les 2 camps se trouvent sur des terrains équivalents, la colonne ne change pas et le rapport de force reste donc le même.

Attaquant dans	contre	Défenseur dans	Répercussions sur la colonne des résultats possibles (0/4, 5/8, 9/12, etc.)
-		+	On la décale de 2 colonnes sur la gauche
-		0	On la décale de 1 colonne sur la gauche
0		+	On la décale de 1 colonne sur la gauche
0		-	On la décale de 1 colonne sur la droite
+		0	On la décale de 1 colonne sur la droite
+		-	On la décale de 2 colonnes sur la droite

6.2 - Combat à plusieurs

Un seul personnage ne peut pas attaquer plusieurs personnages ennemis.

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

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

Un personnage assommé est automatiquement tué si, à n'importe quelle phase, toutes les cases accessibles qui l'entourent sont occupées par des ennemis.

Si les attaquants décident d'attaquer ensemble et qu'ils sont sur des terrains différents, c'est le terrain le moins avantageux qui sera pris en compte pour le comparer à celui qu'occupe le défenseur.

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

Exemple : Mettons que deux personnages attaquent un ennemi avec un différentiel de 9. Si l'un se trouve sur un terrain (0) et l'autre sur un terrain (-), les deux attaquants seront considérés comme étant sur un terrain (-). Si le défenseur se trouve sur un terrain (0), le tableau d'Effets du Terrain sur les Combats (voir fiche de jeu) indique que le différentiel doit être décalé d'une colonne vers la gauche (9/12 devient 5/8). Mais comme ils attaquent à plusieurs, ils ont le droit de décaler le différentiel d'une colonne sur la droite. Le combat sera donc résolu avec un différentiel compris entre 9 et 12, le nombre des attaquants venant contrebalancer le terrain désavantageux.

6.3 - Combat contre un défenseur en armure

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

6.4 - Combat contre un personnage assommé

Tout résultat sur la table de combat ayant un impact négatif sur l'attaquant (recul, blessure, etc.) n'est pas pris en compte, car un personnage assommé ne peut pas se défendre.

6.5 - Recul après combat

Le recul s'applique à tous les défenseurs ou attaquants impliqués. Le recul se calcule en nombre de cases passables par l'unité concernée et pas en PM. Un personnage peut reculer à travers des cases contenant des personnages amis. Il peut également déplacer des personnages amis pour se retrouver à la distance requise de son point de départ. Les personnages déplacés peuvent à leur tour déplacer d'autres personnages amis, ce qui peut résulter en une retraite en cascade. Mais si le personnage qui recule ou l'un des personnages déplacés est obligé de passer ou de s'arrêter sur une case adjacente à l'ennemi, il doit subir les conséquences éventuelles de la table d'infiltration des lignes ennemies. Il est impossible de reculer à travers une case occupée par un ennemi. Un personnage qui ne peut pas reculer de toute la distance nécessaire est automatiquement blessé. Important : un personnage assommé ou blessé est considéré mort s'il est à nouveau blessé ou assommé. Un personnage assommé qui est obligé de reculer est également considéré mort.

6.6 - Avance après combat

Si, à la suite d'un combat, les attaquants ou les défenseurs ont dû reculer (ou si l'un d'entre eux a été assommé ou tué), le joueur victorieux peut faire avancer l'un de ses personnages d'un nombre de point égal à **la moitié de son potentiel de mouvement**. La première case traversée devra nécessairement être l'une des cases évacuées par l'ennemi (ou la case du personnage assommé ou tué). L'avance après combat n'est pas obligatoire, mais elle doit être effectuée immédiatement, sans attendre la résolution des autres combats en cours.

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

N.B. L'avance après combat doit tenir compte de la règle concernant l'infiltration des lignes ennemies (§ 4.3), mais avec la restriction suivante: un personnage ennemi qui est adjacent à la case traversée n'entraîne un lancer de dé que s'il n'est pas engagé en même temps dans un combat, en attaque comme en défense. Que le combat ait déjà eu lieu ou pas n'a pas d'importance.

6.7 - Restrictions de combat

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

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

6.8 - Tirs et combats concernant les chevaux

Quand un cavalier est désarçonné à la suite d'un combat ou d'un tir, le pion approprié - cavalier assommé, blessé ou mort - est placé

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

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

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

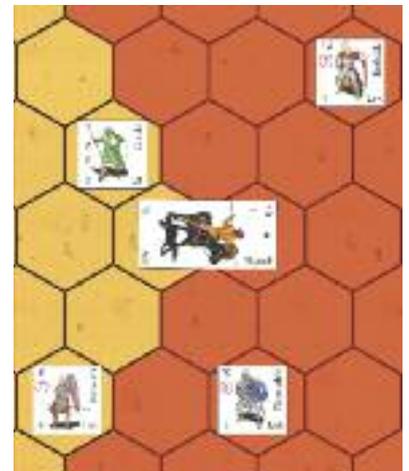
Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez déjà jouer les Scénarios 1, 2, 3 et 4

7 - TACTIQUES DE COMBAT

7.1 - Cavaliers avec lance

Cette règle s'applique aux pions cavaliers avec une lance sans fanion. Pour pouvoir lancer une lance, le cavalier doit toujours avoir la cible dans son arc frontal ou latéral.

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



Un cavalier peut tirer par dessus un personnage ami à pied, qui lui est adjacent. Cela n'est possible que si la cible se trouve au moins à 3 cases de distance du tireur.

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



7.1.1 - Modifications dues à la distance de tir

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

7.2 - Charge et contre-charge de cavalerie

7.2.1 - La charge d'un cavalier isolé

Type d'arme utilisée	Courte distance	Moyenne distance	Longue distance
Modification au dé	Pas de modification	+1	+2
Cavalier avec lance	1 à 3 cases	4 à 6 cases	7 à 9 cases



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 est équivalente à une ligne de tir mais seuls les personnages à cheval bloquent la ligne de vue d'un cavalier.
- > Le cavalier doit parcourir au moins 6 cases et son déplacement ne doit comporter aucun tournant brusque lui faisant dépenser des points de mouvement supplémentaires, en dehors du coût normal de chaque case (voir §4.4).
- > Les 4 dernières cases de la charge doivent être en ligne droite, dans la direction de la case occupée par la cible.

Arc frontal d'un cavalier

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



7.2.2 - La contre-charge

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

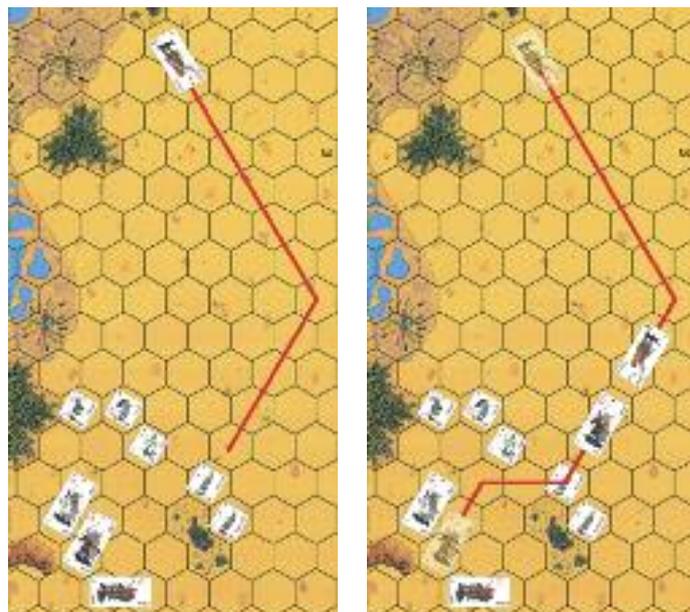
- > Le cavalier qui contre-charge doit avoir le cavalier qui charge dans son arc frontal (voir schéma ci-dessus) et doit être à même de le voir.
- > Une contre-charge doit toujours aboutir à l'occupation par le cavalier désigné des 2 dernières cases du parcours de la charge adverse. Autrement dit, charge et contre-charge se rencontrent frontalement sur les 4 dernières cases de la charge initialement prévue, chaque cavalier occupant respectivement 2 de ces cases (voir schéma ci-après).
- > Pour atteindre cette position, le cavalier qui contre-charge ne doit pas avoir à parcourir plus de la moitié du nombre de cases prévues pour la charge initiale (arrondir si nécessaire au chiffre inférieur). De plus, comme pour le cavalier adverse, son déplacement ne doit comporter aucun tournant brusque lui faisant dépenser des points de mouvement supplémentaires.

Exemple de charge et de contre-charge

Un chevalier normand annonce une charge contre un piquier nubien en 10 cases. Un cavalier lourd nord-africain décide de contre-charger et vient à la rencontre du chevalier en occupant les 2 dernières cases de la charge initialement prévue.

L'autre cavalier lourd nord-africain aurait pu être également choisi pour la contre-charge, mais pas le cavalier fatimide, car ce dernier n'a pas le normand dans son arc frontal au départ de la charge.

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



Si un cavalier est soumis à une charge ennemie distante de 6 cases au moins et que cette charge est dirigée contre son arc frontal, il peut contre-charger. Dans ce cas, il avance de 2 cases vers l'ennemi sur la même trajectoire que ce dernier.

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

7.2.3 - Influence sur les combats

Un cavalier qui charge voit son potentiel d'attaque augmenter de moitié. Un cavalier qui contre-charge voit son potentiel de défense augmenter de moitié. On arrondit éventuellement au chiffre inférieur.

Exemple : un chevalier normand possédant 28 points d'attaque charge un cavalier arabe possédant 9 points en défense. Le chevalier obtient 14 points de bonus, ce qui lui fait un potentiel d'attaque de 42 points ce tour-ci. Si le cavalier syrien a la possibilité de contre-charger, il ajoutera 4 points à son potentiel de défense, qui atteindra 13 points pour cette contre-charge.

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

N.B. Dans le cas où le potentiel de défense du cavalier qui contre-charge est supérieur au potentiel d'attaque du cavalier qui charge, on inverse les rôles tout en gardant les mêmes potentiels : l'attaquant devient défenseur et vice-versa. Les résultats défavorables au cavalier qui contre-charge ne sont toutefois pas pris en compte.

7.2.4 - La charge groupée à la lance couchée

Tout groupe de 3 chevaliers normands au moins se tenant adjacents et chargeant dans la même direction en ligne droite cumule les avantages de la règle de charge ci-dessus et du décalage d'une colonne vers la droite sur la table de résultat.

7.2.5 - La charge des cataphractes byzantins

Ces cavaliers avaient suivi un entraînement particulier pour pouvoir charger en formation très compacte pour renforcer la puissance du choc. On utilisera la même règle que pour la charge groupée, mais compte tenu de la faible mobilité des cataphractes, cette tactique ne peut être utilisée que contre de l'infanterie.

7.3 - Hoplites

7.3.1 - Formation

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

Un attaquant ou un groupe d'attaquant entrant par les cases de face de la formation doit d'abord affronter la forêt de piques (symbolisée par le marqueur de formation) avant de pouvoir espérer atteindre les hoplites. La première attaque se fait donc sur le marqueur de formation qui dispose des mêmes valeurs de combat que l'hoplite qui lui est adjacent. En cas de résultat Défenseur blessé ou mort, le marqueur de pique est retiré et l'attaquant pourra attaquer le hoplite au corps à corps au tour suivant.

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

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

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

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

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

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

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

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



7.3.2 - Le foulkon (la tortue)



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

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

7.3.3 - Hoplites et infiltration

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

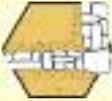
7.4 - Refus de combat

Un personnage ayant un potentiel de déplacement supérieur à celui de son ou de ses assaillants peut décider de rompre le combat en jouant sur sa faculté de mobilité supplémentaire. Un cavalier recule de 2 cases, un piéton d'une case. Le recul ne peut se faire que sur des cases libres de tout personnage. On ne peut pas déplacer un personnage ami pour reculer. Un personnage reculant sur des cases adjacentes à un ennemi subit les résultats de la table d'infiltration.

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez jouer le Scénario 5

8 - LES MAISONS ET AUTRES ÉDIFICES

8.1 - Types de terrain

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

8.2 - Les tirs

8.2.1 - Tir à travers des fenêtres

a) De l'intérieur : Un personnage dans une maison ne peut tirer vers l'extérieur qu'à partir d'une case fenêtre. La ligne de tir part alors du milieu du rebord extérieur de la fenêtre et non pas du centre de l'hexagone. Il ne peut pas tirer sur un fantassin adjacent à la fenêtre, mais il peut tirer sur un cavalier (car celui-ci ne peut pas attaquer au travers de la fenêtre).

b) De l'extérieur : Un personnage situé à l'extérieur ne peut tirer à travers une fenêtre que si sa cible se trouve immédiatement derrière la fenêtre. La ligne de tir doit pouvoir atteindre le centre de la case fenêtre sinon le tir est impossible.

Cas particulier : Un tireur posté sur la case directement adjacente au rebord de la fenêtre peut tirer à l'intérieur de la maison de façon normale. Sa ligne de tir part alors du milieu du rebord intérieur de la fenêtre. Son champ de tir est toutefois limité aux seules cases qui forment la pièce, y compris les cases porte et les autres cases fenêtre. Tout personnage se trouvant à l'intérieur d'une maison bénéficie d'une couverture moyenne quand on lui tire dessus à travers une fenêtre.

8.2.2 - Tir à travers les fenêtres de la chapelle

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

8.2.3 - Tir à travers des portes

Un personnage situé à l'extérieur ou à l'intérieur d'un bâtiment peut tirer à travers une porte du moment que sa ligne de tir ne traverse pas une autre porte ou une fenêtre. Il est possible, par contre, de tirer à travers une porte contre un personnage se trouvant sur une autre case porte ou une case fenêtre. Le calcul de la ligne de tir se fait normalement.

Quand un personnage tire à partir d'une case porte, sa ligne de tir part du milieu de l'ouverture et non pas du centre de l'hexagone.

Les restrictions concernant les portes s'appliquent de la même façon aux entrées de cour ou à toute combinaison de ces deux formes d'ouverture.

8.2.4 - Murs

Il est impossible de tirer à travers un mur, sauf par l'ouverture d'une porte ou d'une fenêtre. Dès qu'une ligne de tir touche un mur, le tir est impossible.

8.3 - Couverture

8.3.1 - Intérieurs de maison

Les personnages se trouvant à l'intérieur d'une maison bénéficient d'une couverture moyenne quand on leur tire dessus à travers une porte ou une fenêtre. Ceci n'est évidemment pas le cas quand le tireur se trouve sur la case porte en question.

8.3.2 - Cours de bâtiment

Les personnages se trouvant dans la cour d'un bâtiment bénéficient d'une couverture moyenne quand on leur tire dessus à travers une porte ou une entrée de cour.

8.3.3 - Murs

Les personnages derrière un mur bénéficient d'une couverture totale et il est impossible de leur tirer dessus.

8.3.4 - Tentes

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

8.3.5 - Portes de maison et entrées de cour

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

8.3.6 - Coins extérieurs de bâtiment

Les personnages sur des cases qui contiennent un coin extérieur de bâtiment bénéficient d'une couverture moyenne quand le tireur se trouve sur une case ne lui permettant pas d'apercevoir les deux côtés du bâtiment en même temps. S'il est soumis à un tir croisé, un personnage doit choisir de quel côté il est à couvert.

Exemple de tir croisé :

Deux arabes tirent pendant la même phase sur un cataphracte byzantin situé à un coin de bâtiment. Celui-ci ne peut pas bénéficier deux fois d'une couverture moyenne. Le joueur qui le contrôle doit indiquer par rapport à quel tireur il est à couvert.



8.4 - Mouvement

Les murs sont infranchissables. Pour entrer dans une maison ou une cour, il faut passer par une porte ou une fenêtre. Les chevaux, avec ou sans cavalier, ne peuvent pas entrer dans une

case intérieure de maison. Ils peuvent cependant pénétrer dans les cours et même y occuper les cases Porte de maison.

8.4.1 - Mouvement à travers des fenêtres

Seuls des personnages à pied peuvent passer à travers une fenêtre. Un tel mouvement est impossible si la case située de l'autre côté de la fenêtre est occupée par un personnage ennemi.

N.B. Les personnages en armure blessés ne peuvent plus passer à travers une fenêtre, car leur potentiel de mouvement est réduit à 3 points et il en faut 4 pour passer de l'autre côté.

8.4.2 - Murets

Franchir un muret coûte 3PM qui se répartissent en 2PM pour franchir le mur et 1PM pour entrer dans le nouvel hexagone (peut être important si le muret est adjacent à un arbre).

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

8.5 - Combats

8.5.1 - Combat à travers une porte ou une fenêtre

Quand un combat a lieu à travers une porte, le défenseur est toujours en terrain favorable (+), qu'il soit placé à l'intérieur ou à l'extérieur du bâtiment.

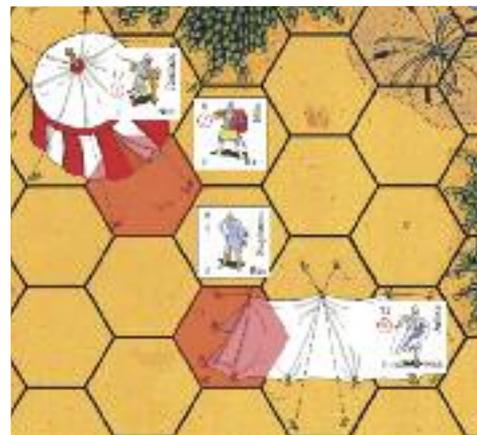
Quand un combat a lieu à travers une fenêtre, le défenseur est toujours en terrain favorable (+) et l'attaquant en terrain défavorable (-), quelles que soient leurs positions respectives.

8.5.2 - Tentes

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

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

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



**Ne lisez pas plus loin !
Vous pouvez jouer les Scénarios 6, 7, 8, 9 et 10**

9 - LES CHÂTEAUX

9.1 - Types de terrain

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

9.2 - Éléments de défense

9.2.1 - Les palissades



Taillées dans des troncs de sapins provenant des forêts proches, les palissades sont un obstacle plus redoutable qu'il n'y paraît. C'est un obstacle infranchissable sans une échelle. Une fois au sommet, l'assaillant ne peut que sauter de l'autre côté, au risque de se rompre les os.

Pour savoir s'il s'est bien réceptionné, lancer 1D6. Un personnage en armure ajoute 1 au résultat du dé :

- > de 1 à 4, le saut est réussi ;
- > 5 ou 6, le personnage est blessé.

Une case palissade peut aussi être détruite par le feu. Si une palissade est détruite, quelle que soit la méthode utilisée (grappins, feu ou perrière), on place un marqueur Palissade Détruite (Stockade Down) sur la case concernée. La case devient passable avec une pénalité de

1 PM. Un personnage restant sur cette case est en position défavorable s'il combat.

9.2.2 - Les plateformes

Un assaillant avec une échelle peut sauter de la palissade sur la plateforme. Pour savoir s'il s'est bien réceptionné, lancer 1D6. Un personnage en armure ajoute 1 au résultat du dé :

- > de 1 à 5, le saut est réussi ;
- > 6, le personnage est blessé.

Une case plateforme ne peut pas être démantelée avec un grappin, mais elle peut être incendiée comme une palissade.

9.2.3 - La porte à bascule

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

9.2.3.1 - Facteurs tactiques

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

9.2.3.2 - Lever/baisser la porte

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

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

9.2.4 - Incendier les défenses d'entrée en bois

Il est possible de mettre le feu à la porte avec des flèches (voir § 10.3).

Si la porte est brûlée, on retourne le pion pour montrer sa face détruite (Destroyed Gate).

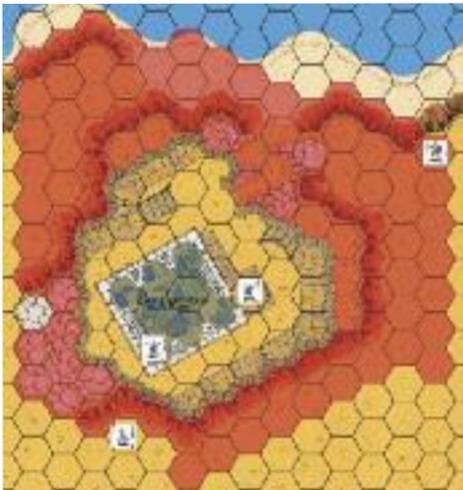
9.2.5 - Pilonnage des éléments de défense en bois

Les perrières peuvent pilonner une case porte (voir § 11.3). Comme pour les murs, un seul hexagone de défense en bois peut être bombardé par jour. Il suffit par contre d'un résultat D pour détruire une case de défense en bois.

9.3 - Les tirs

9.3.1 - Tir à partir de différents niveaux

En règle générale, quand le tireur et sa cible ne se trouvent pas au même niveau et sont séparés par un obstacle (rempart, maison, etc.), le tir est possible si le personnage situé en contrebas est au moins aussi éloigné de l'obstacle que le personnage en hauteur.



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

Exemple :

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



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

Exemple :

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

9.3.2 - Tir à travers des portes

Un personnage situé à l'extérieur ou à l'intérieur d'un bâtiment peut tirer à travers une porte du moment qu'il se trouve à la même hauteur que la porte et que sa ligne de tir ne passe pas par une portion de mur.

Quand un personnage tire à partir d'une case porte, ou depuis une case située derrière un côté de case avec une porte, sa ligne de tir part du milieu de l'ouverture et non pas du centre de l'hexagone.

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

Quand un personnage sur une case archère (ou fenêtre de chapelle) vise une cible extérieure au bâtiment, sa ligne de tir part du milieu du côté choisi pour tirer et non pas du centre de l'hexagone. De la même façon, quand un personnage sur une case archère tire à travers celle-ci, sa ligne de tir part de la fente de la meurtrière. Dans tous les autres cas, la ligne de tir est calculée normalement.

Certaines archères sont positionnées à l'intersection de 2 cases. Les règles de ligne de tir s'appliquent comme dans l'exemple ci-dessous. Deux personnages, l'un situé en contrebas, à l'intérieur de la place, l'autre sur une des plateformes de la palissade, peuvent se tirer dessus.



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

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

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

9.3.4 - Restrictions de tir

Les cibles situées sur des cases broussailles, talus, marais, rocher ou haut fonds ne bénéficient plus d'aucune couverture dans le rayon indiqué si on leur tire dessus depuis une plateforme ou une archère. Les maisons et les arbres situés éventuellement en contrebas d'une palissade ne bloquent aucunement les tirs d'une plateforme à l'autre. Les lanceurs de javelot, de lance et les frondeurs ne peuvent pas tirer à partir d'une meurtrière ou d'une fenêtre de chapelle. Une lance ne peut pas être lancée à un défenseur situé en hauteur (sur une plateforme par exemple).

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

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

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

9.4 - Couverture

9.4.1 - Plateforme, archères et fenêtres de chapelle

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

9.4.2 - Intérieur du château

Lorsque la porte est baissée, tout personnage situé à l'intérieur du château bénéficie d'une couverture totale vis-à-vis de l'extérieur quand il ne se trouve ni sur une plateforme, ni derrière une archère.

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

9.4.3 - Portes

Un personnage sur une case porte bénéficie d'une couverture moyenne. Cette couverture est toutefois limitée à un seul côté

(extérieur ou intérieur) de la porte. S'il est soumis à un tir croisé, le personnage doit choisir de quel côté il est à couvert.

Tout personnage à l'intérieur d'un bâtiment bénéficie d'une couverture moyenne quand on lui tire dessus à travers une porte. Ce n'est évidemment pas le cas quand le tireur se trouve sur la case porte en question.

9.4.4 - Murs et palissade

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

9.5 - Mouvement

9.5.1 - Restrictions de mouvement

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

l'intérieur d'un bâtiment.

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

9.6 - Escaliers : mouvements et combats

Quand le début ou la fin d'un escalier coïncide exactement avec le côté d'un hexagone, seule la case correspondant à l'hexagone en question permet d'accéder à l'escalier ou de combattre un personnage s'y trouvant. De la même façon, quand un escalier débouche sur deux cases en même temps, ce sont ces deux cases qui permettent d'y accéder ou de combattre. Enfin, quand un escalier débouche au milieu d'une case, toutes les cases adjacentes à celle-ci peuvent être utilisées pour prendre l'escalier ou participer à un combat avec un personnage s'y trouvant.

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez jouer le Scénario 11

10 - ATTAQUER LE CHÂTEAU

10.1 - L'échelle de siège

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



10.1.1 - Hauteur des échelles

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

On notera que la tour ne peut pas être escaladée.

10.1.2 - Transport et installation

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

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

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

10.1.3 - Mouvements

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

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

10.1.4 - Changement d'orientation

Une échelle verticale peut être déplacée d'une case ou orientée différemment dans la même case par deux personnages qui doivent se trouver adjacents à la case de l'échelle. Chacun des personnages dépense 2 points de mouvement pour exécuter l'opération. Il est

impossible de déplacer ou réorienter une échelle s'il y a quelqu'un dessus.

10.1.5 - Tir et combat

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

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

10.1.6 - Comment renverser une échelle de siège

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

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

> de 1 à 6 : l'échelle est renversée.

> de 7 à 10 : l'échelle reste debout.

Si une échelle est renversée, on remplace l'échelle verticale par un pion "échelle horizontale". Il doit être placé par le joueur qui l'a fait tomber de façon à ce que l'une des moitiés de l'échelle occupe encore la case dans laquelle elle se trouvait debout. Le personnage se trouvant éventuellement sur l'échelle tombe aussi et doit être placé par son propriétaire sur l'une des cases adjacentes à celle de l'échelle verticale, à l'exception, bien sûr, des cases plateformes.

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

10.1.7 - Renverser une échelle d'en bas

Un personnage peut tenter de renverser une échelle à partir du bas exactement dans les mêmes conditions que si la tentative s'effectuait

d'en haut (voir § 10.1.6). Pour cela, il suffit que le personnage soit sur une case adjacente au bas de l'échelle.

10.2 - Allumer ou éteindre un incendie

10.2.1 - Comment allumer un incendie



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

10.2.2 - Comment l'incendie peut se répandre

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

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

10.2.3 - Comment éteindre un incendie

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

Note : Le feu grégeois ne peut pas être éteint.

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

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

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

10.2.5 - Dégâts causés par le feu

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

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

10.3 - Flèches enflammées

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

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

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

10.4 - La perrière

10.4.1 - Fonctionnement

Une perrière est une forme primitive de trébuchet dont le contrepoids est remplacé par la force motrice de plusieurs paires de bras tirant sur des cordes. La perrière peut être utilisée soit lors du jeu tactique, soit hors carte pour détruire des structures de bois ou de pierres. Dans le jeu tactique, elle peut tirer tous les trois tours, dans la séquence de tir offensif. La flèche de direction indique le sens du tir. Trois personnages doivent être adjacents à l'extrémité du pion où se trouve la flèche durant ces trois tours pour la faire fonctionner. Une perrière vaut 1 point de pilonnage.



10.4.2 - Déplacement

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

10.4.3 - Restrictions de tir et de mouvement

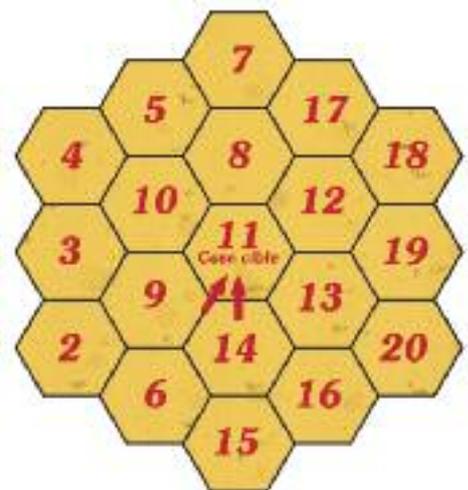
Il est impossible de tirer à travers une case contenant une perrière. Aucun personnage ne peut passer sur une case occupée par une perrière.

10.4.4 - Résolution du tir

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

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

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



10.5 - Le feu grégeois

10.5.1 - Fonctionnement

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



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

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



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

10.5.2 - Défaut de fonctionnement

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

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

10.5.3 - Nature des dégâts

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

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

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

10.6 - Les grappins

10.6.1 - Lancer du grappin

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

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

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

- > un résultat de 1 ou 2 entraîne l'échec ;

- > un résultat de 3 à 10 est un succès.

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

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

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

10.6.2 - Utilisation des marqueurs

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

- > Quand le personnage transporte le grappin, n'utiliser que le marqueur "Corde enroulée" ;

- > Quand le grappin est lancé avec succès, placer le marqueur "Grappin" comme une échelle contre le mur dans le même hexagone que le lanceur ;

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

- > Placer le personnage sous les 2 marqueurs s'il est encore au sol ;

- > Placer le personnage entre le marqueur "Corde enroulée" et le marqueur "Grappin" s'il a fini son ascension mais pas encore franchi le parapet.

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



10.6.3 - Influence sur les combats

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

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

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

Un échec entraîne la chute et la mort du personnage.

10.6.4 - Couper la corde

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

10.6.5 - Mettre à bas une palissade avec un grappin

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

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



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

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez maintenant jouer les Scénarios 12

11 - DÉROULEMENT D'UN SIEGE

Un siège se déroule sur plusieurs jours. La durée d'un siège dépend de la quantité d'eau et de nourriture dont les assiégés disposent si un assaut n'a pas réussi. Toutes les actions se déroulant durant un siège sont tenues à jour sur la Fiche de Siège.
Dès le 2^e jour de siège et pour chaque jour suivant, les joueurs doivent respecter le déroulement suivant :

11.1 - Séquence de jeu

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

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

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

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

11.1.2 - Évènements aléatoires

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

11.1.3 - Initiative

Au début de chaque jour de siège, chaque joueur lance 1D10. L'Assiégeant ajoute systématiquement 4 points au chiffre obtenu. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé remporte l'initiative.

En cas d'égalité, c'est l'Assiégeant qui a l'initiative.

> Si c'est l'Assiégeant qui a l'initiative, il peut lancer un assaut contre le château ou le bâtiment (cf §11.4.1), pilonner les murs (cf § 11.3.4) et/ou construire de nouveaux engins de siège (cf § 11.1.5) et/ou négocier la reddition de la garnison (cf § 11.5).

> Si c'est le Défenseur qui a l'initiative, il peut décider de faire une sortie contre le campement ennemi (cf § 11.4.2), tenter une sortie pour ravitaillement (cf § 11.4.3), ou emporter la décision avec une sortie générale (cf § 11.4.4).

> Si le Défenseur décide de n'entreprendre aucune action, l'initiative revient alors à son adversaire.

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

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

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

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

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

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

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

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

11.1.1 - Ravitaillement

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

Le nombre de jours dépend du type de bâtiment :

> Château : Lancez 3D10

> Ferme et chapelle : Lancez 1D10

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

11.1.4 - Efficacité du blocus

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

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

11.1.5 - Table de guérison

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

11.2 - Construction des équipements de siège

Les assiégeants peuvent construire les équipements suivants pendant le siège :

> En 1 jour : 2 grappins ou 2 échelles

> En 8 jours : 1 perrière

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

11.3 - Comment détruire des fortifications ?

11.3.1 - La Fiche de Siège

C'est sur la Fiche de Siège que sont reportés les dégâts infligés aux murs. Elle comporte notamment une Table de Pilonnage et un plan réduit des différents édifices permettant de

reporter immédiatement le résultat de l'action sur la case visée.

11.3.2 - Les différents degrés de démolition

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

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

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

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

11.3.3 - Conséquence de la démolition

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

11.3.4 - Le pilonnage

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

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

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

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

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

11.4 - Actions

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

11.4.1 - Action 1 : À l'assaut !

Tapis de jeu : Une seule carte est utilisée : Le Nid d'Aigle pour le château bien sûr ou la carte La Chapelle pour la ferme ou la chapelle. Si une perrière est utilisée pendant cette action lors du jeu tactique, elle ne peut pas être utilisée pour la séquence de pilonnage.

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

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

> L'Assiégeant place des pions "Mur démolie" ou "Palissade démolie" sur les cases qu'il a réussi à détruire les jours précédents.

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

> L'Assiégeant place alors les personnages qui lui restent hors de la carte, le long des côtés ouverts de la carte de la fortification, au choix. Les personnages hors-carte peuvent rentrer à n'importe quelle phase de mouvement des assiégeants mais ils doivent le faire par le côté le long duquel ils ont été placés.

> L'Assiégeant commence le premier tour de jeu.

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

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

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

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

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

> soit livrer bataille avec toutes leurs forces en se retirant de la partie du château ou du bâtiment qu'ils contrôlent. Dans ce cas, les assiégés récupèrent automatiquement le contrôle de toute la place.

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

Si les assiégeants du château renoncent à livrer bataille et décident de se réfugier dans la partie qu'ils contrôlent, ils peuvent y amener

leurs engins de siège. Rien n'empêche les assiégés de tenter d'y mettre le feu lors des assauts. Sur le plan de la nourriture, les assiégeants ont à leur disposition les rations laissées par les assiégés lorsqu'ils se sont repliés dans la citadelle et celles qu'ils ont amenées éventuellement avec eux. Dans le cas où le groupe réfugié dans la tour byzantine tient encore une partie des remparts extérieurs, le groupe venu en renfort peut, à la faveur de la nuit, lui faire parvenir 1D6 jours de ravitaillement par jour de siège.

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

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

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

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

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

11.4.2 - Action 2 : Sortie contre le campement ennemi

Tapis de jeu : carte Lagon avec les 7 tentes disposées sur des cases de terrain découvert en avant du marais.



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

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

Positions de départ et déroulement de l'action :

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

l'un ou l'autre camp aient quitté la carte. Si tous les personnages du possesseur du camp quittent la carte, les tentes et engins de siège restant sont tous détruits.

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

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

11.4.3 - Action 3 : Sortie pour ravitaillement

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

Tapis de jeu : carte Lagon

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

> Les patrouilles des assiégeants peuvent être formées de 8 hommes au maximum et ne peuvent pas comporter plus de 2 cavaliers et 2 tireurs chacune.

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

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

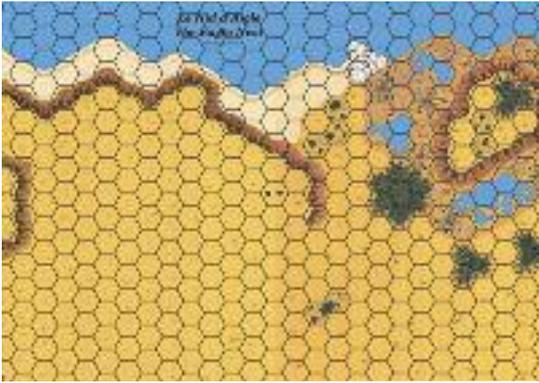
Tour de jeu	Une nouvelle patrouille intervient si le résultat du dé est égal ou inférieur à :
1	1
2	3
3	5
4 et +	7

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

11.4.4 - Action 4 : Sortie générale

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

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



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

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

11.5 - Reddition du château ou d'un bâtiment

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

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

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

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

11.5.1 - Table de reddition

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

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

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

Vous pouvez maintenant jouer tous les scénarios !

*
* *

11.6 - Table d'évènements

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

RÈGLES DE CAMPAGNE

1 - Le but du jeu

Vous êtes un jeune cadet sans fortune fraîchement arrivé de Normandie qui vous mettez au service d'un baron local. Il vous charge de différentes missions, comme venir en renfort pour poursuivre le siège d'un château, mettre à feu et à sang la campagne aux alentours d'une ville tenue par les Byzantins, ou escorter sa future épouse à travers un territoire hostile. En remplissant ces missions, vous gagnez en expérience et en gloire et pouvez espérer devenir seigneur à votre tour. Ou vous êtes un officier de la Garde Varangienne arrivé récemment de Byzance et vous êtes chargé de superviser la construction d'un château, d'aller chercher des renforts ou de rallier les habitants d'un village lombard pour qu'ils se révoltent contre l'oppression des Normands.

Les scénarios sont conçus pour générer des affrontements qui sont résolus sur les cartes tactiques.

Le principe du jeu de campagne repose sur deux critères essentiels :

- > **Les ressources** disponibles dans les villes et cités, les châteaux ou les convois de ravitaillement. Ces ressources permettent aux groupes de combat de se ravitailler, mais sont aussi une cible pour les pillages.
- > **L'hostilité** des différentes factions, qui les amène à chercher l'affrontement ou à chercher un terrain d'entente avec l'ennemi. Ainsi, des Normands fraîchement arrivés voudront en découdre au plus vite pour se tailler un fief alors que des Normands établis de longue date chercheront plutôt un compromis avec les autres factions.

2 - Les cartes



La première carte (Les Pouilles) représente une partie de l'Italie du Sud, depuis la Campanie au sud de Naples jusqu'aux confins de la Calabre.

La seconde carte (La Sicile) couvre elle toute l'île depuis Messine jusqu'à Palerme. La zone pointillée en rouge marque la limite du Val Demone au Nord Est où s'étaient regroupés toutes les populations grecques et chrétiennes de l'île après la conquête arabe.

Chaque case représente environ 5 km de terrain.



2.1 - Le terrain

Le coût en point de mouvement (PM) pour entrer dans une case est fonction du terrain comme indiqué sur la Fiche de Jeu N°4. Lorsqu'une case combine plusieurs types de terrain, on ne prend en compte que le coût du terrain le plus défavorable (par exemple, une route sur une case de montagne coûte 2 PM et non pas 1).

3 - Les fiches de jeu

Une première fiche présente toutes les tables nécessaires pour le jeu de campagne.

Les autres fiches de campagne permettent de tenir à jour, en fonction de la période, les effectifs des différents groupes de combat (et leur hostilité dans certains cas), leur niveau de ravitaillement et l'argent dont ils disposent, le prestige et l'hostilité des différents nobles, les ressources disponibles dans les villes, les cités, les châteaux et les convois de ravitaillement.

4 - Les pions

Ils représentent soit des marqueurs de siège, des groupes de combat, des convois de ravitaillement ou des chefs de groupe (typiquement des chevaliers pour les Normands et les Lombards, des Katafraktoi, Koursoures ou des officiers de la garde varangienne pour les Byzantins, des émirs et des cavaliers lourds pour les Arabes). Les chefs de groupe sont appelés des commandants.

> Le chiffre **bleu** en bas à gauche représente le potentiel de mouvement du pion, autrement dit le nombre de points de mouvement qu'il peut dépenser à chaque tour de jeu.

> Le chiffre **rouge** en haut à gauche est simplement un numéro d'ordre.

> La lettre à droite indique le type de troupes (N pour Normand, B pour Byzantin, Bv pour la Garde varangienne, L pour Lombard, G pour Allemands et A pour Arabes).

> La couleur de fond indique l'appartenance du noble ou groupe à l'une ou l'autre des factions : rouge pour les Normands, pourpre pour les Byzantins, marron pour les Lombards, bleu foncé pour les Allemands et vert pour les Arabes.



5 - Les constructions

5.1 - Les villes & cités

Les villes regroupent les agglomérations marquées en noir (village), bleu (bourg) et rouge (château) sur la carte. Les trois cités plus grandes de Bénévent, Bari et Palerme sont marquées en vert.

Une ville peut être associée à un monastère ou un port, mais ces caractéristiques n'ont d'influence que sur le choix des cartes tactiques.

En cas de combat tactique dans une ville, le joueur à qui appartient la faction choisit un groupe de 15 combattants dont la composition est déterminée par la table d'effectifs de la fiche de jeu N° 4. Le groupe passe à 30 combattants si le combat a lieu dans une cité.

Une ville ou une cité dépend toujours d'un commandant et de la faction à laquelle il appartient. Chaque ville a un niveau de ressources, compris entre 1 et 10. Les ressources d'une cité sont illimitées. Le niveau de ressources a une influence sur la capacité d'un groupe de combat à se ravitailler et à recruter de nouveaux membres.

Le niveau de ressources de chaque ville est donné dans la fiche de jeu N° 5 en fonction de l'année à laquelle se passe le scénario. Seuls les convois de ravitaillement peuvent réapprovisionner une ville en ressources.

5.2 - Les châteaux

Chaque château contient une garnison de 10 combattants au début du scénario. La composition de la garnison est déterminée par la table d'effectifs de la fiche de jeu N° 4. Elle est commandée par un noble. Les membres de ces garnisons peuvent être recrutés par des groupes de combat, mais il doit toujours rester au moins 5 combattants pour défendre le château. La seule exception étant à la suite d'un siège ou d'une attaque, si le nombre de défenseurs est inférieur à 5. Il faudra en priorité dans les jours suivants faire venir des renforts pour renforcer la garnison et revenir à au moins 5 défenseurs.

Le niveau de ressources de chaque château est donné dans la fiche de jeu N° 5 en fonction de l'année à laquelle se passe le scénario.

6 - Le tour de jeu

Chaque tour de jeu correspond à une journée. Le tour de campagne correspond aussi à un tour de siège.

Organisation du tour de jeu :

Les différentes factions complètent chaque étape avant de passer à la suivante :

- > Vérification du ravitaillement des groupes de 10 soldats et plus (voir § 8.4)
- > Réorganisation des groupes sur la même case (voir § 8.1)
- > Paiement des rançons des commandants prisonniers (voir § 14.8)
- > Création des convois de ravitaillement dans les villes, cités ou châteaux et transfert des ressources (voir § 10)

Les mouvements et les rencontres qui s'en suivent sont gérés en fonction du prestige des commandants, le commandant avec le prestige le plus élevé se déplaçant en premier, puis le suivant, etc. Quand deux commandants de factions opposées ont le même niveau de prestige, c'est celui avec le plus grand nombre de personnages dans son groupe qui joue en premier. Les groupes n'ayant pas de prestige jouent après, dans l'ordre décroissant de leurs effectifs. Les rencontres peuvent conduire à des batailles tactiques ou des sièges.

7 - L'hostilité

Chaque groupe de combat, ville, cité ou château a un niveau d'hostilité compris entre 1 et 10 au début de la partie (voir la fiche de jeu N° 5).

L'hostilité des groupes de combat peut être impactée par différents facteurs :

- > Prestige du commandant du groupe,
- > Nombre de personnages dans le groupe,

Lorsqu'il entre sur une case avec un groupe de combat d'une autre faction, chaque joueur doit d'abord faire un test d'hostilité en utilisant son niveau d'hostilité actuel modifié par les facteurs listés ci-dessous.

- > Si chaque partie en présence fait un résultat de 6 ou moins, les groupes ne se combattent pas.
- > Si au moins une des factions obtient un résultat de 7 ou plus, le combat est possible.

Modificateurs d'Hostilité

Prestige du commandant :

Plus le prestige du commandant est grand, moins les groupes rencontrés auront envie de se montrer hostile.

Utilisez les modificateurs suivants au test d'hostilité :

Prestige du commandant	Modificateur
1 ou 2	-2
3 ou 4	-1
5 ou 6	0
7 ou 8	+1
9 ou 10	+2

Nombre de personnages dans le groupe :

En cas de rencontre avec un autre groupe de combat, faites la différence entre le nombre de combattants dans chaque groupe situés sur la même case. Utilisez les modificateurs suivants au test d'hostilité :

Différence par rapport au joueur	Modificateur
10 et +	+2
5 à 9	+1
-4 à +4	0
-5 à -9	-1
-10 et -	-2

Exemple : Guillaume et son groupe de Normands rencontre un groupe de combat byzantin. Les instructions du scénario fournissent les niveaux suivants d'Hostilité et de Prestige pour chaque groupe, ainsi que l'effectif total de chaque groupe:

- H8 et P7 pour Guillaume, avec 12 soldats dans son groupe,
- H6 et P3 pour les Byzantins, avec 7 soldats dans ce groupe.

Les modificateurs sont donc :

- Prestige du commandant : +1 pour Guillaume et -1 pour les Byzantins

- Différentiel d'effectif : 12-7=5, donc +1 pour Guillaume et -1 pour les Byzantins

Le total de Guillaume est 8+1+1=10, alors que le total pour les Byzantins est de 6-1-1=4

Le total de Guillaume étant supérieur à 7, il peut attaquer les Byzantins, alors que la réciproque n'est pas possible.



8 - Groupes de combat

8.1 - Gestion des groupes de combat

Chaque groupe est composé d'au moins 3 personnages. Ce quota minimum permet de créer des groupes de diversion, de reconnaissance ou de renfort. L'adversaire ne connaît pas la composition d'un groupe de combat, il ne connaît que son existence sur la carte. Il ne pourra connaître sa composition que si un de ses groupes se trouve sur le même hexagone.

Si un groupe de combat est composé exclusivement de cavaliers, on utilise un marqueur de groupe de cavalerie. Ce type de groupe peut se déplacer plus rapidement qu'un groupe constitué exclusivement d'infanterie ou d'un mélange des deux.

Lors de la phase de réorganisation, un joueur peut diviser un groupe en plusieurs. Il peut aussi rassembler plusieurs groupes pour ne former qu'un seul plus important, à condition bien sûr d'être sur la même case au même moment. Quand un groupe se divise, l'hostilité des nouveaux groupes est identique à celle du groupe d'origine. Quand plusieurs groupes se combinent, le niveau d'hostilité du commandant du groupe le plus nombreux devient celui du nouveau groupe.

Deux ou plusieurs groupes de combat ne peuvent stationner sur un même hexagone plus d'un tour. Ils doivent sinon être regroupés. En d'autres termes, plusieurs marqueurs « Groupe de combat » ne peuvent être présents sur un même hexagone plus d'un tour.

Tout groupe inférieur à 3 personnages est dissout et les personnages restants perdus (ils se dispersent dans la nature).

Le nombre de groupes pouvant être créés n'est limité que par le nombre de personnages présents sur la carte de campagne. Il n'est pas nécessaire qu'ils soient dirigés par un commandant (voir § 9).

8.2 - Effectifs des groupes de combat

Les scénarios précisent le nombre de combattants dans chaque groupe. Leur type suit une répartition standard qui varie selon la faction comme indiqué dans les tables de la Fiche de Jeu N°4. S'il y a plus de 12 personnages, ajoutez simplement les résultats de 2 ou plusieurs lignes, en conservant la ligne de 10 pour chaque dizaine.

Exemple : Un groupe de 15 Byzantins sera constitué en ajoutant les effectifs des lignes 10 et 5.

8.3 - Mouvements

Un groupe de combat a un potentiel de déplacement de 5 cases par tour (indiqué en bleu en bas à gauche du pion). Si le groupe est constitué exclusivement de cavaliers, il peut se déplacer de 8 cases par tour. Si le groupe dirigé par un commandant contient des fantassins, le potentiel de mouvement du pion est réduit à 5 points.

Le type de terrain traversé a une influence sur les déplacements, comme indiqué sur la Fiche de Jeu N°4.

Un groupe de combat peut terminer sa phase de mouvement sur une case occupée par un autre groupe, qu'il soit de sa faction ou non. Mais il ne peut y avoir qu'un groupe de combat par case à la fin d'un tour de jeu, plusieurs groupes amis devant se regrouper (voir § 8.1) et des groupes de factions opposées devant se combattre ou l'un des deux retraiter. Le groupe faisant retraite est celui ayant le résultat le plus faible au test d'hostilité.

8.4 - Ravitaillement des groupes de combat

Un groupe de combat de moins de 10 soldats est considéré comme toujours ravitaillé. Par contre, un groupe de combat contenant 10 soldats et plus doit trouver du ravitaillement chaque jour. Il n'a pas la possibilité de stocker du ravitaillement pour plus d'une journée. Le ravitaillement est possible si le groupe est dans une case avec une ville, une cité, un château de la même faction ou un convoi de ravitaillement.

Le nombre de ressources nécessaires pour ravitailler un groupe de combat dépend de son effectif :

- > 1 si le groupe de combat compte entre 10 et 19 personnages,
- > 2 si le groupe de combat compte 20 personnages et plus.

Si un groupe de combat n'a pu se ravitailler complètement pendant 2 jours de suite, il en subira les conséquences au combat lors du tour suivant :

- > Le groupe de combat devra ajouter +1 au résultat du dé en cas de combat et de tir.
- > De plus, sans ravitaillement, le groupe de combat ne pourra se déplacer au tour suivant que de la moitié de ses points de mouvements (arrondie au chiffre inférieur), dans les jeux de campagne et tactiques à la fois.

Le ravitaillement d'un groupe de combat peut avoir une influence sur le niveau de ressources du château ou du convoi :

- > -1 si le groupe de combat compte entre 10 et 19 personnages,
- > -2 si le groupe de combat compte 20 personnages et plus.

Les cités de Bénévent, Bari et Palerme ont des ressources infinies.

Exemples :

- Un groupe de 18 personnages est dans une ville pour se ravitailler, il "supprime" un point de ressource à cette ville et cette dernière ne pourra récupérer ce point de ressources qu'au passage du prochain convoi.

- 3 groupes de plus de 20 personnages sont dans un château avec 4 de ressources. Un des trois groupes ne sera donc pas ravitaillé.

9 - Les commandants



Chaque commandant dispose d'un certain prestige qui lui permet d'avoir une influence sur l'hostilité des groupes rencontrés. Le nombre de commandants et leur prestige initial sont indiqués dans le scénario choisi.

Chaque commandant est représenté par son pion et se comporte comme un groupe de combat s'il a des combattants l'accompagnant. Seuls les points de mouvement du groupe sont pris en compte dans ce cas.

Le prestige d'un commandant augmente d'un point pour toute bataille tactique gagnée. Il baisse d'un point pour toute bataille perdue ou pour tout retrait avant bataille. Il baisse aussi d'un point s'il pille une ville ou cité. Le prestige d'un commandant ne peut jamais tomber en dessous de 1.

Un nouveau commandant peut apparaître en cours de jeu si un groupe sans commandant gagne au moins 2 batailles tactiques. Son personnage de plus haut rang devient alors son commandant, avec un prestige de 2.

Si le groupe s'est recomposé entre temps, la règle ci-dessus reste valide si au moins 50 % des effectifs de départ sont toujours présents.

10 - Les espions

L'espionnage faisait partie intégrante de la diplomatie médiévale et permettait de dissiper le brouillard de la guerre. Un espion est utilisé pour révéler la taille et la composition des groupes de combat des autres factions situés à 2 cases ou moins de son parcours. Il révèle ses secrets dès qu'il entre en contact avec un commandant ou groupe de combat de sa propre faction : le joueur adverse doit alors révéler la taille et la composition de ses groupes que l'espion a rencontré au joueur possédant l'espion.

Utilisez un fantassin du jeu tactique pour représenter un espion. Son potentiel de mouvement dans le jeu de campagne n'est que de 5. Le pion espion ne représente qu'un homme et il peut être empilé avec d'autres pions.

Un espion peut être découvert si un groupe de combat adverse est dans la même case que lui. Jetez un 1D10 et consultez la table ci-contre :

Dé	Résultat
1 à 5	Espion découvert
6 à 10	-

Les modificateurs suivants ont une influence sur le résultat :

- > +2, si la rencontre a lieu dans une ville,
- > +4, si la rencontre a lieu dans une cité.

Si un espion est découvert, il est éliminé du jeu.

11 - Convois de ravitaillement



Les convois de ravitaillement sont représentés par un pion. Les convois de ravitaillement peuvent être créés dans une case ville, cité ou château ami dans la phase de jeu correspondante.

Chaque pion contient jusqu'à 5 animaux de bât et un convoyeur. Les convois de ravitaillement peuvent se déplacer de 5 cases par jour tant qu'il y a un convoyeur pour les guider. Sans convoyeur, un convoi ne peut pas se déplacer et reste sur place.

On peut transférer jusqu'à 5 points de ressources entre un convoi et une ville, une cité ou un château dans l'étape de transfert des ressources. Chaque ressource transférée dans un convoi de ravitaillement doit être déduite du total du château ou de la ville. Chaque animal de bât, représenté par un âne dans le jeu tactique, transporte 1 point de ravitaillement.

Les convois de ravitaillement proposés dans les scénarios sont neutres. C'est la présence dans la même case d'un groupe de combattants qui assure sa protection qui détermine la faction à laquelle il appartient. S'il n'est pas escorté, un convoi de ravitaillement fait la navette entre les points de départ et d'arrivée donnés dans le scénario.

12 - Les finances

Chaque groupe de combat dispose en début de partie d'une somme d'argent, exprimée en Deniers (D) détaillée dans le scénario choisi. Cet argent peut servir à recruter des troupes dans les villes et cités. De l'argent peut être gagné en pillant des villes appartenant à une autre faction (voir § 13.2).

12.1 - Recrutement de troupes

Sous réserve de ressources suffisantes, un commandant peut recruter un ou plusieurs personnages dans une ville ou cité de sa faction au prix d'1 denier par fantassin léger ou 0,5 denier par paysan (voir table de recrutement de la Fiche de Jeu N°4). Il est possible de faire de même dans une ville ou cité d'une faction différente si le test d'hostilité du commandant donne un résultat inférieur ou égal à 4 (pragmatique).

12.2 - Les mercenaires

Déplacement



Un groupe de mercenaires est représenté par un pion marqué de la lettre M. Comme les autres factions, il peut être composé uniquement de cavaliers pour se déplacer plus vite. Le placement des groupes de mercenaires en début de jeu est indiqué dans le scénario. Un groupe de mercenaires est considéré comme neutre tant qu'il n'a pas été recruté par une des factions.

Lors de la phase de mouvement, chaque groupe de mercenaires non recruté est déplacé alternativement par chaque joueur. Il doit se diriger vers le groupe de combat le plus proche pour chercher à se faire recruter.

Recrutement

Un groupe de mercenaires peut être recruté de 2 manières :

- > en les payant,
- > ou en leur promettant une part du butin à venir (avec le risque de les voir devenir hostiles si l'attaque tarde à se réaliser ou si le butin est insuffisant).

Une fois recruté, le pion représentant le groupe de mercenaires est empilé sous le pion de la faction recruteuse et se déplace au rythme du groupe de combat le moins mobile.

Coût d'un mercenaire

Chaque mercenaire engagé vaut 2 Deniers pour la durée de la campagne.

Promesse de butin à venir

En cas de promesse de butin, le groupe de mercenaires devra faire un test d'hostilité à chaque tour suivant son recrutement, après avoir appliqué les modificateurs (voir § 7). À chaque tour suivant, on ajoute

1 au résultat du dé (soit +3 par exemple, au bout du 4^e test).

Lorsque le résultat dépasse 7, utilisez la table du §17.1 pour déterminer la valeur relative du groupe de mercenaires par rapport à celle du groupe qui les a recruté. Les mercenaires s'en vont (si leur valeur est inférieure) ou attaquent le groupe qui les a recruté (si leur valeur est supérieure).

Il est possible de payer un groupe de mercenaires à qui on avait précédemment promis un butin à venir pour s'assurer leur indéfectible loyauté.

Partage du butin résultant d'un pillage

Le commandant du groupe de combat décide du nombre de points de pillage à attribuer aux mercenaires. Si ce nombre est supérieur ou égal au nombre de mercenaires, ceux-ci restent loyaux jusqu'à la fin de la campagne. Si ce nombre est inférieur, on jette 1D10 et on consulte la table d'hostilité. En cas de résultat supérieur à 7, la totalité du groupe de mercenaires se rebelle et une nouvelle bataille tactique a lieu immédiatement.

Si une faction emploie plus d'un groupe de mercenaires, partagez le butin et testez l'hostilité séparément pour chaque groupe de mercenaires: Il est possible que certains se révoltent alors que d'autres resteront loyaux.

12.3 - Pillage

Si un groupe de combat attaque une ville ou un château et est vainqueur à l'issue de la bataille tactique, il peut alors piller les ressources restantes. Un point de pillage est équivalent à 1 niveau de ressources et vaut 1 Denier dans des échanges futurs. Le niveau de ressources est ajusté après le pillage.

13 - Rencontres

Cette phase de jeu détermine les conséquences d'une rencontre entre deux groupes.

13.1 - Rencontre entre deux groupes de la même faction

Il est possible de modifier les groupes pendant la phase de réorganisation (voir § 8.1). Ce n'est pas une rencontre au sens utilisé pour ces règles.

13.2 - Rencontre entre deux groupes de factions différentes

Il est possible d'engager le combat en fonction des résultats du test d'hostilité (voir §7).

Notez que même si les groupes sont hostiles, il n'y aura combat que si un des deux joueurs le souhaite.

13.3 - Rencontre avec un groupe de mercenaires

Il est possible de les recruter s'ils sont en recherche d'un employeur. S'ils sont déjà au service d'une autre faction, il est possible de les débaucher (voir § 12.2) ou d'engager le combat avec eux.

13.4 - Rencontre avec un convoi de ravitaillement

Il est possible d'acheter tout ou partie du ravitaillement charrié par le convoi si le convoi appartient à la même faction que le groupe.

Si le test d'hostilité détermine que le groupe de combat l'accompagnant est de la faction opposée, il est possible de le piller à la suite d'un combat tactique victorieux. Un convoi non escorté appartient automatiquement au premier groupe de combat qui le rencontre.

13.5 - Entrée dans une ville ou cité

Il est possible de se ravitailler et de recruter des nouvelles troupes si la ville ou la cité appartient à un commandant de la même faction. Si ce n'est pas le cas, il est possible d'attaquer une ville pour la piller. Les cités sont trop grandes pour être attaquées.

13.6 - Attaque d'une ville

Le nombre de combattants disponibles est fonction des niveaux de ressources de la ville : plus les ressources sont élevées, plus il y a de combattants disponibles. Le type de combattants disponibles est

détaillé dans la table de la Fiche de Jeu N°4.

Les villes du Val Demone en Sicile sont peuplées de Lombards et Grecs, même si elles sont sous la domination d'Arabes ou de Normands. En cas de combat, l'infanterie légère sera choisie parmi les factions lombarde ou byzantine.

À l'issue du combat, et quel que soit le résultat de celui-ci, les combattants survivants de la ville sont retirés du jeu. En cas de nouvelle attaque lors d'un tour suivant, la procédure de levée des combattants est reprise au début, en fonction des nouveaux niveaux de ressources disponibles de la ville.

14 - Combat

14.1 - Correspondance entre la carte de campagne et les cartes tactiques

Le nombre de cartes tactiques utilisées pour résoudre la bataille dépend du nombre total de personnages engagés dans le combat :

- > 30 ou moins : 1 carte
- > de 31 à 60 : 2 cartes
- > plus de 61 : 4 cartes

Si **une seule carte tactique** est utilisée :

- > Les groupes arrivant par le Nord et le Nord-Est se déploient sur le côté haut de la carte tactique,
- > Les groupes arrivant par le Nord-Ouest se déploient sur le côté gauche de la carte tactique, etc.



Si **deux cartes tactiques** sont utilisées :

- > Les groupes arrivant par le Nord se déploient sur le côté haut de la carte tactique supérieure,
- > Les groupes arrivant par le Nord-Ouest se déploient sur le côté gauche de la carte tactique supérieure,
- > Les groupes arrivant par le côté Sud-Ouest se déploient sur le côté gauche de la carte tactique inférieure, etc.



Si **quatre cartes tactiques** sont utilisées :

- > Les groupes arrivant par le Nord se déploient sur le côté haut de la carte tactique supérieure gauche,
- > Les groupes arrivant par le Nord-Ouest se déploient sur les côtés gauches des 2 cartes tactiques placées à gauche,
- > Les groupes arrivant par le côté Sud-Ouest se déploient sur le côté bas de la carte tactique inférieure gauche,
- > Les groupes arrivant par le côté Sud se déploient sur le côté bas de la carte tactique inférieure droite, etc.



14.2 - Mise en place des cartes tactiques

Le choix des cartes tactiques dépend de la nature de la case de campagne. Utilisez au moins une des cartes ci-dessous, puis complétez le champ de bataille avec des cartes de terrain sans bâtiment (comme Le Plateau, La Prairie ou Le Chemin des Croisés). Chacun à leur tour, les joueurs placent une carte tactique orientée comme bon leur semble. La première carte est toujours choisie par le joueur non-actif. La carte posée, les joueurs désignent ensemble ou au sort le bord nord, qui correspondra au nord de la carte de campagne.

Case de la carte de campagne	Terrain dégagé	Forêt	Colline	Marécage	Rivière	Bord de mer	Ville/Cité	Château
Cartes publiées par Historic'One	Le Plateau La Prairie Le Chemin des Croisés	Le Bois Le Passage	Le Plateau Le Fossé Le Tertre La Colline La Bergerie La Corne	Le Lagon Le Fossé	La Rivière Le Pont de Bois Le Lagon Le Ruisseau	La Plage La Crique La Chapelle Le Passage	Le Village Syrien Le Hameau Le Port Fortifié Le Bourg Fortifié Le Prieuré La Chapelle	Le Château Normand Le Nid d'Aigle
Cartes Cry Havoc originelles	Le Point d'Eau La Croisée des Chemins La Plaine	L'Oliveraie La Forêt	-	-	Le Moulin Le Gué	La Tour de Guet L'Abbaye La Côte 1 La Côte 2	Le Village La Ville Médiévale fortifiée L'Abbaye	Le château (Siège) Le Krak des Templiers

14.3 - Nombre de groupes prenant part à la bataille

D'autres groupes, amis ou ennemis, situés dans les cases adjacentes à celle où la bataille doit avoir lieu, peuvent les rejoindre. Ces groupes perdent alors la possibilité de se déplacer ultérieurement dans ce tour. Il faut mémoriser l'emplacement de la case précédant l'arrivée de chaque groupe, car ceci aura une incidence sur le déroulement de la bataille tactique.

14.4 - Déploiement

En fonction de la situation issue de la phase de rencontres, les groupes se déploient sur le côté de la carte tactique correspondant à leur arrivée sur l'hexagone de la carte de campagne.

Le joueur attaquant choisit de se déployer en premier ou non. Il peut ensuite choisir de déclencher la bataille ou laisser son adversaire le faire.

14.5 - Refus du combat

Si le groupe attaqué ne souhaite pas combattre, chaque personnage du groupe doit subir un test d'infiltration en utilisant la table ci-contre et en lançant 1D10. Les modificateurs d'infiltration tactique s'appliquent de la même façon pour ces personnages :

- > Cavalier : -1
- > En armure : -1
- > Blessé : +2

De plus, le commandant du groupe perd un point de prestige.

Table de refus de combat

Dé	Résultat
1	-
2	-
3	-
4	-
5	Personnage prisonnier
6	Personnage prisonnier
7	Personnage prisonnier
8	Personnage blessé
9	Personnage blessé
10	Personnage tué

14.6 - Fin de la bataille

Le combat prend fin sur un des 4 résultats suivants :

- > Un adversaire est complètement éliminé. La faction victorieuse reste sur la case du jeu de campagne dans laquelle s'est déroulée la bataille. Le pion représentant l'autre groupe est retiré du jeu.
- > Un adversaire décide de fuir le champ de bataille. Le groupe battu est placé sur la carte de campagne dans une des 3 cases situées dans le sens de leur arrivée. La faction victorieuse reste sur la case du jeu de campagne dans laquelle s'est déroulée la bataille.
- > Un adversaire décide de se rendre. La faction victorieuse reste sur la case du jeu de campagne dans laquelle s'est déroulée la bataille alors que tous les adversaires survivants sont faits prisonniers. Voir le § 15.8 pour la gestion des prisonniers.
- > La bataille dure depuis 12 tours et aucun camp n'a pu atteindre une des conditions ci-dessus. Chaque adversaire se retire dans une ou plusieurs des 3 cases située(s) dans le sens de leur arrivée sur la carte de campagne. Si un camp était déjà présent dans la case du jeu de campagne au début de la bataille, il recule dans la case opposée à la direction prise par son adversaire.

14.7 - Personnages blessés lors des combats

Un personnage blessé lors d'un combat tactique se déplace par la suite avec une pénalité de 4 points de mouvements sur la carte de campagne. S'il fait partie d'un groupe avec d'autres personnages valides, la totalité du groupe est pénalisée (car ils doivent attendre le ou les blessés).

Un personnage blessé lors d'un combat doit se diriger vers l'agglomération alliée la plus proche pour se soigner.

Il ne pourra en repartir qu'une fois guéri.

On utilise la table de guérison sur la fiche de jeu N° 3 pour savoir dans combien de tours le personnage est rétabli.

Si le lieu où se trouve un personnage blessé est attaqué, il pourra combattre avec son potentiel de combat d'homme blessé.

14.8 - Les prisonniers

Le groupe prisonnier sera escorté à partir du tour suivant par un groupe d'au moins 3 hommes vers :

- > le château ou la ville de la même faction le plus proche du champ de bataille.
- > Placez le pion correspondant au groupe prisonnier sous le pion servant d'escorte.

Une fois rendus à destination, les prisonniers sont éliminés du jeu (à l'exception des commandants mis à rançon) et l'escorte retrouve toutes ses capacités comme groupe de combat.

S'il n'est pas possible de constituer un groupe pour escorter les prisonniers, ceux-ci sont massacrés.

Les commandants prisonniers sont mis à rançon. Leur rançon est fonction de leur niveau de prestige (un point de prestige = 2 Deniers de rançon). Lorsque la rançon d'un commandant est payée, il est libre de partir avec 2 cavaliers, pris en priorité parmi les autres prisonniers.

Note pour le jeu tactique : Si lors d'un jour suivant le convoi de prisonniers est attaqué, les prisonniers désarmés n'ont qu'un potentiel de défense de 1. Un personnage ami devra rester un tour complet sans combattre à côté d'un prisonnier pour le libérer. Le personnage libéré devra rester un tour complet à côté d'un personnage mort ou étourdi pour prendre ses armes (et retrouver ainsi ses valeurs de combat initiales).

15 - Les sièges

15.1 - Les ressources

Utilisez les règles tactiques de *The Anarchy* ou *Guiscard* avec les modifications suivantes : chaque point de ressources permet aux assiégés de tenir 2 jours de siège. Lorsque toutes les ressources sont épuisées, les défenseurs doivent se rendre.

Leur sort dépend alors de la table fournie sur la feuille de jeu N° 3.

15.2 - Conséquences de la reddition

Si le résultat du dé est compris entre :

- > 3-4 : Testez chaque défenseur avec 1D10, dans l'ordre croissant de leur valeur d'attaque. Il est massacré sur un résultat entre 1 et 5. Cessez les tests quand la moitié des défenseurs sont morts.
- > 5-7 : Le vainqueur forme un ou plusieurs groupes de combat avec les prisonniers. Les cavaliers sont tous démontés. Chaque

groupe de prisonniers doit être accompagné d'un groupe en escorte.

15.3 - La capitulation sans siège

Une ville ou un château peuvent décider de se rendre à la seule vue de l'armée qui approche. Le groupe assiégeant doit d'abord gagner un test d'hostilité (voir § 7) lorsqu'il arrive dans la même case que le site visé. Pour le modificateur de personnages, multipliez par 2 le nombre de personnages dans le site assiégé.

Si les assiégés ont une hostilité inférieure à 6, ils peuvent négocier une capitulation en donnant une partie de leurs ressources (arrondi au chiffre supérieur). Calculez la différence entre les niveaux d'hostilité des deux parties. Lancez 1D6 et ajoutez cette différence. Consultez alors la table de capitulation pour savoir quel % de ressources les assiégés doivent donner. Si le résultat est de 100%, le site passe sous le contrôle de l'assaillant.

Exemple : Guillaume (P : 7, H : 7) et sa troupe de 9 personnes veut s'emparer du bourg lombard de Corato (H : 4, R : 5) avec 6 habitants. Guillaume a une hostilité de 7 + 1 (Prestige) + 0 (Différence de 10 assiégeants - [2 x 6 assiégés] = -2). Son hostilité totale est donc de 8 alors que celle de Corato est de 4. Corato va donc demander une capitulation et doit donner [8 - 4 = 4], ajouté à 3 (jet d'1D6) = 7, soit 70% de ses 5 ressources, soit 3,5, arrondi à 4. Mais les Lombards gardent le contrôle de leur bourg

16 - Positionnement sur la carte de campagne

Les scénarios proposent des placements à proximité d'un point de repère (une ville ou un château le plus souvent). La position relative par rapport à un lieu est exprimée par son orientation sur les points cardinaux comme le montre l'illustration ci-après.

Exemple :

Type de personnage	Points	Nombre	Valeur	Nombre	Valeur
Fantassin sans armure	1	6	6	6	6
Fantassin avec armure	2	3	6	9	18
Tireur à pied avec armure	3	2	4	4	8
Tireur monté sans armure	3	6	18	6	18
Tireur monté avec armure	4			6	24
Cavalier avec armure	5	8	40		
Total		25	74	31	74

Des modificateurs tactiques sont ensuite appliqués aux totaux en fonction de critères géographiques :

Modificateurs	
Défenseur dans un château	100%
Talus séparant les deux factions (pour la faction sur le terrain le plus élevé)	20%
Rivière séparant les deux factions	20%
Défenseur dans un village	30%

Note : Les obstacles sont évalués au niveau d'une carte complète en fonction des côtés d'entrée de chaque faction et si une majorité des personnages d'une faction peut en bénéficier.

Exemple : Si une bataille doit se dérouler sur la carte Le Plateau, avec l'attaquant entrant par le côté 4 et le défenseur par le côté 3, on considère que le défenseur bénéficie d'un avantage lié au



17 - Résolution rapide des combats

Utilisez la règle ci-dessous si vous n'avez pas le temps de jouer une bataille tactique ou si celle-ci s'annonce peu intéressante.

17.1 - Calcul de la valeur de chaque faction

Une valeur est affectée aux personnages de chaque camp selon la table ci-contre :

Type de personnage	Points
Fantassin sans armure	1
Fantassin avec armure	2
Tireur à pied sans armure	2
Tireur à pied avec armure	3
Cavalier en armure à pied	3
Cavalier sans armure	3
Tireur monté sans armure	3
Tireur monté avec armure	4
Cavalier avec armure	5

Si un personnage est blessé, on divise sa valeur par 2.

Note : En cas de siège, on considère que tous les cavaliers sont démontés et on utilise leurs valeurs à pied. On multiplie ces valeurs par le nombre de personnages dans chaque classe pour obtenir une valeur totale par faction.

talus. Idem si l'attaquant entre par le côté 1 et le défenseur entre par le côté 3. Si on prend l'exemple au-dessus, on appliquera la formule $74 * 1.2 = 88,8$, arrondi à 89, pour obtenir le total pondéré du défenseur.

17.2 - Résolution du combat

On résout ensuite le combat en calculant la différence de points entre Attaquant et Défenseur avec la table suivante. En cas de combat en terrain ouvert, le rapport entre le nombre d'attaquants et de défenseurs peut avoir une influence sur les résultats. En cas de siège, ce sont les dommages causés par les engins qui peuvent modifier le résultat

Modificateurs de surnombre		Modificateurs de siège	
$1,5 \leq \text{Nombre ATT/DEF} < 2$	-1	Machine de siège	-1
$\text{Nombre ATT/DEF} \geq 2$	-2	Case avec éboulis	-2

Att.-Déf.	<120	-120/-81	-80/-41	-40/-21	-20/0	1/20	21/40	41/80	81/120	>120
1	E	F	F	G	G	H	H	I	I	J
2	E	E	F	F	G	G	H	H	I	I
3	D	E	E	F	F	G	G	H	H	I
4	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H
5	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
6	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G
7	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G
8	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F
9	A	B	B	C	C	D	D	E	E	F
10	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E

Dans notre exemple, on a donc $ATT=74 - DEF=89 = -15$. On lit le résultat dans la colonne $[-20 / 0]$.

17.3 - Calcul des pertes

Le résultat final dépend du type d'affrontement (combat en terrain découvert ou siège). Consultez une des deux tables suivantes pour

savoir qui reste maître du jeu et le nombre de pertes dans chaque camp. Les pourcentages de pertes sont appliqués équitablement pour chaque classe de personnage.

Combat en terrain découvert

Siège

	Att			Déf			Att			Déf		
		Morts	Blessés									
A	A	30%	45%		0%	10%	C	20%	40%		0%	5%
B	A	25%	40%		5%	10%	C	20%	35%		5%	5%
C	B	20%	35%		5%	15%		15%	30%		5%	10%
D	B	15%	30%		5%	20%		15%	25%		5%	15%
E	B	10%	25%	B	10%	20%		10%	20%		10%	20%
F		10%	20%	B	10%	25%		10%	15%		10%	25%
G		5%	20%	B	15%	25%		5%	15%		10%	25%
H		5%	15%	A	20%	30%		5%	10%	D	15%	25%
I		5%	10%	A	25%	35%		5%	5%	D	15%	30%
J		0%	10%	A	30%	40%		0%	5%	D	15%	35%

Légende :

A : Déroute

B : Recul

C : Siège levé

D : La garnison se rend

Dans notre exemple, le jet de 1D10 donne un 7, soit un résultat D :

L'attaquant doit reculer et subir des pertes de 15% de morts et 30% de blessés alors que le défenseur s'en tire avec seulement 5% de morts et 20% de blessés.

Les pertes sont calculées de la manière suivante, en arrondissant :

Attaquant			Défenseur		
Classe	Morts	Blessés	Classe	Morts	Blessés
5 chevaliers	$=15\%*5=0,75 \rightarrow 1$	$=30\%*5=1,50 \rightarrow 2$	6 tireurs montés	$=5\%*6=0,30 \rightarrow 0$	$=20\%*6=1,20 \rightarrow 2$
4 fantassins avec armure	$=15\%*4=0,60 \rightarrow 1$	$=30\%*4=1,20 \rightarrow 1$	4 tireurs à pied	$=5\%*4=0,20 \rightarrow 0$	$=20\%*4=0,80 \rightarrow 1$
2 tireurs à pied	$=15\%*2=0,30 \rightarrow 0$	$=30\%*2=0,60 \rightarrow 1$	9 fantassins avec armure	$=5\%*9=0,45 \rightarrow 0$	$=20\%*9=1,80 \rightarrow 2$
Etc.	Etc.

17.4 - Cas du commandant de faction

Le commandant de chaque faction est testé séparément en utilisant le résultat de la table du § 18.3. Lancez 1D10 et multipliez le résultat par le % de morts :

> Tout résultat supérieur à 2 entraîne la mort du commandant de faction

> Tout résultat compris entre 1 et 1,99 blesse le commandant de faction.

Exemple :

L'exemple ci-dessus avait donné un résultat D.

L'attaquant lance 1D10 et fait un 7. On multiplie ce résultat par 15%, soit $7*15\%=1,05$: Le chef des attaquants est blessé.

Le défenseur lance 1D10 et fait un 10. On multiplie ce résultat par 5%, soit $10*5\%=0,50$: Le chef des défenseurs est indemne.

18 - Optionnel : L'environnement

Ces paramètres sont déterminés en début de partie et ne changent plus pour le restant du scénario de campagne.

18.1 - La météo

Une mauvaise météo peut anéantir les récoltes de l'année précédente, une excellente météo peut, quant à elle, améliorer le rendement des récoltes et, par conséquent, avoir une influence sur le niveau de ressources disponibles.

Le test de météo est fait en début de scénario et son influence sera permanente pendant toute la durée de la campagne (chaque tour représentant un jour, il est douteux qu'une partie dure suffisamment longtemps pour que ce paramètre puisse changer au cours de la campagne).

Table de météo	
Dé	Influence sur les ressources
1	-3
2	-2
3	-1
4	-
5	-
6	-
7	-
8	+1
9	+2
10	+3

18.2 - Les saisons

La saison à laquelle se déroule la partie peut avoir une influence sur le déplacement des troupes (à la mauvaise saison, les inondations ou la neige rendent les chemins difficilement praticables).

La saison est déterminée en début de partie et son influence sera permanente pendant toute la durée de la partie de campagne.

Table des saisons		
Dé	Saison	Influence sur les déplacements
1	Hiver	-2
2	Hiver	-2
3	Printemps	-1
4	Printemps	-1
5	Été	-
6	Été	-
7	Été	-
8	Automne	-1
9	Automne	-1
10	Automne	-1

*
* *

v 2.0 - 2021
Imprimé en France

pour le compte de
HISTORIC'ONE Éditions
www.historic-one.com

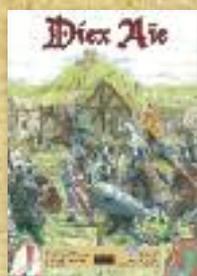
Guiscard 2

Les Normands en Italie du Sud et en Sicile au XI^e siècle

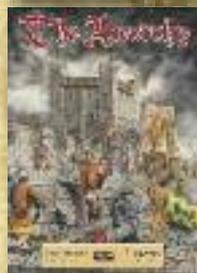
L'épopée normande

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

Déjà parus :



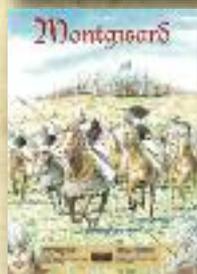
DIEX AIE ! ("Dieu nous aide !", le cri de guerre des ducs de Normandie) : Ce jeu retrace la résistance des Saxons à l'établissement du "joug normand" dans les décennies ayant suivi Hastings. Outre les Normands et les Saxons, le jeu permet aussi de jouer les Écossais. DIEX AÏE propose un jeu de campagne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



THE ANARCHY est le nom sous lequel est connue la guerre civile de 1135 à 1154 pour la succession d'Henri 1^{er} Beauclerc, roi d'Angleterre et duc de Normandie. Cette guerre fut une succession de sièges et est l'occasion de remettre à niveau toutes les règles de siège des jeux de la série. Un jeu de campagne complète le jeu tactique.



AGER SANGUINIS (le Champ du Sang, du nom de la dernière bataille de Roger de Salerne, régent d'Antioche en 1119) : ce jeu complet met en scène la lutte des Normands de la principauté d'Antioche, de leurs alliés arméniens et des premiers contingents de chevaliers hospitaliers contre les Turcs au XII^e siècle en Terre Sainte.



MONTGISARD est une extension pour Ager Sanguinis qui simule les combats en Terre Sainte entre Saladin et Baudouin IV, le Roi Lépreux, de la bataille de Montgisard à celle de Hattin. Le jeu inclut des Templiers, des personnages célèbres comme Balian d'Ibelin ou Renaud de Châtillon et une carte double du gigantesque Crac des Chevaliers.

À paraître :

SHERWOOD : Un jeu d'initiation simplifié sur le thème de Robin des Bois, mais dont les pions et cartes seront compatibles avec les autres jeux de la série.

PLANTAGENÊTS : Ce jeu complet avec module de campagne retracera les combats acharnés entre Plantagenêts et Capétiens en France dans la seconde moitié du XII^e siècle.

Dessin de la couverture :
Massimo PREDONZANI