

NEFS & GALEES

Extension pour CRY HAVOC, SIEGE, CROISADES et VIKINGS

Les règles ci-dessous permettent d'adapter les règles de VIKINGS aux combats navals du Moyen Age, que ce soit en Méditerranée ou dans les mers septentrionales. Seules les modifications aux règles de bases sont indiquées ci-dessous. Quand rien n'est mentionné, les règles de VIKINGS s'appliquent.

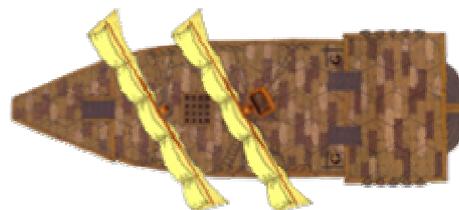
1.1 Description des bateaux

6 nouveaux types de bateaux sont utilisés dans NEFS & GALEES :

1.1.1 La nef

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

La nef représentée dans NEF & GALEES est équipée de châteaux avant et arrière, ainsi que de deux mats dont un portant une hune. Compte tenu de sa hauteur, le pont principal est situé plus haut sur la ligne de flottaison que ceux des navires occupant 3 cases de largeur.

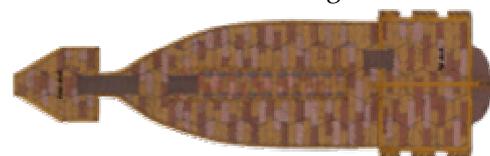


1.1.2 La galée

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

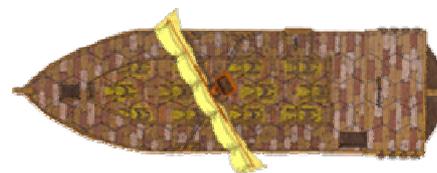
Des armes de jet comme des balistes ou des catapultes étaient souvent installées sur le pont supérieur. Les galées byzantines étaient en outre munies à l'avant du pont supérieur d'un tube servant à lancer le terrible Feu Grégeois.

La galée représentée dans NEFS & GALEES est munie de châteaux avant et arrière, ainsi que de bancs de rameurs. Les cases du pont supérieur sont situées plus haut sur la ligne de flottaison que celles d'un drakkar ou d'une galiote.



1.1.3 L'huissier

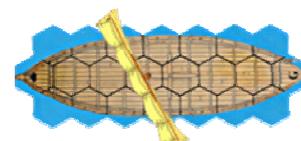
Certains bâtiments appelés navires huissiers étaient spécialement aménagés pour le transport des chevaux. Ils possèdent sur le côté une porte qui donne directement accès à la cale. Cette entrée doit être hermétiquement fermée pendant le voyage, car elle se trouve alors en partie dans l'eau. A l'intérieur,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



1.1.4 La felouque

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

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



1.1.5 La cogue

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

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



1.1.6 La chaloupe

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

La chaloupe sera représentée par une galiote.

