

# VIKINGS



REGLES DU JEU

## PLAN DES REGLES

### PRÉSENTATION

Le matériel de jeu  
Les, cartes  
Les pions

### REGLES GENERALES

- 1 - Déroulement d'une partie
- 2 - Organisation du tour
- 3 - Tir à l'arc
- 4 - Restrictions de tir et couverture
- 5 - Mouvement
- 6 - Empilement de pions
- 7 - Combat

### REGLES SPECIALES DE TIR ET DE COMBAT

Les Berserkers  
Les Housecarls  
Le combat à la hache à deux mains  
Les chevaux

### REGLES CONCERNANT LES BATEAUX

- 1 - Description des bateaux
- 2 - Affectation de l'équipage
- 3 - Détermination de la vitesse
- 4 - Déplacement des bateaux
- 5 - Collisions
- 6 - Grappins
- 7 - Notation des points de dégâts
- 8 - Mouvements et combats sur des bateaux

### REGLES OPTIONNELLES

Errare humanum est  
Colmater une voie d'eau  
De la solidité du chanvre

Fiches

# PRESENTATION

VIKINGS est un jeu de simulation historique sur l'épopée des Vikings au IX<sup>ème</sup> et X<sup>ème</sup> siècles. Le système de jeu est entièrement compatible avec les autres jeux de la série médiévale: CRY HAVOC, SIEGE, SAMOURAI, et CROISADES, ainsi qu'avec ceux de la série DRAGON NOIR. Il comporte une extension - LE PORT FORTIFIE - qui introduit des cartes, des bateaux, des règles et des scénarios supplémentaires\*.

Ne vous effrayez pas si les règles vous semblent un peu longues: la plupart sont faciles à retenir car elles s'inspirent directement de la réalité. On y explique, par exemple, que pour monter en selle, il faut être à côté de son cheval ou que pour rentrer dans une maison, mieux vaut passer par la porte...

Lisez-les donc rapidement et commencez tout de suite à jouer le premier scénario. En cours de partie, vous pourrez vous aider des fiches de jeu. Si vous butez sur un point précis, reportez-vous au sommaire détaillé qui figure au dos de ce livret.

A paraître en février 1991.

## LE MATERIEL DE JEU

La boîte de VIKINGS contient:

- un dé à 10 faces (numérotées de 0 à 9, le 0 valant pour 10).
- 2 cartes de Mer et 4 cartes de Côte (2 petites et 2 grandes).
- 1 planche de pions prédécoupés représentant les personnages de l'époque.
- 1 planche de 6 bateaux prédécoupés (3 drakkars et 3 galiotes).
- 1 planche de pions trésor et d'indicateurs de vitesse sur mer (prédécoupés).
- 1 planche de 6 barques, de pions grappins, de marqueurs "hache" et "seau" (à découper).
- 2 fiches de jeu avec d'un côté les tables de tirs et de combats, et de l'autre une explication sur l'utilisation des différents pions et un résumé des règles navales.
- un livret de règles et un livret sur l'histoire des Vikings illustrée par 7 scénarios.

## LES CARTES

Elles sont de deux types:

- **les cartes de Côte.** Elles contiennent à la fois des cases mer et des cases terre. Chaque côté de carte est identifiable par un chiffre. Pour former des tapis de jeu variés, elles peuvent s'accoler soit par la largeur, soit par la longueur. Les deux grandes cartes sont compatibles avec toutes les cartes des jeux de la série médiévale. On notera que c'est le terrain dominant qui détermine la nature d'une case. Autrement dit, une case contenant 2/3 de mer et 1/3 de terre sera considérée comme une case mer du point de vue du jeu.

- **les cartes de Mer.** Elles ne contiennent que des cases mer et servent uniquement pour les mouvements et les combats navals.

Au début de chaque scénario, on trouve un schéma qui indique la disposition exacte des cartes formant le tapis de jeu, ainsi que les côtés par où rentrent les navires et les personnages de chaque camp (voir livret Histoire & Scénarios).

## LES PIONS

Dans VIKINGS, on trouve trois sortes de pions: des pions représentant des personnages, des pions représentant des bateaux et des pions spéciaux. La façon d'utiliser ces pions est expliquée plus loin dans les règles. On trouve également une description détaillée des différents personnages dans le livret historique.

### Pions représentant des personnages

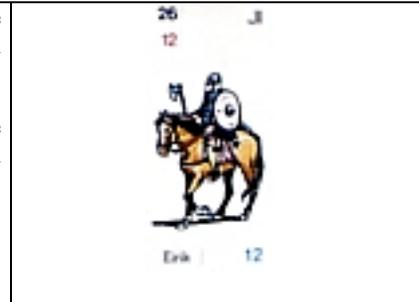
Dans VIKINGS, chaque pion représente un personnage bien précis et chaque tour de jeu une durée de temps réel très courte: quelques dizaines de secondes tout au plus. Juste le temps de tirer une flèche, de donner un coup d'épée et de parcourir quelques mètres.

La largeur d'un hexagone équivaut à deux mètres, un espace suffisant pour qu'un personnage à pied puisse manier son arme mais pas un cavalier. C'est la raison pour laquelle un personnage à cheval occupe deux cases.

Chaque personnage à pied est représenté 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. C'est ce qui est expliqué plus en détail au dos de la fiche de jeu.

Sur chaque pion figurent:

- **un chiffre noir:** il représente la force du personnage en attaque. 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 du personnage en défense. Son importance est déterminée par l'habileté du personnage à parer et à esquiver les coups, ainsi que par sa condition physique.
- **le nom du personnage**
- **1 ou 2 lettres désignant sa catégorie:** ici JI indique qu'il s'agit d'un Jarl.



**Pions bateaux :** voir page 13.

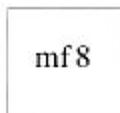
**Pions spéciaux :**



**Trésors**



**Grappin**  
(corde + grappin)



**Indicateur  
de vitesse**



**Hache**



**Seau**

# REGLES GENERALES

## 1 - DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs choisissent d'abord l'un des scénarios proposés. Avant de commencer la partie, ils doivent disposer le tapis de jeu de la façon indiquée et sélectionner les personnages présents dans le scénario.

La partie elle-même se compose d'une succession de tours de jeu. Chaque tour de jeu se décompose en quatre phases: 2 phases de mouvements navals et 2 phases de personnages donnant chacune l'initiative à l'un ou l'autre camp. Durant les phases de mouvements navals, les joueurs bougent simultanément leurs bateaux. Durant sa phase de personnages, chaque joueur fait 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, un joueur peut également intervenir pendant la phase de son adversaire par des tirs défensifs.

## 2 - ORGANISATION DU TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se déroule de la façon suivante:

### Première phase de mouvements navals

1. AFFECTATION. Chaque joueur affecte à une tâche les personnages présents sur ses bateaux.
2. VITESSE. Chaque joueur indique en secret la vitesse de chacun de ses bateaux pour la phase en cours. Un indicateur de vitesse est posé, face cachée, à côté de chaque bateau.
3. DEPLACEMENT DES BATEAUX & LANCERS DE GRAPPINS. Les indicateurs de vitesse sont retournés. Chaque joueur déplace ses bateaux case par case, conformément à la vitesse indiquée. L'initiative revient toujours au bateau qui va le plus vite. A la fin de chaque case de déplacement en mer, on résout les collisions éventuelles, les lancers de grappins et les tentatives pour les couper.
4. RAPPROCHEMENT DE BATEAUX. Une fois les déplacements terminés, les joueurs peuvent tenter de rapprocher les bateaux retenus par des grappins.
5. NOTATION DES POINTS DE DEGATS Chaque joueur fait la somme des points de dégâts encaissés par ses bateaux au cours de la phase qui vient d'avoir lieu.

### Phase du joueur A

1. TIR OFFENSIF. Tous les archers du camp A peuvent tirer, à l'exception de ceux qui sont en contact avec un personnage ennemi.
2. MOUVEMENT ET TIR DEFENSIF.. Tous les personnages du camp A peuvent bouger. Au cours des déplacements des personnages du camp A, le joueur B peut effectuer des tirs défensifs avec des tireurs qui ne sont pas en contact avec l'ennemi.
3. COMBAT. Tous les personnages du camp A en contact avec des personnages ennemis peuvent attaquer.
4. PERSONNAGES ASSOMMES. Tous les personnages du camp A qui ont été assommés lors de la phase du joueur B ou de l'une des phases navales précédentes sont remis sur pied (on retourne les pions concernés).

### Deuxième phase de mouvements navals

Elle se déroule exactement comme la première.

## **Phase du joueur B**

Elle se déroule exactement de la même façon 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 intervenir à la séquence 2 par des tirs défensifs. Quand la séquence 4 est terminée, un nouveau tour de jeu commence par la première phase de mouvements navals.

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

## **3 - TIR A L'ARC**

Chaque personnage possédant un arc peut tirer une fois par séquence de tir. Il est possible de tirer plusieurs fois sur la même cible avec des tireurs différents. Rappelons qu'un personnage ne peut pas tirer s'il se trouve sur une case adjacente à un personnage ennemi au moment du tir. On considère qu'il est occupé à combattre au corps-à-corps. Ce cas ne s'applique pas si le personnage ennemi n'est pas en position d'attaquer la case occupée par le tireur (voir Restrictions de combat page 11).

N.B. Un tireur blessé peut continuer à tirer même s'il est représenté sans son arc ou avec un arc endommagé.

### **Ligne de tir**

Un personnage peut tirer sur un personnage ennemi du moment qu'il existe une ligne de tir dégagée entre la case du tireur et 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 plus loin (voir Restrictions de tir).

### **Résolution des tirs**

Même si c'est avant tout le dé qui détermine le résultat d'un tir, il y a toutefois plusieurs facteurs qui peuvent modifier les conditions de tir. Regardez la fiche de jeu Sur cette fiche, à gauche du tableau représentant les types de terrain, on a tous les tableaux servant à la résolution des tirs. Le premier indique les modifications éventuelles à apporter au chiffre obtenu au dé en fonction de la distance de tir et de l'état de santé du tireur. Les deux tableaux suivants correspondent chacun à une catégorie de cibles: à pied ou à cheval. Suivant le cas, on se reporte donc à l'un des deux tableaux. On lance une fois le dé. On suit ensuite horizontalement la ligne du chiffre obtenu après modifications. Dans la colonne correspondant à la couverture de la cible - aucune, légère, moyenne ou forte - on a le résultat du tir: A, B, C, D, E ou F. La transcription des résultats est donnée avec chaque tableau. La couverture qu'offre chaque type de terrain est indiquée dans le tableau central. Pour plus de réalisme, vous pouvez également adopter la règle optionnelle proposée en fin de livret (voir "Errare humanum est" page 26).

N.B. On remarquera que le tireur s'ajoute 1 point au résultat du dé lorsqu'il est blessé ou que le personnage visé est en armure.

### **Tirs défensifs**

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 sur une case précise et décider de lui tirer dessus avec un ou plusieurs tireurs. 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 ne compte pas le déplacer pendant son tour.

## 4 - RESTRICTIONS DE TIR ET COUVERTURE

(par ordre alphabétique)

**Arbres.** S'il y a des arbres ou des branches d'arbres entre le tireur et sa cible, le tir est impossible. Il est possible, par contre, de tirer contre un personnage sur 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.

**Bateaux.** Il est possible de tirer dans une case bateau, mais pas à travers. Un personnage dans un bateau bénéficie d'une couverture moyenne quand il rame ou quand il tient la barre. Dans tous les autres cas, il ne bénéficie que d'une couverture légère. Les résultats impliquant le recul ne sont pas pris en compte. Quand le tireur se trouve dans le même bateau que la cible, il peut tirer sans restrictions et la cible ne bénéficie plus d'aucune couverture. A cause du roulis, un tireur sur un bateau s'ajoute un point au dé.

**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.

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

**Eau.** Un personnage sur une case eau (mer ou rivière) ne bloque jamais la ligne de tir. Il bénéficie d'une couverture légère mais il ne peut pas tirer.

**Housecarls.** Quand ils sont en formation spéciale, les Housecarls bénéficient d'une forte couverture si la ligne de tir traverse la ligne de front (voir règle spéciale page 11).

### Maisons.

*Tirs à travers des fenêtres.*

- De l'intérieur: un personnage dans un bâtiment 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.
- De l'extérieur: un personnage situé à l'extérieur ne peut tirer à travers une fenêtre que si la cible se trouve immédiatement derrière la fenêtre. La ligne de tir doit pouvoir atteindre le centre de la case fenêtre sans toucher les murs, sinon le tir est impossible. **Cas particulier:** un tireur posté sur la case adjacente au rebord de la fenêtre peut tirer à l'intérieur du bâtiment. Son champ de tir est toutefois limité aux seules cases qui forment la pièce. Sa ligne de tir part du milieu du rebord intérieur de la fenêtre.

*Tirs 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 n'est pas bloquée par une portion de mur. Le calcul de la ligne de tir se fait normalement. Toutefois, 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.

**Couverture:** les personnages se trouvant à l'intérieur d'un bâtiment bénéficient d'une couverture moyenne quand on leur tire dessus à travers une porte ou une fenêtre.

**Meurtrières.** Quand un personnage sur une case meurtrière tire à travers celle-ci, sa ligne de tir part de la fente de la meurtrière. Pour tirer de l'extérieur contre un personnage derrière une meurtrière, le tireur doit se trouver dans l'alignement exact de la meurtrière. Un personnage sur une case meurtrière bénéficie d'une forte couverture quand la ligne de tir passe par la fente de la meurtrière.

**Murs.** Les murs bloquent la ligne de tir. Un personnage derrière un mur sans ouverture bénéficie d'une couverture totale. Il est donc impossible de lui tirer dessus.

**Personnages.** A courte distance, si la ligne de tir passe à travers une case occupée par un personnage debout - homme ou animal -, le tir est impossible. Les personnages assommés ou morts ne bloquent pas la ligne de tir. Par contre, si la cible se trouve à moyenne ou longue distance, les archers peuvent tirer par-dessus d'autres personnages.

### Exceptions:

- 1) un personnage sur une case eau ne bloque jamais la ligne de tir
- 2) quand un tireur situé sur un talus ne peut pas voir un personnage situé en contrebas, il peut tirer par-dessus librement (voir Talus)

**Talus.** Les cases talus ne bloquent pas la ligne de tir tant que celle-ci ne passe pas par 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 quand la ligne de tir passe par le haut du talus.

## 5 – MOUVEMENT

Chaque personnage a un nombre de points de mouvement inscrit sur le pion qui le représente (chiffre bleu). Chaque case traversée lui fait dépenser un nombre de points de mouvement correspondant à la difficulté du terrain (voir tableau des types de terrain sur la fiche de jeu). A chaque tour, un joueur peut bouger tous ou une partie de ses personnages, en utilisant tout ou partie du potentiel de mouvement de chacun. Lis points de mouvement inutilisés ne peuvent pas être transférés d'un personnage à l'autre, ni être gardés en réserve pour les tours suivants.

### Restrictions de mouvement

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

2) Les personnages à cheval ne peuvent pas passer par une case arbre, une case intérieur de maison, une case eau profonde\* ou une case bateau. Les chevaux sans cavalier et tenus par la bride peuvent traverser les cases arbres, monter ou descendre d'un bateau, traverser les cases eau.

3) Les personnages en armure, qu'ils soient à pied ou à cheval, ne peuvent jamais passer par une case eau profonde\*. S'ils y sont obligés, lors d'un combat par exemple, ils se noient.

Les cases **mer et rivière sont toutes** des cases **d'eau profonde, sauf celles adjacentes à une case de plage. On considère, en effet, qu'à proximité immédiate de la plage les personnages ont pied.** 4) Les murs sont infranchissables. Pour entrer dans un bâtiment, un personnage doit être à pied et passer par une porte ou une fenêtre.

5) Les cases contenant trois hommes morts ou un cheval mort coûtent un point de mouvement en plus de leur coût normal. Une case devient impassable si elle contient six personnages morts ou bien deux chevaux morts (ou encore trois personnages et un cheval morts).

### 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 rien faire d'autre pendant leur tour: 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 de la carte.

N.B. cette action est impossible s'il y a un ennemi en position d'attaquer sur une case adjacente.

### 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 les points de mouvement qui lui restent sont alors divisés par deux (on arrondit éventuellement au chiffre inférieur). A la fin du mouvement, il dépose le personnage assommé sur l'une des cases à côté de la sienne.

N.B. (cette action est impossible s'il y a un ennemi en position d'attaquer sur une case adjacente.

### 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 joueur concerné doit lancer le dé pour chaque ennemi présent et consulter la table correspondante sur la fiche de jeu. 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.

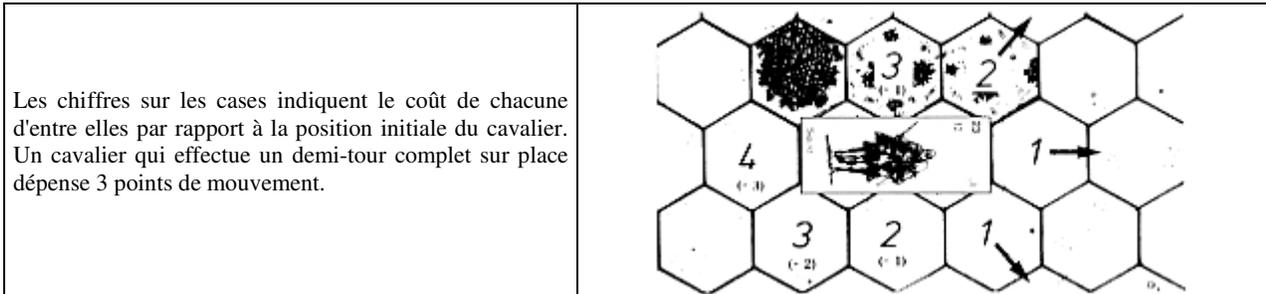
### Cas particuliers:

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

- 2) La règle d'infiltration ne s'applique pas quand la case traversée est une case bateau et que l'ennemi est situé sur un autre bateau, en mer ou à terre. Elle s'applique, par **contre** quand la case traversée est une case de terre ou de mer et que l'ennemi est sur une case bateau adjacente.
- 3) La règle d'infiltration ne s'applique pas quand l'ennemi est situé de l'autre côté d'une fenêtre ou d'une meurtrière.

### Mouvements particuliers aux personnages à cheval

Le haut des pions des personnages à cheval indique la direction générale du déplacement. Pour avancer sur la case vers laquelle pointe le haut du pion ou l'une des deux cases adja- le cavalier dépense ses points de mouvement normalement. Par contre, dès que le cavalier fait tourner son cheval de façon plus marquée, il dépense 1, 2 ou 3 points de plus que le coût normal de la case, comme le montre le schéma.



### Montée et descente de cheval

Pour pouvoir monter à cheval, un personnage doit se trouver sur l'une des cases adjacentes au cheval. Ni le cavalier, ni le cheval ne doivent être adjacents à un ennemi en position d'attaquer. On remplace alors les pions cavalier à pied et cheval par le pion unique représentant le même cavalier à cheval. Seuls des cavaliers peuvent éventuellement monter sur des chevaux appartenant à d'autres personnages. Quand un personnage descend de cheval, on retourne le pion qui le représente à cheval et on pose sur une case libre adjacente le pion cavalier à pied. Il n'y a pas de restriction particulière à la descente de cheval.

Pour monter ou descendre de cheval, un cavalier léger (sans armure) dépense 2 points de mouvement et un cavalier lourd (en armure) en dépense 3. Ces points sont retirés du potentiel de mouvement indiqué sur le pion *avant* que le personnage monte ou descende de cheval. Les points de mouvement restant peuvent être utilisés de la façon suivante:

- si le personnage monte à cheval, on multiplie par deux les points qui restent au personnage à pied et on obtient le potentiel qui lui reste à cheval.
- si le personnage descend de cheval, on divise par deux les points qui restent au personnage à cheval et on obtient le potentiel qui lui reste à pied. Si ce personnage est blessé, on divise par quatre. Dans les deux cas, on arrondit si nécessaire au chiffre inférieur.

**Exemple:** Ragnar parcourt 4 cases à cheval, puis descend de cheval. Il lui reste donc un potentiel de 15 moins 6 = 9 points. On divise ce potentiel par 2, ce qui donne 4,5 que l'on arrondit à 4. Ragnar dispose encore de 4 points de mouvement après sa descente de cheval. Autre exemple: Edwin blessé parcourt 6 cases à cheval, puis descend de sa monture. Il lui reste 12 moins 9 = 3 points. Divisé par 4, cela donne moins de 1. Il termine donc son mouvement à côté de son cheval, sans aller plus loin.

### Chevaux sans cavalier

Les chevaux qui n'ont pas de cavalier restent immobiles jusqu'à ce qu'ils soient montés ou conduits par la bride. Pour conduire un cheval par la bride, il suffit de faire passer un personnage, même blessé, par l'une des cases adjacentes à celles du cheval\*. Le personnage peut continuer sa route, suivi désormais du cheval que l'on traite comme une simple extension du pion qui le conduit.

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 est impliqué dans un combat. Un personnage à pied peut emmener jusqu'à trois chevaux par la bride. Un personnage à cheval ne peut en emmener qu'un seul.

\* Cette action est impossible s'il y a un ennemi en position d'attaquer à proximité du cheval.

## 6 - EMPILEMENT DE PIONS

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

## 7-COMBAT

Quand deux personnages ou plus se trouvent sur des cases adjacentes, ils peuvent se combattre. Chaque combat est optionnel. La décision d'attaquer revient au joueur dont c'est 1 e tour. Ses personnages s'appelleront donc les attaquants. Au tour suivant, ils se défendront contre les attaquants adverses. Chaque personnage ne peut effectuer qu'une attaque par tour (exception: voir règle spéciale sur les Berserkers), mais un défenseur peut être attaqué plusieurs fois par différents attaquants.

Pour résoudre un combat, on divise la force de l'attaquant (chiffre noir) par la force en défense du personnage attaqué (chiffre rouge). On obtient ainsi un rapport de force qui correspond à une colonne de résultats possibles dans la Table des Combats appropriée. Il ne reste plus alors à l'attaquant qu'à lancer le dé pour connaître le résultat exact du combat en cours. Sur la fiche de jeu, on trouve deux Tables de Combats: l'une sert à résoudre les combats contre des personnages à cheval, l'autre contre des personnages à pied.

Quand on calcule un rapport de force, on arrondit si nécessaire le chiffre obtenu en faveur du défenseur. Ainsi, un attaquant de force 8 contre un défenseur de force 3 donne un rapport de force de 2,6 contre 1 que l'on arrondit à 2 contre 1 (2- 1). Les attaques effectuées à moins de 1 contre 1 sont impossibles.

### Effet du terrain sur les combats

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

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

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

### Combat à plusieurs

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

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

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

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

**Exemple:** Mettons que deux personnages attaquent un ennemi à 4 contre 1 (4- 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 rapport de force doit être décalé d'une colonne vers la gauche (4-1 devient 3- 1). Mais comme ils attaquent à plusieurs, ils ont droit à décaler le rapport de force d'une colonne vers la droite. Le combat sera donc résolu à 4-1, le nombre des attaquants venant contrebalancer le désavantage du terrain.

### Combat contre un défenseur en armure

Quand un personnage attaque un défenseur en armure, il s'ajoute 1 point au chiffre obtenu au dé. C'est ce chiffre modifié qui indiquera le résultat du combat. S'il y a plusieurs défenseurs et qu'ils ne sont pas tous en armure, cette règle ne s'applique pas. On trouvera la liste des personnages en armure sur la fiche de jeu.

### 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.

### 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 un ou plusieurs de ses personnages de 2 cases s'ils sont à pied et de 3 cases s'ils sont à cheval. La première case traversée devra nécessairement être une case évacuée par l'ennemi, une case adjacente, ou encore 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.

Seuls les personnages impliqués dans le combat peuvent bénéficier de l'avance après combat. Les points de mouvement utilisés pendant l'avance après combat n'empêchent pas les personnages concernés de bouger normalement pendant leur tour de jeu.

**Important:** quand un personnage avance de plus d'une case après un combat victorieux, il doit tenir compte de la règle d'infiltration des lignes ennemies. Toutefois, un personnage ennemi adjacent à la case traversée n'entraîne un lancer de dé que s'il n'est pas engagé au même moment dans un combat, en attaque comme en défense. Que le combat ait déjà eu lieu ou pas n'a pas d'importance.

### 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 cavalier ne peut pas attaquer un personnage sur une case arbre; un personnage en armure ne peut pas attaquer un personnage en eau profonde; aucun personnage ne peut attaquer à travers une meurtrière.

### Les Berserkers

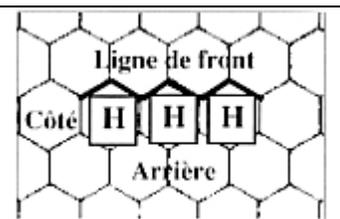
Tout Berserker en contact avec un personnage ennemi l'attaque automatiquement, seul ou avec d'autres personnages de son camp. Si l'issue du combat est défavorable au(x) défenseur(s) - recul, assommé, blessé ou tué - le Berserker profite de l'avance après combat pour se remettre obligatoirement en contact avec un ennemi, que ce soit celui qui a reculé ou un autre. Si, par contre, l'issue du combat est favorable au(x) défenseur(s), le Berserker termine là son tour de jeu.

Une fois tous les combats résolus, le joueur Viking lance le dé pour chaque Berserker victorieux dans un combat: - 1, 2 ou 3 au dé, le Berserker se calme et termine là son tour de jeu; - 4 ou plus au dé, le Berserker entre en transe et entame un nouveau combat. Tous les Berserkers en transe combattent donc à nouveau, en procédant exactement comme pour le premier combat. Ce deuxième round de combat est effectué immédiatement. Il est réservé aux seuls Berserkers. Ceux-ci peuvent attaquer soit isolément, soit à plusieurs s'ils sont en position de le faire. A la fin des combats, on lance à nouveau le dé pour chaque Berserker victorieux. Tous les Berserkers encore en transe entament alors un troisième round de combats, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Berserkers se soient calmés. On procède de la même façon à chaque tour de jeu du joueur Viking. Attention! Les seuls déplacements autorisés pendant ces rounds successifs, sont ceux effectués dans le cadre de l'avance après combat. Aucun autre déplacement n'est possible. Un Berserker qui termine son avance sans pouvoir être en contact avec un personnage ennemi se calme automatiquement.

### Les Housecarls

Les Housecarls étaient armés de boucliers très longs. Lors de batailles, leur entraînement leur permettait d'adopter une formation spéciale basée sur cette arme défensive. Ils se plaçaient en rangs très serrés perpendiculairement à leur bouclier, de manière à former une barrière continue. Une telle formation ne permettait pas d'attaquer ou de bouger en gardant la formation. C'était, toutefois, une très bonne protection contre les tirs et les attaques de l'adversaire.

Dans le jeu, le joueur Anglo-Saxon peut faire adopter une telle formation à ses Housecarls en les alignant côte-à-côte par groupes d'au moins 3 personnages (voir schéma). Les deux côtés d'hexagone qui chapeautent le haut de chaque pion forment la ligne de front. Tous les Housecarls formant la ligne sont considérés en forte couverture du point de vue des tirs, et en terrain favorable lorsqu'ils sont attaqués, quel que soit la nature du terrain qu'ils occupent. Toutefois, ces avantages ne sont valables que si la ligne de tir ou l'attaque se fait à travers la ligne de front. Tirs et attaques par les côtés ou l'arrière sont résolus normalement.



## La hache à deux mains

Cette règle permet à certains personnages d'employer une technique particulière de combat: le combat à la hache à deux mains. Réservée aux guerriers chevronnés, une telle technique conférerait une puissance extraordinaire en attaque mais rendait également le personnage plus vulnérable en défense, puisqu'il ne pouvait plus se servir de son bouclier. Dans le jeu, seuls les personnages vikings et anglo-saxons **possédant une hache** et appartenant aux catégories suivantes peuvent s'en servir:

- pour les Vikings: les Jarls, les Hirdmen et les Berserkers;
- pour les Anglo-Saxons: les Earls et les Housecarls. Deux autres conditions sont également requises: le personnage doit être à pied et en bonne santé.

Au moment d'engager les combats, le joueur concerné désigne les guerriers qui attaqueront en utilisant la hache à deux mains. Sur chacun d'entre eux, il place un marqueur "hache" de façon à les visualiser facilement. Les personnages désignés voient leur potentiel d'attaque doublé pour la phase de combat en cours. Ceci s'applique également pour les attaques à répétition des Berserkers qui ont lieu pendant la même phase de combat (voir règle spéciale ci-dessus). Pendant la phase du joueur adverse, ces mêmes personnages seront considérés en situation défavorable (-) s'ils sont attaqués, désavantage qui viendra s'ajouter au calcul concernant la nature du terrain (+, 0 ou -). Quand un tireur les prend pour cible, il soustrait 1 point au résultat du dé avant de consulter la table de tir. La protection due aux armures demeure. Quand vient à nouveau son tour de jeu, un joueur peut décider de retirer le marqueur "hache" d'un personnage ou, au contraire, le laisser. Si le marqueur "hache" est retiré, le potentiel d'attaque du personnage redevient normal et il ne subit plus les désavantages en défense (tirs et combat) liés à cette technique de combat.

## Les chevaux et leurs cavaliers

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

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

# REGLES CONCERNANT LES BATEAUX

## 1 - DESCRIPTION DES BATEAUX

Pour faciliter la visualisation du jeu, on trouve sur chaque bateau: - une case de proue, désignée par une flèche indiquant le sens habituel de la marche; - une case de poupe, contenant le gouvernail et désignée pour cela par un "G", à l'exception des barques qui n'ont pas besoin de barre; - une case centrale, indiquée par un point noir, qui sert d'axe de rotation quand le navire change de cap. Toutes les cases contenant une partie de bateau peuvent accueillir des personnages, même si la surface représentant de l'eau y est majoritaire.

Dans VIKINGS, trois types d'embarcations sont représentées:

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

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

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

## 2 - AFFECTATION DE L'ÉQUIPAGE

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

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

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

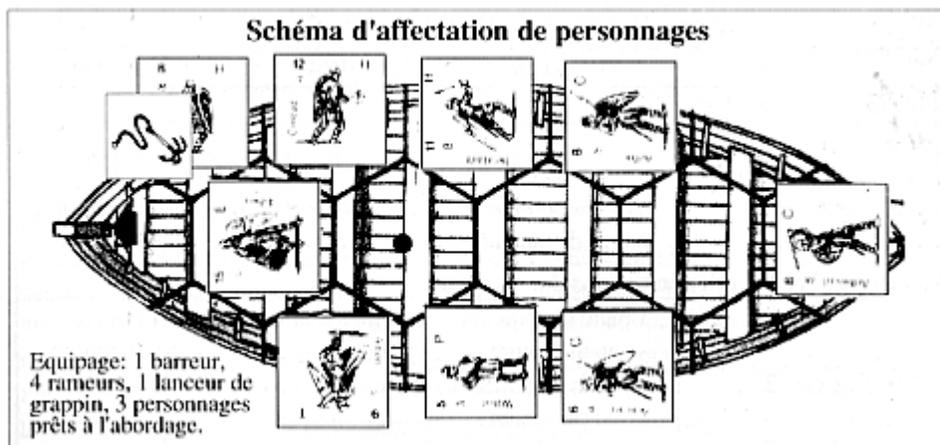
- **Se préparer à l'abordage:** Où qu'ils soient placés, les personnages présents dans le bateau peuvent se préparer à l'abordage. Ceux qui se trouvent sur une case du bord du bateau sont toutefois orientés vers l'extérieur de façon à les distinguer des rameurs ou du barreur (voir schéma).

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

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

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

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



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

L'affectation des personnages est importante dans trois domaines:

- 1) **La vitesse du bateau** La vitesse maximale du bateau est calculée, en effet, à partir du nombre de personnages affectés aux rames (voir plus loin Détermination de la Vitesse).
- 2) **Les tirs** Seuls les personnages prêts à l'abordage peuvent tirer. De plus, la couverture des personnages change suivant leur affectation. Ceux qui rament et celui qui barre bénéficient d'une couverture moyenne (protection des rambardes et des boucliers alignés le long de la coque). Les autres ne bénéficient que d'une couverture légère car ils sont nécessairement plus exposés.

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

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

<b>CARACTERISTIQUES DES BATEAUX</b>			
	<b>Drakkar</b>	<b>Galiote</b>	<b>Barque</b>
<i>Nbre max. de rameurs</i>	14	10	2
<i>Vitesse max. avant</i>	8	5	2
<i>Vitesse max. arrière</i>	8	2	2
<i>Vitesse réelle</i>	égale au nombre de paires de rameurs*	égale au nombre de paires de rameurs	égale au nombre de rameurs
<b>Accélération &amp; Décélération : conditions requises</b>			
+1**	1 paire de rameurs au minimum	1 paire de rameurs au minimum	1 rameur au minimum
+2 ou -2	3 paires de rameurs au minimum	3 paires de rameurs au minimum	2 rameurs
+3 ou -3	6 paires de rameurs au minimum	-	-
<b>Répercussion des différents types de mouvement sur la vitesse des bateaux</b>			
<i>En ligne droite</i>	<b>aucune</b>	<b>aucune</b>	<b>aucune</b>
<i>Mouvement latéral</i>	<b>Vitesse -1</b>	<b>aucune</b>	<b>aucune</b>
<i>Rotation</i>	<b>Vitesse -2</b>	<b>Vitesse -1</b>	<b>aucune</b>
<i>Restrictions</i>	Maxi 60°/ 2 par phase	Maxi 60°/ 2 par phase	sans restrictions
<b>Répercussion des dégâts sur la vitesse et l'accélération</b>			
<i>Nombre de points de dégâts qu'un bateau peut encaisser avant de couler</i>	<b>19</b>	<b>11</b>	<b>1</b>
<i>Vitesse</i>	- 1 par 3 points de dégâts encaissés		
<i>Accélération</i>	- 1 par 6 points de dégâts encaissés		

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

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

### 3 - DETERMINATION DE LA VITESSE

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

#### Caractéristiques des différents types de bateau

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

#### Nombre de rameurs

Le nombre de rameurs va influencer aussi bien sur la vitesse maximale du bateau que sur sa capacité à accélérer ou à freiner sa course. Pour les drakkars et les galiotes, on compte le nombre de rameurs que possède le bateau et on forme des paires avec un personnage

de chaque bord: l'un à bâbord et l'autre à tribord. La vitesse maximale du drakkar ou de la galiote pour la phase navale en cours est égale au nombre de paires ainsi obtenues. Les deux

personnages formant chaque paire n'ont pas besoin d'être disposés symétriquement, mais ils doivent toujours être de bords opposés. Les rameurs éventuellement en surnombre sur l'un des bords ne sont pas pris en considération. Exemple: une galiote avec 4 rameurs d'un côté et 2 rameurs de l'autre, ne peut compter en fait que sur deux paires de rameurs. Sa vitesse ne pourra donc pas dépasser 2.

Deux cas particuliers se présentent:

- 1) Un drakkar peut atteindre une vitesse maximale de 8 s'il a 7 paires de rameurs vikings à bord. Ce fait traduit aussi bien les performances du bateau que de l'équipage.
- 2) Pour les barques, la vitesse se calcule de la façon suivante: 1 rameur à bord: vitesse et accélération/décélération de 1; - 2 rameurs: vitesse et accélération/décélération de 2. Chaque rameur peut être placé sur n'importe laquelle des trois cases que contient la barque.

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

### **Vitesse du bateau à la fin de la phase navale précédente**

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

### **Comment utiliser les marqueurs de vitesse ?**

Les joueurs sélectionnent en secret le marqueur correspondant à la vitesse choisie pour chaque bateau et le posent face cachée sur le marqueur de la phase précédente. Quand tous

les marqueurs ont été posés, ils sont retournés. Les joueurs peuvent alors vérifier que la vitesse de chaque bateau est compatible avec ses caractéristiques, le nombre de paires de

rameurs et la vitesse du tour précédent. Les marqueurs correspondant à la vitesse du tour précédent ne sont retirés qu'à la fin de chaque phase car ils peuvent éventuellement servir au calcul de la vitesse effective en cas de collision (voir Collisions).

## **4 - DEPLACEMENT DES BATEAUX**

### **Initiative**

Le bateau le plus rapide -celui quia la plus grande vitesse effective (voir calcul de la vitesse effective page 19) - bouge en premier. En cas d'égalité, le drakkar l'emporte sur la galiote qui l'emporte sur la barque. Si les deux bateaux sont du même type, on lance le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé bouge en premier.

### **Comment déplacer les bateaux?**

Chaque phase de mouvement est divisée en séquences. A chaque séquence, chaque bateau effectue un mouvement (les différents types de mouvement sont expliqués plus loin). Le nombre de séquences que peut effectuer un bateau est fonction de sa vitesse. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les bateaux aient effectué autant de mouvements que de points indiqués sur leur marqueur de vitesse. Exemple: 2 drakkars (vitesse 5 et 8), une galiote (vitesse 4) et 2 barques (vitesse 1 et 2) sont présents lors d'une phase navale. Séquence 1: les deux drakkars se déplacent d'une case en ligne droite, puis la galiote, puis les 2 barques. Séquence 2: même chose mais seule la deuxième barque se déplace (la première a atteint la vitesse retenue). Séquence 3 et 4: même chose mais sans la deuxième barque. Séquence 5: seuls les deux drakkars se déplacent d'une case car la galiote a atteint la vitesse indiquée. Séquence 6: le deuxième drakkar effectue une rotation qui lui diminue sa vitesse de 2 points (voir ci-dessous) et la ramène donc à 6. La phase navale est terminée. On procède ainsi à chaque nouvelle phase navale en tenant compte des changements de vitesse éventuels.

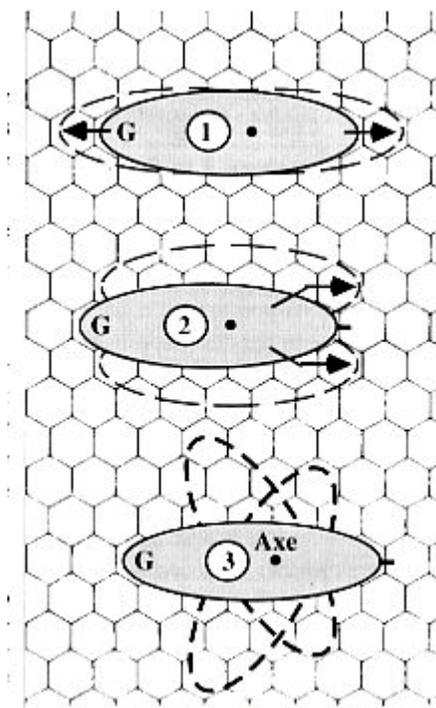
### **Différents types de mouvement**

Trois types de mouvement sont possibles:

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

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

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



\* On change immédiatement le marqueur de vitesse.

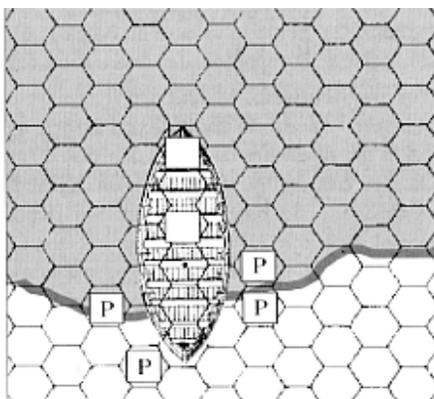
N.B. Déplacements latéraux et changements de cap sont interdits s'ils conduisent à une collision immédiate avec un autre bateau, sauf si cet autre bateau est une barque, auquel cas on la pousse. Deux barques entre elles ne peuvent pas se pousser.

A chaque séquence de déplacement, les joueurs sont libres de choisir l'un des trois mouvements possibles pour chacun de leurs bateaux. Toutefois, comme on vient de le voir, certains mouvements font perdre de la vitesse. Pour les exécuter, un bateau doit donc avoir encore suffisamment de points de vitesse: la vitesse modifiée ne doit pas être inférieure à la séquence en cours. Dans le cas contraire, le mouvement est impossible et le joueur doit choisir un autre mouvement. Exemple: un drakkar a une vitesse de 7. Il effectue 3 déplacements en ligne droite, puis une rotation de 60°. Sa vitesse est ramenée à 5 (7-2). Pour son dernier mouvement, il n'a pas le choix: il avance d'une case en ligne droite.

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

### Echouement

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



## Mise à l'eau

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

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

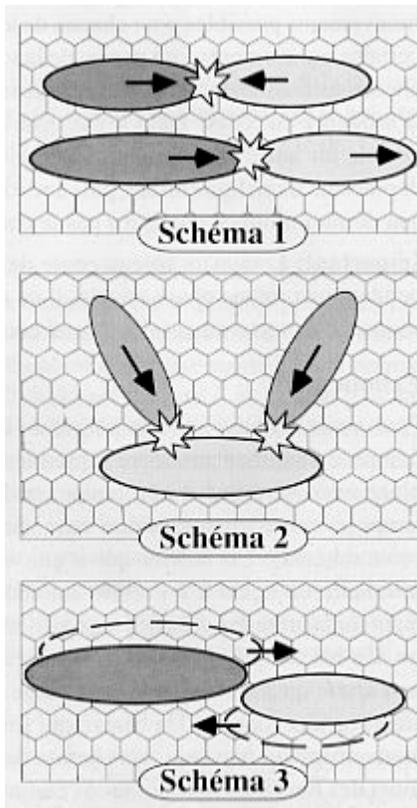
## 5 - COLLISIONS

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

### Différents types de collision

- **Collision frontale** : elle survient entre deux bateaux naviguant suivant le même axe et dans des directions opposées (schéma 1). Au moment d'évaluer les dégâts, c'est la somme des vitesses des deux bateaux qui sera prise en compte.
- **Collision arrière** : elle survient entre deux bateaux naviguant suivant le même axe et dans la même direction (schéma 1). Ici, c'est la différence de vitesse entre les deux bateaux qui sera prise en compte lors de l'évaluation des dégâts.
- **Collision latérale** : elle survient quand un bateau percute un autre bateau dans un angle de 60 ou 120° (schéma 2). Seule la vitesse du bateau qui percute sera prise en compte lors de l'évaluation des dégâts

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



## Evaluation des dégâts

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

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

- b) Bateau ayant changé de vitesse en début de phase. La nouvelle vitesse ne devient pas effective immédiatement. Pour simplifier, on considérera qu'un bateau atteint sa nouvelle vitesse une fois qu'il a parcouru un nombre de cases au moins égal à l'accélération ou à la décélération souhaitée. Autrement dit, à chaque case parcourue, un bateau augmente ou diminue sa vitesse de 1 point jusqu'à atteindre sa nouvelle vitesse. Lors d'une collision, la vitesse effective sera donc calculée à partir du nombre de cases parcourues **avant** la collision. Si ce nombre est égal ou supérieur à la différence entre la nouvelle vitesse et la vitesse précédente, la vitesse effective est égale à celle indiquée sur le marqueur vitesse. Si ce nombre est inférieur à la différence, la vitesse effective est égale à la vitesse du tour précédent plus le nombre de cases parcourues en cas d'accélération, ou moins le nombre de cases parcourues en cas de freinage.

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

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

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

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

**Collision latérale:**  $Fv = \text{Vitesse de A} \times 2$

**3. Calcul des dégâts.** Le joueur concerné lance un dé et ajoute au chiffre du dé le facteur vitesse obtenu par le calcul précédent\*. La somme ainsi obtenue correspond à une ligne de résultat dans la Table des Collisions qui figure sur la Fiche de jeu. Ce résultat est appliqué immédiatement aux bateaux concernés. Chaque joueur note les dégâts subis par son bateau sur une feuille à part (voir §7 -Notation des Points de Dégâts). En cas de collision latérale, le bateau qui percute est moins affecté: il subit le résultat de la ligne au-dessus de celle appliquée au bateau percute et les dégâts concernant la coque ne sont pas pris en compte". Si le facteur vitesse est égal à 0, la collision est sans effet.

\*\* Exception : un bateau dont la proue ou la poupe est déjà endommagée (1 point de dégât ou plus) encaisse des dégâts à la coque quelle que soit le type de collision s'il percute à nouveau un bateau avec lit même case.

Voyons maintenant plus en détail quelles peuvent être les conséquences d'une collision. Une collision affecte l'équipage, la coque et éventuellement la vitesse des bateaux.

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

- L'état de la coque. La case qui percute et la case percute encaissent de 1 à 6 points de dégâts. Toutefois, en cas de collision latérale, seule la coque du bateau percute subit des dégâts (Exception: voir \* \* ci-dessus). Au-delà d'un point de dégât, on considère qu'une voie d'eau s'est déclarée. Le niveau d'eau à l'intérieur du bateau augmente alors à chaque phase navale (voir § 7 - Notation des Points de Dégâts). Une case ayant subi un point de dégât (ou plus) ne peut plus servir à ramer ou à barrer. Les personnages peuvent toutefois continuer de l'emprunter normalement au cours de leurs déplacements.

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

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

## 6 - GRAPPINS

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

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

### Description des pions

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

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

### Lancer et récupération de grappins

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

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

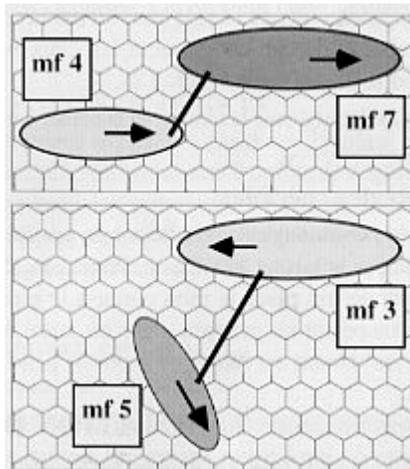
N.B. Quand il lance un grappin, un personnage blessé, un personnage âgé ou un personnage féminin se retire 2 points au chiffre obtenu au dé. C'est le chiffre modifié qui est mis en rapport avec le double de la distance.

### Mouvements et grappins

Pendant la phase navale où a lieu un lancer de grappin réussi, les bateaux entravés peuvent continuer leur mouvement jusqu'à tendre éventuellement la corde de 2 cases de plus que la distance qui les séparait au moment précis du lancer. La distance entre les deux bateaux ne peut toutefois pas dépasser la longueur totale de la corde, autrement dit 5 cases. Lors des phases suivantes, deux bateaux reliés par un grappin continuent de bouger normalement mais la longueur de la corde ne peut jamais dépasser la longueur atteinte lors de la phase précédente. Si un déplacement en ligne droite enfreint cette règle, on le remplace par un déplacement latéral, sans pénalité de vitesse pour les drakkars. Si le déplacement latéral s'avère également impossible sans enfreindre cette règle, le bateau s'arrête. Pour plus de réalisme, vous pouvez adopter la règle optionnelle proposée en fin de livret (voir "De la solidité du chanvre").

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

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



### Couper les grappins

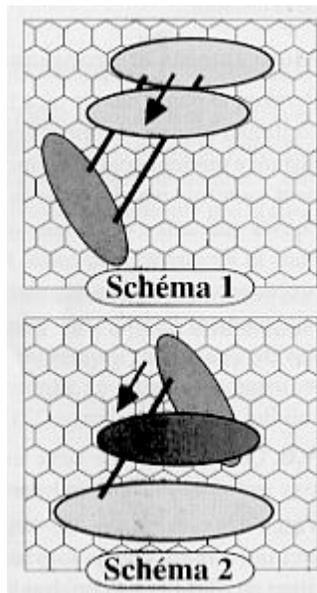
Si un personnage affecté à l'abordage se trouve dans la case où un grappin a été lancé, il peut tenter de couper la corde. Le joueur concerné lance le dé: - 1, 2 ou 3: la corde est coupée (on retire le grappin du jeu) et les deux bateaux peuvent bouger à nouveau normalement, à moins qu'il n'y ait d'autres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

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

### Rapprochement de bateaux

A la fin de la phase navale, chaque joueur peut tenter d'utiliser les grappins qu'il a lancé avec succès pour diminuer la distance entre les bateaux concernés. Pour pouvoir tirer sur un grappin, un personnage doit se trouver sur la case où se trouve le pion corde correspondant et avoir été affecté à cette tâche. Le résultat de cette action est fonction du nombre de grappins qui relient les deux bateaux, étant entendu que les cordes sur lesquelles personne ne tire ne sont pas prises en compte. C'est toujours le bateau le plus léger qui bouge: une barque est plus légère qu'une galiote qui est plus légère qu'un drakkar. En cas d'égalité, c'est le bateau qui tire qui bouge. Le bateau qui bouge garde son orientation initiale. Le déplacement est d'une case pour 1 grappin, de 2 cases pour 2 grappins et 3 cases pour 3 grappins et plus (voir schéma 1).

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



## 7 - NOTATION DES POINTS DE DEGATS

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

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

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

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

Quand un drakkar atteint 20 points de dégâts, une galiote 12 points et une barque 2 points, le bateau coule. Le pion bateau est retiré du tapis de jeu. Les personnages à bord sont placés sur les cases mer correspondant aux cases bateau qu'ils occupaient auparavant. S'il se trouve dans ce cas, un bateau échoué ne coule pas mais il ne peut plus être renfloué: il reste immobilisé jusqu'à la fin de la partie.

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

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

### EXEMPLE DE CALCUL DE POINTS DE DEGATS

La galiote commandée par l'Earl Edwin est aux prises avec deux drakkars. Pendant la phase navale qui vient de s'écouler, elle a subi une collision entraînant 2 points de dégâts. A la phase navale précédente, elle avait subi une collision entraînant 1 point de dégât. Deux phases navales avant, elle avait subi une collision entraînant 3 points de dégâts par un drakkar lancé à toute allure! Ses points de dégâts s'élèvent donc à:

- Points de dégâts des phases précédentes:  $3 + 3 + 1 = 7$

- Points de dégâts de la phase qui vient de se terminer:  $3 + 2 = 5$ .

- Total des points de dégâts encaissés par le bateau: 12

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

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

### Règles spéciales

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

## 8 - MOUVEMENTS ET COMBATS SUR DES BATEAUX

### Affectation des personnages

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

- Les personnages affectés à l'abordage sont considérés en situation favorable (+) en attaque comme en défense.

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

Ces différences de situations sont prises en compte au moment des combats de la même façon que les avantages ou désavantages dûs au terrain (voir Effet du terrain sur les combats page 9).

### Vitesse des bateaux

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

### Embarquement et débarquement

Embarquer ou débarquer d'un bateau coûte dans la plupart des cas des points de mouvements supplémentaires. Tous les cas de figures sont résumés dans la Table des Embarquements et Débarquements qui figure sur la fiche de jeu.

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

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

*Faire monter un cheval à bord.* Il est possible de faire monter ou descendre un cheval d'une galiote ou d'un drakkar en respectant les restrictions suivantes: - le bateau doit être entièrement arrêté (vitesse = 0); - le cheval doit être sans cavalier et tenu par la bride, - il doit entrer ou sortir par une case du bord du bateau, à l'exception des cases de proue (flèche) et de poupe ("G"). Pendant la navigation, le cheval doit être nécessairement placé sur les cases situées au milieu du bateau. Un cheval ne peut pas monter dans une barque.

### Infiltration

La règle d'infiltration (voir page 7) ne s'applique pas quand la case traversée est une case bateau et que l'ennemi est situé sur un autre bateau, en mer ou à terre. Elle s'applique, par contre, quand la case traversée est une case de terre ou de mer et que l'ennemi est sur une case bateau adjacente.

### Personnages en eau profonde

Tout personnage se trouvant sur une case eau profonde au début de son tour subit un test de noyade avant de pouvoir se déplacer. Le joueur concerné lance le dé: - 1 ou 2: le personnage se noie; - 3 ou plus: le personnage surnage. Après avoir subi le test avec succès, le personnage est déplacé normalement. Le test est renouvelé à chaque tour de jeu du joueur concerné tant que le personnage se trouve en eau profonde. Les personnages blessés s'ajoutent un point au résultat du dé. C'est le chiffre modifié qui est pris en compte.

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

### Combats

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

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

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

## REGLES OPTIONNELLES

Au moment d'entamer une partie, les joueurs peuvent décider d'un commun accord d'appliquer une ou plusieurs des règles qui suivent pendant la durée du scénario.

### ***Errare humanum est***

En ces temps farouches, il règne souvent une grande confusion pendant les combats. Pour simuler cet état de fait, chaque fois qu'un tireur rate son tir (résultat "tir manqué"), le joueur concerné lance une deuxième fois le dé pour savoir s'il n'a pas blessé par erreur un personnage situé à proximité. S'il fait un chiffre de 1 à 6, le projectile a fini sa course dans l'une des 6 cases autour de la cible et tout personnage s'y trouvant est blessé. Un personnage en armure n'est pas blessé mais doit reculer immédiatement de 2 cases. Il est évident que si la ligne de tir est bloquée par un obstacle, le personnage ne peut pas être atteint.

N.B. Avant de lancer le dé, on attribue un numéro aux 6 cases autour de la cible. Pour les personnages à cheval, on ne prend en compte que le haut du pion.

### **Colmater une voie d'eau**

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

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

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

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

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

### **De la solidité du chanvre**

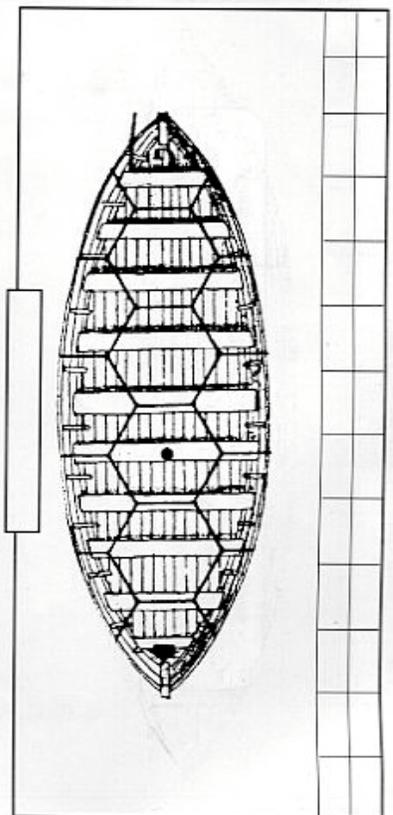
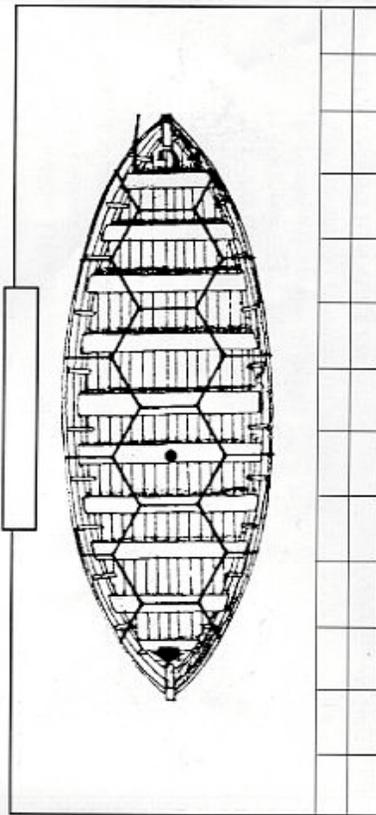
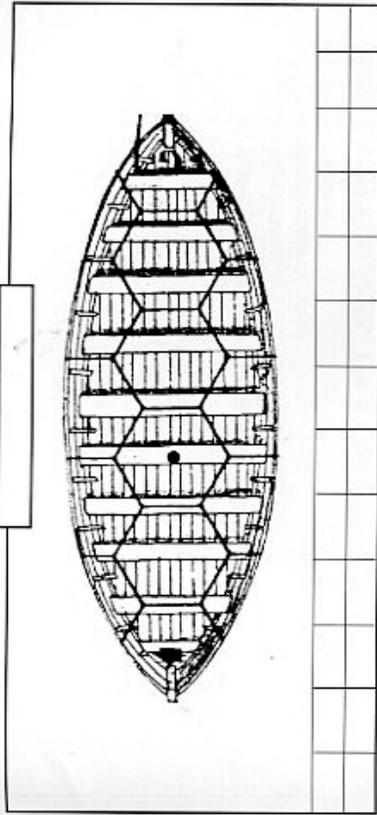
A cette époque, les cordages des navires sont fabriqués à partir de fibres végétales, généralement du chanvre tressé. Bien que très résistants, ils ne peuvent se comparer à des filins en acier. Aussi, quand un grappin est lancé entre deux bateaux qui naviguent en sens inverse (120 ou 180°), on teste la solidité de la corde. C'est, en effet, le cas de figure où la corde est soumise à la tension maximale puisque l'inertie des navires s'exerce en sens contraires. Pour connaître le résultat, on lance le dé et on ajoute la somme des vitesses des deux bateaux. Si le résultat est égal ou supérieur à 15, la corde se rompt et les deux bateaux continuent leur course normalement (le grappin est retiré du jeu).

### **Y-a-t-il un pilote dans le drakkar?**

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

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

Fiche GALIOTES



Fiche DRAKKARS

