

2.3 Equipements

2.4 Equipements	1
Introduction	1
Equipements	1
Les Matériels	1
Barricades (2)	1
Ecran (4).....	1
Fascines (2 ou 3)	2
Mantelet (6).....	2
Pièges (2).....	2
Pieux (3).....	2
Engins de Guerre	2
Généralités.....	2
Baliste (30).....	3
Catapulte (12).....	3
Mangonneau (20)	3
Onagre (8)	3
Perrière (12)	3
Scorpion (15).....	4
Trébuchet (30).....	4
Armes de Sièges	4
Bélier (30)	4
Beffroi (45).....	4
Chatière (15).....	4
Echelle à Mains (2)	5

Echelle Mobile (5)	5
Tour de Siège (35).....	5
Gestion de Matériel	5
Construction & Réparation	5
Fabrication	5
Réparation	6
Destruction	6
Les Structures.....	6
Jet de Pierre.....	6
Sape.....	6
Feu & Incendie	7
Feu	7
Incendie.....	7
Feu Grêgeois	7
Huile Bouillante (15)	7
Chars de Guerre	8
Fonctionnement	8
Mouvement	8
Combat.....	8
Les Matériels	8
Char Léger (15).....	8
Char Lourd (25)	8
Chariot de Guerre (35)	8
Faux de Guerre (15)	8

Introduction

Ces règles permettent d'affiner un peu les personnages et d'ajouter une dose de réalisme, en essayant de ne pas alourdir la fluidité du système de jeu. Ces Règles Spéciales proviennent essentiellement des scénarii déjà publiés, ainsi que du corpus de Lutz Pietschker et du remarquable travail de Bob Gingell.

Toutes ne sont pas indispensables, et ne servent que ponctuellement ; il n'est pas besoin de les connaître par cœur ! Certaines d'entre elles ont été testées avec plus ou moins de bonheur, d'autres sont de simples transcriptions de règles d'autres jeux vers la Série Cry Havoc.

Vous pouvez trouver un récapitulatif des coûts de ces matériels dans la section **3.1 Classes & Valeurs**.

Equipements

Les Matériels

Barricades (2)

Une Barricade est un ensemble d'éléments improvisés fixes destinés à entraver les adversaires. Elle procure une Couverture Moyenne (+2) pour les

personnages sur la case Barricade, et seulement contre les Tirs provenant des 4 Hex avant de la barricade. Traverser une Barricade en venant du Front de celle-ci coûte 4 Points de MVT, et 1 autrement.

Seul un personnage à pieds peut occuper une Barricade, et un personnage Monté ne bénéficie pas de l'Avantage « Personnage Monté » en Corps en Corps contre l'occupant. En Défense, la Barricade est un Terrain Avantageux (+), et elle possède 40 PDS par case occupée.

Nom	PM	Couverture	Combat
Barricade (40)	4/NA	+2	D+

Ecran (4)

Un Ecran est mobile, et peut être déplacé de 1 hex par tour, ce qui consomme tout le MVT du personnage. Si la case de destination coûte 2 Points de MVT, il faut 2 personnages pour déplacer l'Ecran d'une case. Il ne peut pas se rendre sur une Case de coût supérieur. Traverser un case contenant un Ecran coûte 2 Points de MVT pour l'Infanterie, et 4 pour les Chevaux.



Il offre une Couverture Lourde (+3) pour le personnage qui occupe la case, et de +1 pour tous les tirs qui traversent la case. En Combat, il procure un terrain avantageux en Défense au personnage qui occupe la case, et possède 20 PDS.

Nom	PM	Couverture	Combat
Ecran (20)	2/4	+3/(+1)	D+

Fascines (2 ou 3)

Les Fascines sont des matériaux liés ensemble afin de combler des fossés, des Tranchées et des douves pour permettre le passage des piétons et des engins. Celles de 2 cases sont inamovibles et sont placées par les règles spécifiques aux scénarii. Seul le feu peut les détruire sur carte.

Elles existent en deux tailles : 1 case pour 2 Po, et deux cases pour 3 Po.



Une Fascine de 1 case est mobile, et peut être déplacé de 1 hex par tour et par Personnages affectés, ce qui consomme tous le MVT de chacun des personnages.

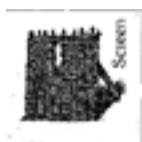
Si la case de destination coûte 2 Points de MVT, il faut au moins 2 personnages pour déplacer la Fascine d'une case. Elle ne peut pas se rendre sur une Case de coût supérieur.

Lorsqu'elle est adjacente à l'obstacle, les personnages doivent encore dépenser un total de 8 Points de MVT chacun pour la positionner correctement. Une fois en place, elle ne peut plus être déplacée, et est considérée comme un Terrain Neutre qui annule tous les autres types de Terrain.

Nom	PM	Couverture	Combat
Fascines	2/4	0	-

Mantelet (6)

Un Mantelet est un lourd panneau de bois et d'osier destiné à fournir une protection aux Tireurs. Il offre une Couverture Lourde (+3) pour le personnage qui occupe la case du mantelet, et une Couverture Légère (+1) pour les personnages Adjacents, si la Ligne de Tir le traverse.



Traverser une case contenant un Mantelet coûte 2 Points de MVT pour l'Infanterie, et 4 pour les Chevaux. Le Terrain est Avantageux (+) pour le Défenseur, et possède 30 PDS.

Nom	PM	Couverture	Combat
Mantelet (30)	+2/+4	+3/(+1)	D+

Pièges (2)

Les pièges sont déterminés par Scénario, et ne peuvent pas être déplacés. Ce sont des Fosses, des Collets, des Mâchoires ou des Filets qui occupent une case. Ils sont en général cachés et notés après le placement des personnages possesseurs des pièges.

Les Effets des pièges varient en fonction du personnage qui traverse la case. Il faut lancer un D10, chaque fois qu'un personnage traverse la case où se trouve le piège.

Personnage à Pied

1 – 5 = Piétons est « AS ».

6 + = Obstacle négocié avec succès. Le Personnage

avance d'une case et stoppe ensuite son MVT.

Personnage Monté révélant le Piège

1 – 2 = Cheval Tué, Cavalier Désarçonné et Blessé.

3 – 5 = Cavalier Désarçonné et « AS ».

6 – 8 = Recul de 4 Cases.

9 + = Obstacle négocié avec succès, avance d'une case et fin du Déplacement.

Personnage Monté connaissant le Piège

1 – 2 = Cavalier Désarçonné et « AS ».

3 – 4 = Recul de 4 cases

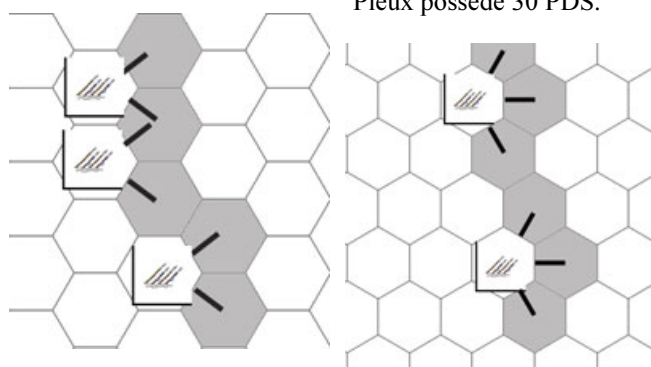
5 + = Obstacle négocié avec succès, avance d'une case, Fin du MVT.

MDF (S'appliquent à toutes les situations) = Personnage Blessé : - 2 / Couverture – (VAR) / Nuit : - 2 / Ingénieur : + 2 / Athlétisme : + 2.

Pieux (3)

Les Epieux sont de solides manches de bois aux 2 extrémités taillées en pointes et durcies au feu. Ils sont en général portés par l'Infanterie équipée d'armes à Distances, et se plantent devant eux pour les protéger des Attaquants.

Porter des Pieux coûte 2 Point de MVT, et les Planter nécessite de dépenser tout le MVT d'un Personnage. Un marqueur Pieux est alors posé sur la case devant celle occupée par le personnage. Chaque Pion Pieux possède 30 PDS.



Nom	PM	Couverture	Combat
Pieux (30)	4/8*	0	-

* Les Personnages Montés ne peuvent pas Charger un personnage derrière des pieux. Entrer sur une Case Epieux provoque une Attaque à 4/1 sans Modificateur d'Armure.

Engins de Guerre

Les Equipements présentés ci-dessous sont essentiellement des engins balistiques, chargés en priorité de tir contre des fortifications, d'autres engins en contre-feu ou encore contre des rassemblements massifs de troupes.

Généralités

Cadence : indique le nombre de tour de chargement de l'engin, non-compris le tour du Tir.

Efficacité : Indique la colonne de résolution des tirs si celui-ci tombe sur une case occupée par un personnage ou une créature. Si la lettre est suivie d'un +, l'arme ignore les protections portées par la cible.

Equipage : indique le nombre d'hommes pour manœuvrer l'appareil : ceci comprends le déplacement

ou/et la réorientation si cela est possible, et le +1 indique qu'il faut en plus un Ingénieur ou un sapeur pour le tir.

Portée : les engins à tir parabolique n'ont pas de Portée Courte, et la plupart d'entre eux ont une PC réduite pour refléter leur faible précision. La Portée sert de base pour la dispersion des tirs, très importante sur ce type de matériel.

Puissance : Indique les dommages en Points de Structures lorsque le tir a lieu contre un bâtiment ou tout autre cible possédant des PDS. Les Projectiles Spéciaux (Feu Grégeois, Pot Fumée, Pot à Poudre) sont décrits dans la Section 2.5-Sièges & Fortifications.

Dispersion : la dispersion des tirs est fonction de la Portée de la cible. **PC = D6 PM = 2D6 / PL = 3D6**, ce qui indique la distance d'éloignement du point de chute du projectile par rapport à la case visée.

Baliste (30)

Une Baliste est un engin balistique qui tire des projectiles semblables à des javelots à l'aide d'un arc horizontal, un peu à la manière d'une arbalète à tour ou Espringale, mais de taille supérieur.



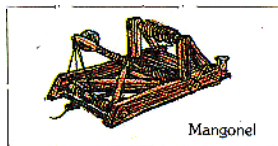
Une Baliste est inamovible et définitivement orientée, et bloque les lignes de tirs. Elle doit être manipulée par au moins 3 personnages dont l'un doit posséder le talent d'Ingénieur ou de Sapeur. Elle ne peut tirer que tous les Trois Tours de jeu, soit pendant le Tir Offensif, soit pendant le Tir Défensif.

Type	PC	PM	PL	Cadence	
Scorpion	6-30	31-60	61-90	3T	
Equipage	Puissance	Efficacité	PDS		
1+1	15+D10	F+	35		
PM	3/NA	Couverture	+3	Combat	-

Catapulte (12)

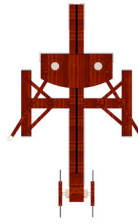
La Catapulte est un engin dont le fonctionnement repose sur un arc horizontale qui propulse un bras chargé de pierres ou de matériaux. Elle occupe deux cases, et ne peut pas être déplacé lorsqu'elle est installée.

Ce type d'engin est fixe et en général construit sur place, comme tous les engins de sièges qui reposent sur le principe de la fronde et du balancier. La Catapulte peut lancer des Projectiles qui touchent une zone de 3 Cases avec une Efficacité de G et une Puissance de 5+D10 par case. La Catapulte envoie des projectiles de la taille d'un tonnelet, et subie une dispersion de D3 cases.



Type	PM	PL	Cadence		
Catapulte	9-50	51-75	5T		
Equipage	Puissance	Efficacité	PDS		
3+1	20+3D10	F	40		
PM	3/NA	Couverture	+3	Combat	-

Mangonneau (20)



Le Mangonneau repose sur le principe de la Fronde, et est en quel sorte un modèle plus petit d'un trébuchet. Il en projette des matériaux en quantité moindre que le Trébuchet, mais reste une arme de siège d'une redoutable efficacité, en dehors de sa faible cadence de tir.

Ce type d'engin est fixe et en général construit sur place, comme tous les engins de sièges qui reposent sur le principe de la fronde et du balancier. Le Mangonneau peut lancer des Projectiles qui touchent une zone de 3 Cases avec une Efficacité de G et une Puissance de 10+D10 par case. Le Mangonneau envoie des projectiles de la taille d'un tonneau, et subi une dispersion de D6 cases.

Type	PM	PL	Cadence		
Mangonneau	11-80	81-120	5T		
Equipage	Puissance	Efficacité	PDS		
5+1	35+3D10	F+	50		
PM	3/NA	Couverture	+3	Combat	-

Onagre (8)

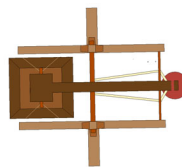
L'Onagre repose sur un bras métallique dont le retour de torsion imprime un mouvement brusque à un projectile de type Javelot ou Lance. C'est un matériel rustique, utilisé contre certains engins ainsi que contre les masses de piétons et de cavaliers.



L'Onagre est conçue pour être déplacé, à raison d'une case par Homme et par Tour de jeu. Ce temps s'ajoute au chargement de l'arme, car il n'est jamais déplacé en position de tir. Il peut être installé sur un Chariot qui lui offre une plus grande mobilité.

Type	PM	PL	Cadence		
Onagre	5-35	36-50	1T		
Equipage	Puissance	Efficacité	PDS		
1+1	10+D10	G+	15		
PM	3/NA	Couverture	+2	Combat	-

Perrière (12)



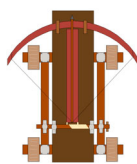
La Perrière repose sur un bras métallique dont le retour de torsion imprime un mouvement brusque à un petit chargement de pierre ou de matériaux. Elle fait partie des matériels simples à construire, ce qui explique son efficacité moindre et son coût. La Perrière lancer des projectiles de la taille d'un poing, et peut donc lancer des Pots à Fumée, Pots à Feu et Pot à Poudre. Elle subie une dispersion de D3 cases

Type	PM	PL	Cadence		
Onagre	5-30	31-60	1T		
Equipage	Puissance	Efficacité	PDS		
1+1	10+2D10	G	15		
PM	3/NA	Couverture	+2	Combat	-

Scorpion (15)

Le Scorpion est une Arbalète à Tour – comme une Baliste - monté sur un affût à roue, ce qui permet de la déplacer et de l'orienter plus rapidement.

Elle bénéficie cependant d'un axe légèrement orientable, ce qui nécessite un Tour supplémentaire de rechargement. Elle peut ainsi pivoter d'une face d'hexagone par tour.

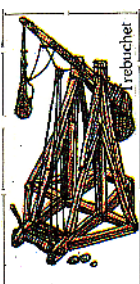


Type	PC	PM	PL	Cadence
Scorpion	4-20	21-50	51-75	2T
Equipage	Puissance	Efficacité	PDS	
2+1	15+D10	G+	25	
PM	Couverture	+3	Combat	-

Trébuchet (30)

Le Trébuchet est un engin balistique qui repose sur le principe de la Fronde et d'un balancier. C'est un engin lourd qui ne peut pas être déplacé sans être totalement démonté, et nécessite une grande quantité de ressource pour être construit.

Un Trébuchet occupe deux cases, et peut lancer des Projectiles qui touchent une zone de 3 cases avec une Efficacité de G+ et une Puissance de 15+D10 pas case. Le Mangonneau envoie des projectiles de la taille d'un tonneau, et subi une dispersion de D6 cases.



Type	PM	PL	Cadence	
Trébuchet	10-80	81-120	7T	
Equipage	Puissance	Efficacité	PDS	
7+1	50+3D10	F+	60	
PM	Couverture	+3	Combat	-

Armes de Sièges

Bélier (30)

Le Bélier est un matériel couvert qui occupe 3 Cases et sert à enfoncer les portes les plus solides. Les Ecrans reposent sur des palans qui soutiennent le bélier, celui-ci étant actionné par au moins 3 hommes dont un Gradé.

Déplacement

Le Bélier peut être déplacé par 3 personnages en bonne Santé qui ne peuvent rien faire d'autre. il procure à l'ensemble 2 PM pour aller sur des cases de terrain plat ou de fascines.



Entrer ou sortir du Bélier coûte 1 PM quelque soit le terrain occupé. Faire pivoter le bélier autour de son axe central coûte 2 PM, et permet une rotation de 60°.

Utilisation

Il faut aussi 3 personnages pour utiliser le bélier. Un bélier lance un coût lors de chaque phase de combat des personnages qui le manipulent. Il inflige alors des dommages de 20+2D10 à chaque fois, tant que les personnages à l'intérieur ne sont pas importunés.

PDS : 120

Nom	PM	Couverture	Combat
Bélier (120)	2	Infinie	20+2D10

Beffroi (45)

Le Beffroi est une tour de bois mobile destinée à servir de plate-forme de tir pour des hommes ou un engin. Elle ne dispose d'aucun moyen de franchissement propre, et est représenté par le Pion Tour de Siège.

Déplacement

La Tour de Siège nécessite trois hommes à l'intérieur, qui lui procure 2 PM à utiliser sur des cases plates ou fascines. La Tour ne peut se déplacer qu'en ligne droite et dans l'axe de la longueur. Un personnage affecté au Déplacement ne peut rien faire d'autre sous peine de faire perdre les PM de la tour.

Il est possible de faire pivoter la Tour en payant 2 PM ; la tour de siège pivotant alors de 60° soit une rotation d'une case autour du centre du marqueur.

Mouvement Intérieur

Une Tour de siège peut transporter 3 personnages à son sommet en plus de l'équipage. Entrer dans une Tour coûte 2 PM, ainsi que se rendre au Sommet. Les Déplacements entre cases de même niveau ne coûte qu'1 PM, et chaque case communique avec celle en-dessous.

Sommet

Le Sommet de la tour procure une Couverture Moyenne pour des tireurs, et est située un niveau au-dessus du chemin de ronde adverse. Les tirs peuvent donc être plongeant, annulant certaines couvertures : Broussailles, Mantelet, Marais. Les Tireurs ne souffrent d'aucune restriction de Munitions tant qu'ils sont sur la plate-forme de tir.

Le sommet peut aussi porter un autre engin faisant jusqu'à 50 PDS. L'engin est alors placé sur la Tour de Siège, et son équipage avec. Celui-ci bénéficie d'une Couverture Lourde. La Tour ne peut pas bouger en étant prête à tirer.

PDS : 150

Nom	PM	Couverture	Combat
Beffroi	2	Infinie	-
Sommet	1/2	+3	NA

Chatière (15)

Une chatière est une structure charpenté destinée à abriter des personnages des projectiles. Elle est constituée de solides madriers de bois vert couverts de peau de bêtes régulièrement arrosée, afin de lutter contre les tentatives d'incendie. La Chatière occupe 3 cases, et peut être déplacée par jusqu'à trois hommes placés dessous le marqueur. Chaque Homme procure 1 PM à la

chatière, et celle-ci peut pivoter de 60° autour de sa case centrale pour 2 PM.

PDS : 90

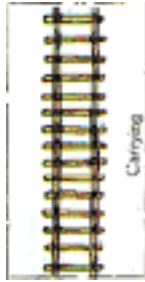
Echelle à Mains (2)

Les Echelles à mains sont représentées par un Pion de 2 Cases lorsqu'elles sont en déplacement ou au sol, et par un pion d'une case lorsqu'elles sont dressées.

Utilisation

Elles peuvent être transportées par deux personnages qui sont placés dessous l'échelle, et doivent dépenser 2 PM pour le transport. Ils ne peuvent pas combattre ou tirer, et se défendent avec leur Score de DEF Blessé.

Lorsqu'un des personnages est adjacent à un obstacle, ils peuvent dresser l'échelle au coût de 2 PM supplémentaire au MVT. Monter à l'Echelle pour se trouver au niveau supérieur réclame la dépense 3 PM. Le personnage ne peut pas tirer, et doit dépenser 4 PM pour passer de l'autre côté de l'échelle et se trouver sur le mur.



S'il subi un Stun il tombe au sol dans une case adjacente déterminée par un Dé, qui se transforme alors en Blessé. S'il tombe sur une case occupée par un autre personnage, celui-ci subi un Stun + un recul d'une case.

Renversement

Une Echelle peut être renversé par les défenseurs qui se trouvent adjacents à celle-ci., la tentative ayant lieu pendant leur Phase de Combat. un personnage sur l'échelle subi un Blessure immédiate, et l'échelle est remplacée par sa version horizontale.

1-6 = Echelle Renversée

7+ = Aucun Effet

MDF = +1 par Personnage en plus du premier / +1 si Armes d'Hast / -1 par personnage présent sur l'Echelle / -3 si Echelle Mobile / -1 si Attaquant Blessé.

PDS : 15

Nom	PM	Couverture	Combat
Echelle (MVT)	2/2	0	spécial
Echelle (Dressée)	3/4	0	-

Echelle Mobile (5)

Les Echelles Mobiles sont des échelles ingénieusement montées sur un support à roue. Cela leur assure mobilité et surtout stabilité face aux tentatives des défenseurs. Elles possèdent un mécanisme de poulie et de corde qui servent à les dresser et leur confère un surcroît d'assise.

Elles peuvent être tirées par des animaux ou des cavaliers, et deux hommes sont nécessaires au Dressage qui réclame alors 1 Phase de MVT complète. L'Echelle est ensuite dressée et fonctionne comme un modèle à Main, avec cependant un MDF de -3 à la tentative de renversement.

PDS : 20

Nom	PM	Couverture	Combat
Echelle Mobile (MVT)	2	0	spécial
Echelle (Dressée)	3/4	0	-

Tour de Siège (35)

La Tour de Siège est une tour mobile qui occupe trois cases et possède deux niveaux distincts. Les personnages au niveau inférieur sont placés sous la Tour, tandis que les personnages au niveau Supérieur sont placés dessus.

Déplacement

La Tour de Siège nécessite trois hommes à l'intérieur, qui lui procure 2 PM à utiliser sur des cases plates ou fascines. La Tour ne peut se déplacer qu'en ligne droite et dans l'axe de la longueur. Un personnage affecté au Déplacement ne peut rien faire d'autre sous peine de faire perdre les PM de la tour.

Il est possible de faire pivoter la Tour en payant une Phase de MVT complète sans autre mouvement ; la tour de siège pivotant alors de 60° soit une rotation d'une case autour du centre du marqueur.



Mouvement Intérieur

Une Tour de siège peut transporter 3 personnages à son sommet en plus de l'équipage. Entrer dans une Tour coûte 2 PM, ainsi que se rendre au Sommet. Les Déplacements entre cases de même niveau ne coûte qu'1 PM, et chaque case communique avec celle en-dessous.

Sommet

Le Sommet de la tour procure une Couverture Faible, et est située au même niveau que le rempart adverse. Les tirs peuvent donc être plongeant, annulant certaines couvertures : Broussailles, Mantelet, Marais. Le combat subi un MDF de -1C pour le personnage situé sur la tour. Passer de la tour à un rempart coûte 2 PM.

PDS : 120

Nom	PM	Couverture	Combat
Tour de Siège	2	Infinie	-
Sommet	1/2	+1	-

Gestion de Matériel

Construction & Réparation

Fabrication

Le Temps de construction des matériels impliquent de jouer au moins sur plusieurs jours, ce qui peut ne pas être adéquat pour certains scénarii.

Matériels	Temps	Equipe
6 Echelles ou 4 Pieux ou 4 Fascines	1 j	2
3 Ecrans ou 3 Mantelets	1 j	2
1 Porte Lourde ou Pont-levis	1 j	2

3 Portes ou Fenêtre	1 j	2
Perrière, Onagre, Echelle Mobile,	2 j	3*+1
Bélier à Main		
Baliste, Catapulte, Echelle de Siège	4 j	3*+1
Mangonneau, Scorpion, Trébuchet	6 j	3*+1
Tour de Sièges, Beffroi, Bélier	10 j	3*+1

* = réclame le nombre de personnage indiqué par case occupée par le matériel. Le +1 indique la présence obligatoire d'un ingénieur par Matériel.

Réparation

Il est possible de réparer des cases possédant des PDS, en affectant un ou des personnages à cette Tâche : les personnages doivent passer leur tour entier en étant adjacent à la case qu'il souhaite réparer, et cette réparation est effective à la fin de chaque Tour de Jeu. Tout personnage de Grade > Elite compte comme 2 Personnages pour ce qui est de la réparation. Chaque nain, Sapeur ou Ingénieur est comptabilisé de même.

A la fin de chaque Tour de Jeu, la case obtient D6+MDF PDS.

Petite Réparation : Concerne exclusivement les Portes, Pont-levis, Fenêtres, Barricades, Ecrans, Mantelets, Echelles, Pieux et Fascines, ainsi que les Charrettes, Chariots, Murets, Clôtures, Palissades.

Engins de Siège : Cette Tâche réclame la présence d'un Ingénieur ou d'un Nain, et chaque groupe de 2 personnages ajoute 1 au dé. Chaque Tour de Jeu permet de réparer D6+MDF PDS.

Fortification : cette Tâche réclame la présence d'un Ingénieur ou d'un Sapeur ou d'un Nain. Chaque personnage supplémentaire apporte un bonus de+1, et chaque tour permet de réparer D10+MDF PDS sur deux cases adjacentes aux travailleurs.

Destruction

Un personnage peut souhaiter détruire un matériel pour une raison ou une autre. Cette destruction peut avoir lieu par le Feu ou bien à la Main.

Les Structures

Les Matériels sont tous dotés d'une Valeur en Points de Structures (PS). Lorsque celle-ci est réduite à zéro, le matériel est détruit.

Si un Equipement occupe plusieurs cases, les Dégâts son comptabilisés pour chaque case, la destruction d'une Case endommageant suffisant un matériel ou Equipement pour le rendre inutilisable. Un Equipement, Bâtiment ou Matériel est détruit lorsque chacune des cases le composant est détruite.

Si la tentative vise un Mur de bâtiment, les dommages s'appliquent uniquement à la case mur (une Tour est considérée comme un Equipement dans ce cas).

Elément	PS
Hutte	25
Fenêtre	10
Porte	20
Tente	15
Table	20
Charrette	30
Chariot	45

Porte Lourde	40
Maison en Pierre	240
Muret	60
Pont	120
Pont de Bois	40
Rempart	300
Courtine	600
Palissade	150
Mur de Tour	900
Mur de Donjon	1200

Dommages

Pour infliger des dommages, le personnage doit être adjacent à la case visée, et ne peut être engagé dans un combat au corps à corps avec un adversaire. Plusieurs personnages peuvent s'associer pour détruire un Matériel. S'ils sont adjacents, ils additionnent obligatoirement leur ATT.

Si l'un des personnages subi un tir sanctionné par un « DR » ou un résultat supérieur, son score d'ATT est retranché du total pour ce tour-ci.

Le personnage lance un D6 et ajoute son ATT, cette valeur étant retranchée aux PS de la cible. Certains personnages utilisent un D10 (Compétences *Ingénieur*, *Sapeur*). Il n'est possible de détruire quelque chose qui est dans la même case que le personnage attaquant.

Jet de Pierre

Les Défenseurs jetaient souvent des pierres et d'autres matériaux de même acabit pour repousser les assaillants ou endommager les engins de sièges.

Un Personnage doit se trouver auprès d'un Tas de Rocher (symbolisé par un Pion Débris), et sur un niveau d'élévation supérieur à ses cibles. il lance ses projectiles dans la case adjacente mais un niveau plus bas que lui. S'il est sur le tas de pierres, sa cadence est de 2 Tirs par Tour, s'il est adjacent sa cadence passe à un Tir par tour.

Les Dommages infligées sont d'Efficacité L de type Assommant : les blessure deviennent Stun pendant D6 tours, et la puissance est de 10+D10 contre les matériels.

Sape

La sape consiste à percer des galeries sous les remparts en les consolidant avec des étais. Une fois ceux-ci brûlés, le pan de mur devait s'effondrer sous son propre poids. La plupart des sapes étaient menées sous la protection de Chatière et la direction d'un *Ingénieur*.

Les Travaux

Chaque Personnage affecté une journée entière à la sape provoque ATT points de dommages. L'Ingénieur doit se trouver au contact mais ne participent pas activement à la destruction des soubassements.

Pour chaque Jour de Sape passé sur une case, il faut comptabiliser le nombre de personnages impliqués ainsi que le total de points d'ATT. Chaque jour l'*Ingénieur* doit lancer un D10 et consulter la table ci-dessous :

1 – 3 = Galerie Etayée

4 + = Travail à Poursuivre.

MDF = -1 par Personnage affecté / -2 par *Sapeur* / +1 si Blessé.

Une Galerie Etayée est symbolisée par un marqueur blanc, et permet soit de tenter un écroulement, soit de commencer une galerie sur une case adjacente.

Ecrouler un Mur

Lorsque l'Ingénieur pense en avoir fini, il retire ses troupes et fait mettre le feu aux Galeries. Le lendemain de cette mise à feu, il faut lancer autant de D10 que de Sapeurs + l'Ingénieur, auquel on ajoute le total de Points d'ATT, ce qui indique alors le total de dommages infligés à la structure de la case. Si le total est supérieur aux PDS, la case est remplacée par un Pion Ruines, sinon la galerie est condamnée car fragilisée et les PDS sont retirés au total de la structure.

Si plus de la moitié d'une Structure est creusée par des Galeries Etayées, l'effondrement d'une case seule entraîne celui de toutes les cases adjacentes à celle-ci, et ainsi de suite. On peut ainsi parvenir à ruiner totalement une courtine ou une tour par la sape.

Feu & Incendie

Feu

Le Feu est souvent utilisée comme Arme durant les affrontements : il est destructeur et peut effrayer les animaux. La Majorité des équipements mobiles peuvent être détruit par le feu.

Lorsqu'un Personnage souhaite mettre le Feu à un bâtiment ou à un Equipement, il ne pourra rien faire d'autre durant ce tour, et devra se trouver Adjacent à la case ciblée dès le Début de son Tour de Jeu.

Le Joueur doit lancer un D10, appliquer les MDF adéquats et consulter la Table de Mise à Feu :

Mise à Feu

1 – 3 = l'Equipement ou la case prends feu

4 + = aucun effet.

MDF : Tâche avec Torche, Naphte, Huile = - 5 / Tâche sans Equipement = - 3 / Huile, Naphte, Feu Grégeois – 4 / Ingénieur = - 2 / Sage = - 1.

Un Archer ou Arbalétrier peut aussi tirer des Projectiles Incendiaires : il faut suivre la procédure de tir sur Cible Inerte (Tir réussi sur 1 à 7 avec les MDF de Portée) puis réaliser un Test de Mise à Feu sans Modificateur.

Un Incendie dure pendant 5 Tours de Jeu. Lors du Tour suivant la Mise à Feu réussie, chaque Adjacent au foyer doit être tester afin de voir si le Feu s'étend. Il faut lancer un D10, et le Feu prends l'hex adjacent sur un résultat de 7 +.

Une Case en Feu reçoit un Marqueur Feu, et ne peut pas être occupé par un Personnage. Si celui-ci occupe la case lors de la Mise à Feu, il subi un recul de 1 case pour s'en éloigner. Si cela n'est pas possible, il subit une Blessure à chacune de ses Phases de Combat. Un personnage Stun se réveille sur un lancer de D10 inférieur ou égal à 6.

Incendie

Lorsque le Feu a pris sur une Case contenant un Equipement ou une Structure, les joueurs peuvent choisir entre 2 options.

Dommages / Tour : au début de chaque Tour de Jeu, le

Feu inflige des dommages. Chaque case subie des dommages à raison de (Nombre de Tour) x 10 + (Tours) D10 Points de Dommages. Exemple : Un bâtiment incendié prendra 10 + D10 points de dommages au premier Tour, puis 20 + 2D10 points au second, 30 + 3D10 au 3ème tour etc... jusqu'à la destruction total du contenu.

Destruction : au bout de 5 Tours de Jeu, on considère que le contenu de la case a brûlé. Le terrain reçoit un marqueur Débris (Matériel) ou Ruines (Bâtiment en Pierres) à la fin de ce 5^{ème} tour et le feu s'éteint.

Feu Grégeois

Le Feu Grégeois est un mélange de bitume et d'autres substances inflammables que l'on projette pour mettre le feu. Il est disponible en trois tailles : Pot à Feu, Tonnelet et Tonneau. Le Feu Grégeois brûle toute la partie lorsqu'il a pris feu, même sur l'eau.

Pot à Feu

Le Pot à Feu peut être lancé à la main, avec une Fronde à Bâtons ou une Espringâle à Portée Courte, ou bien par une arme de type Perrière, Onagre, Scorpion ou Balliste. Il est soumis à la même règle de dispersion que le lanceur. Les effets sont résolues sur la Table des Projectiles Magiques, colonne Missile.

Tonnelet de Naphte

Ce projectile ne peut être lancé que par des engins de guerre des types suivants : Catapulte, Mangonneau et Trébuchet. Un Tonnelet affecte 3 cases adjacentes les unes aux autres, et subie la dispersion propre au lanceur. Les effets sont résolues sur la Table des Projectiles Magiques, colonne Missile.

Feu Grégeois

Ce projectile ne peut être lancé que par des engins de guerre des types suivants : Catapulte, Mangonneau et Trébuchet. Un Tonneau affecte 7 cases adjacentes les unes aux autres, et subie la dispersion propre au lanceur. Les effets sont résolues sur la Table des Projectiles Magiques, colonne Missile.

Huile Bouillante (15)

L'huile bouillante est un procédé rare utilisée pour contrer certaines attaques. Il s'agit de verser de l'huile bouillante sur des cibles en contrebas. Un personnage sur une case rempart peut renverser un chadron d'huile bouillante sur une case en contrebas, quelque soit son contenu.

Le chadron est représenté par un pion Barril, et nécessite 2 PM par case pour être transporté. Pour le renverser, le personnage doit dépenser tout son MVT à la tâche, et les effets sont résolus pendant la Phase de combat du personnage, qui ne peut pas attaquer.

La case ciblée prends immédiatement Feu et un Test de Mise à feu a lieu sur les cases adjacentes. Un personnage présent dans la case ciblée subie une Attaque à 8/1.

Si un matériel est présent, celui-ci a droit à un Test de Mise à Feu, avec les mêmes conséquences pour les occupants si le feu prends.

Chars de Guerre

Un Char de Guerre est un Char tiré par 2 créatures (chevaux, Gharvs, Sang-froids, Sangliers, Wargs etc). Il sert de plate-forme mobile de tir, de transport de personnage, et peut Charger. Il est en général spécifique à certaines Cultures ou Races.

Fonctionnement

Un Char de Guerre est toujours dirigé par un Equipage constitué d'au moins 2 personnages dont un possède la Compétence *Aurige*.

Mouvement

- Monter dans un Char de Guerre nécessite la dépense de 2 Points de MVT en étant Adjacent à une des cases arrières du char. Dans tous les autres cas, Monter dans le char nécessite la dépense de 4 PM. Le char doit être à l'arrêt.
- Descendre d'un Char de guerre coûte 1 Point de MVT.
- Le Coût du Char comprend le Char lui-même, les Animaux. Il faut donc y ajouter le Cocher ou Aurige ainsi que le combattant.
- Un Char ne peut pas franchir d'obstacle ; il ne peut pas Sauter. Il utilise le Coût en PM des Chevaux.

Combat

Les Chars peuvent attaquer des personnages situés sur leur Face Avant s'ils ne sont pas équipés de Faux de Guerre.

- Un Char doit parcourir un nombre de cases au moins égal à la moitié de son MVT pour Attaquer.
- Il inflige une Attaque avec le Rapport de Force indiqué en ATT à toutes les créatures qui lui font face. Elle se résout comme une Attaque d'Enfoncement (CF RA-3.5).
- Si l'Aurige est équipée d'Armes à Distance, sa Fréquence de Tir est réduite d'une Catégorie tant que le Char se déplace. Le Passager détermine sa Fréquence comme s'il était immobile.

Les Matériels

Char Léger (15)

Un Char Léger est un Char représenté par une Charrette associée à 2 Animaux (Loups, Chevaux)

Char Léger	Valeur = 15
MVT = 10	ATT = 3/1
Equipage = 1/1	Structure = 20

Divers : Terrain Avantageux (+1C), Couverture Légère (+1). L'Aurige peut Attaquer et se Défendre normalement.

Exemples : Char à Loups Gobelins, Char des Tombes Squelettes.

Char Lourd (25)

Un Char Lourd est représenté sur carte par un Chariot tiré par 2 animaux (Chevaux, Sangliers, Sanglours, Sanglebouc)

Char Lourd	Valeur = 25
MVT = 8	ATT = 4/1
Equipage = 1/1	Structure = 30
Divers : Terrain Avantageux +1C, Couverture Moyenne (+2). L'Aurige ne peut pas Attaquer tant que le char est en Déplacement, mais il peut se Défendre normalement.	
Exemples : Char à Sangliers Orques, Juggernaut Nain, Char du Chaos.	

Chariot de Guerre (35)

Un Chariot de Guerre est un Chariot spécialement renforcé pour créer une plate forme mobile de tir. Il peut porter 2 Tireurs (Archers, Arbalétriers, Frondeurs, Lanceurs de Projectiles) ou bien pour une Espringale ou encore une Baliste avec son équipage.

Le Chariot de Guerre est représenté sur carte par un Chariot associé à 2 animaux (Chevaux). L'Aurige prends place sur la case arrière des montures, les passagers ainsi que l'éventuel matériel occupant le Chariot proprement dit.

Chariot de Guerre	Valeur = 35
MVT = 6	ATT = 5/1
Equipage = 1/2	Structure = 60
Divers : Couverture Lourde (+3). L'Aurige ne peut rien faire à part se Défendre tant que le Chariot se déplace. Monter dans un Chariot de Guerre nécessite la dépense de 4 Points de MVT. En descendre coûte 2 Points de MVT, et l'un et l'autre ne peuvent se faire que sur l'une des cases Arrières du chariot.	
Spécial : Les personnages ennemis doivent dépenser 4 Points de MVT pour Attaquer les personnages embarqués. L'animal qui tire un Chariot de Guerre est Caparaçonné (idem Cuirasse).	
Exemples : Char à Baliste, Char à Espringale, Char d'Escortes.	

Faux de Guerre (15)

Les Chars et Chariots de Guerre peuvent être équipés de Faux sur leurs roues et attelages.

Un tel équipement augmente de 1 la puissance de l'Attaque, et inflige des Attaques normales (et pas d'Enfoncement), devant et sur les flancs du char.

Les Faux gênent considérablement les personnages qui tentent d'attaquer le Char. Ils sont considérés en Terrain Désavantageux tant qu'ils restent Adjacents au Char.

Valeur = + 15.