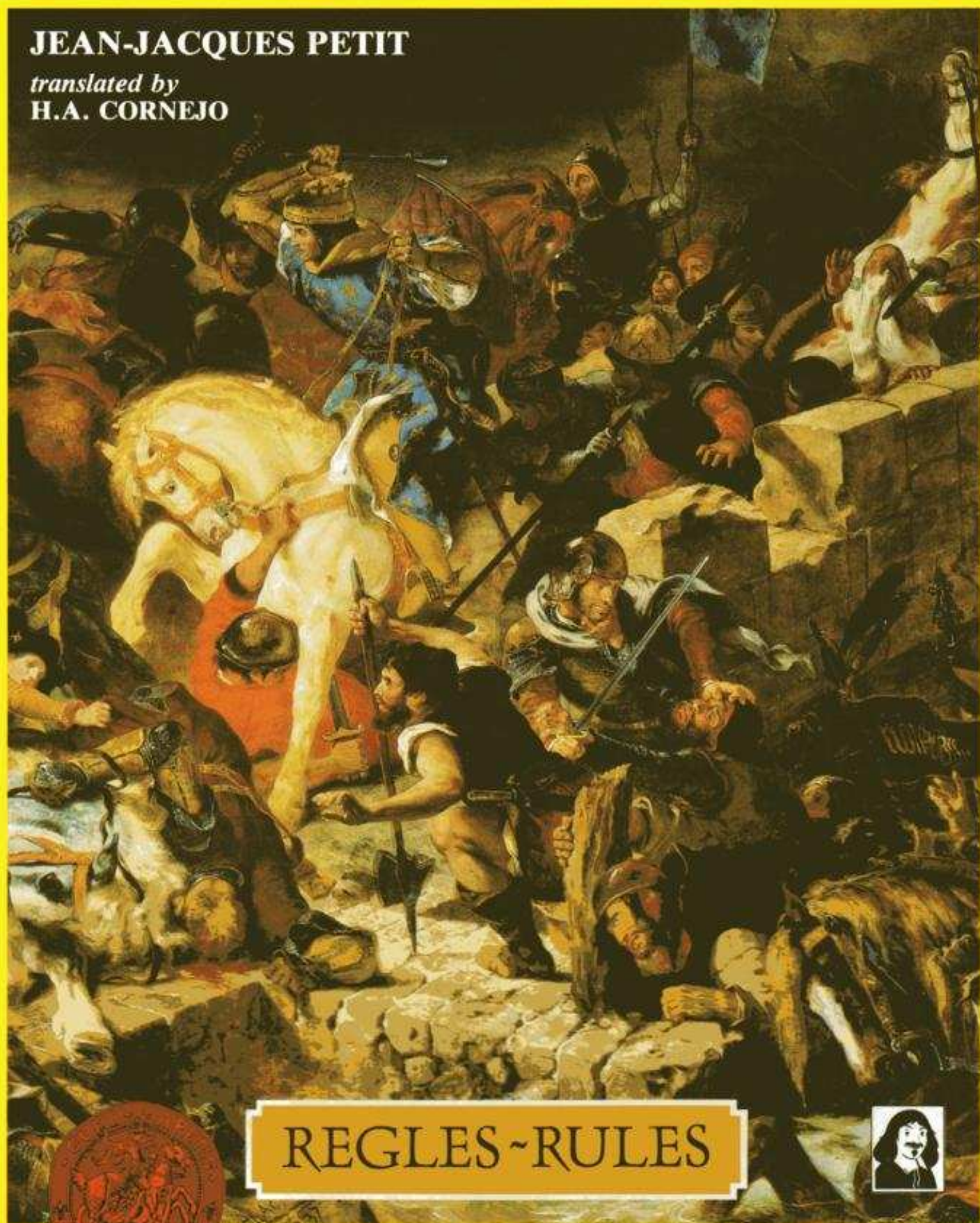


GUET-APENS

JEAN-JACQUES PETIT

translated by
H.A. CORNEJO



REGLES ~ RULES



SOMMAIRE

Introduction	3
Présentation du jeu	4
LE MATÉRIEL	
Les figurines	5
Soclage des figurines	5
<i>Identification</i>	6
Cas particulier des cavaliers	6
Dés	6
Décors	7
Echelle du jeu	7
Mise en place du jeu	7
RÈGLE	
Personnalisation des figurines	8
Personnages	8
Détermination du niveau des caractéristiques	8
Points de vie	8
Choix du personnage	9
Cheval	10
Obstacles	10
TOUR DE JEU	
Séquence de jeu	11
Mouvement	11
<i>Généralité</i>	11
Mouvement individuel des animaux domestiques	12
<i>Obstacles</i>	12
<i>Charge</i>	13
Tir	14
<i>Généralités</i>	14
<i>Forêt</i>	15
<i>Angle mort</i>	15
<i>Cadence de tir</i>	15
<i>Approvisionnement</i>	15
<i>Réaction et efficacité</i>	15
<i>Distance des tirs</i>	15
<i>Résolution des tirs</i>	17
<i>Facteurs tactiques</i>	18
Cas particuliers (<i>Facteurs tactiques</i>)	18
<i>Dommages subis</i>	20
Cas particulier (<i>Dommages subis</i>)	20
<i>Tir dans un groupe</i>	21
Combat	22
<i>Charge</i>	22
<i>Lance brisée</i>	22
<i>Généralité corps à corps</i>	23
<i>Initiative</i>	23
Eléments pouvant modifier l'initiative	24
<i>Initiative automatique</i>	24
<i>Parer les coups</i>	25
<i>Corps à corps</i>	25
<i>Facteurs tactiques</i>	25
<i>Dommages subis</i>	25
Événements particuliers	27
<i>Abandon de la lance</i>	27
<i>Cavalier désarçonné</i>	27
<i>Cheval au combat</i>	27
<i>Retenir ses coups</i>	27
Test moral	28
<i>Occasion du test moral</i>	28
<i>Résolution du test moral</i>	28
<i>Environnement</i>	28
<i>Conséquences</i>	28
<i>Interruption des conséquences morales</i>	28
<i>Résolution</i>	28
CAS PARTICULIERS	
<i>Lances</i>	29
<i>Remplacement du cheval</i>	30
<i>Animaux attelés ou attachés</i>	30
<i>Animaux divers</i>	30
<i>Capture et reddition</i>	31
<i>Capture d'un personnage</i>	31
<i>Capture d'un cheval</i>	31
<i>Reddition</i>	31
<i>Assommer un personnage</i>	31
<i>Récupération de points de vie</i>	32
<i>Echange et tractation</i>	32

CONTENTS

Introduction	3
Presentation of the game	4
COMPONENTS	
The figures	5
The figure bases	5
Identification of the characters	6
Riders special cases	6
The dice	6
Sceneries	7
Game scale	7
Setting-up the game	7
RULES	
Personalization of the figures	8
Characters	8
Determination of the strength of the characteristics	8
Life Points	8
Choice of character	9
Horse	10
Obstacles	10
GAME TURN	
Game sequences	11
Movement	11
<i>In general</i>	11
Individual movement of domestic animals	12
<i>Obstacles</i>	12
<i>Charge</i>	13
Shooting	14
<i>General remarks</i>	14
<i>Forest</i>	15
<i>Blind Angle</i>	15
<i>Rate of Fire</i>	15
<i>Supply</i>	15
<i>Reaction and efficiency</i>	15
<i>Shooting distance</i>	15
<i>Resolution of shooting</i>	17
<i>Tactical factors</i>	18
<i>Special cases (Tactical factors)</i>	18
<i>Damage suffered</i>	20
<i>Special cases (Damage suffered)</i>	20
<i>Shooting at a group</i>	21
Combat	22
<i>The Charge</i>	22
<i>Broken Lance</i>	22
<i>Hand-to-hand combat, general remarks</i>	23
<i>Initiative</i>	23
Elements which can modify initiative	24
<i>Automatic initiative</i>	24
<i>Parrying blows</i>	25
<i>Hand-to-hand combat</i>	25
<i>Tactical factors</i>	25
<i>Damages suffered</i>	25
Special events	27
<i>Abandoning the lance</i>	27
<i>Unhorsed rider</i>	27
<i>The horse in combat</i>	27
<i>Holding back one's attack</i>	27
Morale test	28
<i>When to use a morale test</i>	28
<i>Resolution of morale test</i>	28
<i>Environment</i>	28
<i>Consequences</i>	28
<i>Interruption of morale test consequences</i>	28
<i>Resolution</i>	28
SPECIAL CASES	
<i>Lances</i>	29
<i>Replacement of a horse</i>	30
<i>Harnessed or tied animals</i>	30
<i>Other animals</i>	30
<i>Capture and surrender</i>	31
<i>The capture of a character</i>	31
<i>The capture of a horse</i>	31
<i>Surrender</i>	31
<i>Knocking out of a character</i>	31
<i>Recuperation of Life Points</i>	32
<i>Exchange negotiations</i>	32

GUET-APENS

RÈGLES - RULES

Introduction

Philippe Auguste, Saint-Louis, Philippe le Bel, ces noms évoquent l'âge d'or du Moyen-Age, le XIII^e siècle, période pleine d'aventures où de preux chevaliers côtoient les plus infâmes ribauds.

L'époque médiévale est riche en événements et situations diverses. La société du XIII^e siècle bien établie en occident, offre de multiples possibilités, et des aventures à l'infini.

La guerre, les pillages, les brigandages, telle paraît être la destinée de chacun, et ce n'est pas le faste des fêtes religieuses ou des tournois qui permet d'oublier que la vie et la mort se côtoient avec beaucoup de familiarité.

Nous sommes en pleine époque féodale, les aventures que vous allez faire vivre à vos personnages font partie de la petite histoire. Votre héros sera le Baron d'un fief, parfois très pauvre, face aux problèmes journaliers (guerre entre Baronnie, révolte de paysans, protection de villages menacés, croisade en terre sainte ou contre les albigeois, etc.).

Malgré une orientation très nette en faveur de l'occident médiéval, la structure générale de cette règle a été conçue afin qu'aucune démarcation géographique ne soit limitative.

Le joueur pénètre ainsi dans la vie quotidienne et plus spécifiquement guerrière du Moyen-Age, celles-ci se modifiant suivant les pays et les peuples qui servent de toile de fond à ses aventures.

Pour résumer, ce jeu est conçu pour un environnement géographique assez large, mais à une époque plus limitée allant du règne de Philippe Auguste en 1180 à la mort de Philippe le Bel en 1314 avec, comme période privilégiée, le règne de Saint-Louis (1226-1270).

Introduction

Philippe Auguste, Saint-Louis, Philippe le Bel, these names evoke the golden era of the Middle Ages, the 13th century, a period full of adventures where valiant knights mixed with the most infamous scoundrels.

The mediaeval epoch is rich in diverse events and situations. The society of the 13th century, well-established in the Occident, offers multiple possibilities, and an infinite amount of adventures.

War, pillage and banditry seemed to be everyone's destiny, and it wasn't the splendour of the religious feasts or the tournaments which allowed one to forget that life and death rubbed shoulders with great ease.

We are right in the middle of the feudal epoch ; the adventures which you will make your characters live through are part of the footnotes of history. Your hero will be the Baron of a fief, at times very poor, facing everyday problems (war between baronies, peasant revolts, protection of threatened villages, crusades to the Holy Land or against the Albigenses, etc.).

Despite a very clear orientation in favour of Mediaeval Europe, the general structure of the rules has been conceived in such a way as to avoid geographical demarcations being limitative.

The player can thus enter into the daily life and, more specifically, warring atmosphere of the Middle Ages. Circumstances change depending on the countries and the peoples which provide a background to the adventures. To resume, this game is designed for a rather wide geographical environment encompassed however, by a restricted temporal framework. The timespan which can be explored goes from the reign of Philippe Auguste in 1180 to the death of Philippe le Bel in 1314, favouring the reign of Saint-Louis, 1226-1270.



Présentation du jeu

Ce jeu est conçu pour des figurines et des décors en trois dimensions. Chaque figurine incarne un personnage avec ses particularités propres, représentées par cinq caractéristiques :

Agilité, adresse, courage, force et résistance.

Chaque personnage possède des points de vie déterminant au fur et à mesure de leurs pertes, l'importance des blessures, pouvant aller jusqu'à la mort quand le nombre de ceux-ci se trouvera réduit à zéro.

La structure générale ainsi que la logique de certains points de règle, permet à chaque joueur de contrôler et manœuvrer facilement une vingtaine de personnages. Le nombre restreint de compétences va dans ce sens, alors que le choix de celles-ci permet tout de même d'affiner et d'individualiser chaque personnage.

Afin de ne pas casser le rythme du jeu, les actions ont un caractère global. La perte d'un point de vie est une blessure en général, non localisée avec précision. Par exemple, la protection du bouclier ou du haubert n'a pas pour effet d'indiquer que le personnage touché ne l'est pas à cet endroit, mais que ces éléments de protection réduisent les possibilités de toucher, donc de blesser l'adversaire, etc. La tentation et la facilité de déborder vers la complexité intervient rapidement dans ce genre de simulation. J'ai dû bien souvent me retenir et même gommer certains points de règle qui, soit nous entraînaient trop loin, soit en fin de compte n'apportaient aucun « plus » à l'action, tout en compliquant celle-ci. Tout ceci afin de garder l'esprit de ce jeu qui se veut une simulation avec la possibilité de mettre en scène plusieurs dizaines de figurines ayant chacune une personnalité bien distincte. Le cas cité plus haut dans la précision des coups portés au combat au corps à corps en est un bon exemple. Certains reconnaîtront dans ces règles des schémas de jeux de rôle. Ceux-ci ont été introduits d'abord parce qu'ils fonctionnent bien et, ensuite, parce qu'ils s'identifient et s'amalgament à merveille avec le jeu de figurines pratiqué à cette échelle.

Un exemple typique est le terme « points de vie », il était facile de le remplacer par autre chose ayant la même signification, (point d'existence, état organique, blessure, etc.), mais à quoi bon... Il est très explicite ainsi.

Les opérations débutent au moment où le but et l'agressivité des belligérants va se déclarer. On est tout de suite dans le vif du sujet, il ne faut donc pas s'étonner si les mouvements d'approche ou les longs déplacements stratégiques ne sont pas courants dans certains scénarios. Enfin une dernière précision : les premiers scénarios sont établis pour la compréhension et l'assimilation de certains points de règle.

Pour les joueurs qui découvrent les jeux avec figurines, il est essentiel de ne pas négliger ces scénarios qui vous permettront d'assimiler rapidement des notions propres à ces types de jeux. Par exemple, toutes les actions sont exécutées en simultané (les deux joueurs effectuent les mouvements et les tirs de leurs figurines en même temps), les déplacements et les distances de tir sont mesurés à l'aide d'un mètre, le test moral peut faire écrouler les plans les mieux établis, etc.

Les livrets sont divisés en trois parties, le matériel et la règle dans le premier, les scénarios dans le second.

Le matériel :

Ce sont les différents éléments (figurines, décors, dés, etc.) qui vous serviront à organiser et concrétiser les parties.

La règle :

C'est le fondement essentiel du jeu ; ce sont les lois qui régissent la bonne marche et l'ambiance générale de cette simulation.

Les scénarios :

C'est la mise en pratique des règles et surtout la mise en scène et le canevas général des aventures proposées.

Presentation of the Game

This game was designed for figures and scenery in 3D. Each figure represents a character with its own peculiarities, represented by 5 characteristics :

Agility, skill, courage, strength and endurance.

Each character possesses Life Points, which determine, according to their losses as the game progresses, the importance of wounds received. The degradation of physical strength and morale can go as far as death, when the number of Life Points reaches zero.

The general structure and logic of certain rules allow each player to control and manoeuvre about 20 characters fairly easily. The limited number of abilities goes in this direction, whilst the choice of those represented allows, all the same, the refining and individualizing of each character.

So as not to break the rhythm of the game, the actions are generalized. The loss of a Life Point is a general wound, not localized with precision. For example, protection by a shield or a coat of mail doesn't indicate that a character is not wounded on a particular part of his body, but only that with such protection the possibilities of being hit and thus wounded, are reduced.

The temptation and ease to run over into complexities arises rapidly in this sort of simulation. I have often had to hold myself back and scratch out certain parts of the rules which either carried us too far, or, in the end didn't add any « extra » to the final action, whilst complicating matters. All this to keep the spirit of this game, created to be a simulation with the possibility of directing several dozen figures, each having a distinctive personality.

The example cited above concerning the precision of blows during hand-to-hand combat is a good example. Certain among you will recognise in these rules, the outlines of roleplaying game rules. These have been introduced first of all because they work well and secondly because they identify and amalgamate marvellously with the figure gaming practised on this scale.

A typical example is the term « Life Points » ; it would be easy to replace it by something else which would still have the same significance (Existence Points, Organic State, Wounds, etc.), but to serve what purpose... it is very explicit as it is.

The action starts at the moment when the aims and the aggressiveness of the belligerents are going to be declared. One is straight away at the heart of the action, and mustn't be surprised if the approach movements or the long strategic displacements aren't usual in certain scenarios.

Finally, a last precision : the first scenarios were established for the comprehension and assimilation of certain parts of the rules.

Gamers who are new to figurine wargaming should not omit the study of those scenarios which will facilitate a rapid assimilation of the basic principles of this type of game. For example that all actions are carried out simultaneously (both players move their figures at the same time, shoot at the same time), that movements and distances are measured using a metre rule, that morale tests can make a shambles of the best laid plans, etc.

This booklet is divided into 3 parts :

The playing pieces :

This includes the different elements (figures, scenery, dice, etc.) which you will use to organize and materialize the games played.

The rules :

These are the essential basis of the game : they are the laws which govern the smooth running and general atmosphere of this simulation.

The scenarios :

These put the rules into practice and moreover set the scene and the general framework for the proposed adventures.

LE MATÉRIEL

LES FIGURINES

Cette règle et ses décors sont prévus pour des figurines au standard de 25 mm, que l'on peut se procurer dans le commerce.

Ces dernières peuvent être remplacées par les pièces en carton (appelées « figuratifs ») fournis dans cette boîte.

SOCLAGE DES FIGURINES

Les socles correspondant aux personnages sont les suivants :

Cheval 2 cm × 4 cm
Piéton 2 cm × 2 cm
Animaux de trait 2 cm × 4 cm

Les figurines peuvent être collées sur des socles en carton à ces dimensions.

Les figuratifs doivent être emboîtés dans les socles en plastique.

La bande de couleur verte, s'emboîte dans la fente du socle en plastique.

Le socle a une grande importance. Il permet plus de stabilité à la figurine mais, surtout, c'est lui qui détermine l'emplacement exact du personnage. Les distances de tir seront mesurées de socle à socle, les figurines combattant au corps à corps devront avoir le socle qui se touche. En conclusion, toutes les dimensions seront prises à partir des socles.

COMPONENTS

THE FIGURES

The rules and their sceneries are designed for standard figures of 25 mm which can be purchased in shops. They can be replaced by the cardboard playing pieces (representational figures) provided in this box.

FIGURE BASES

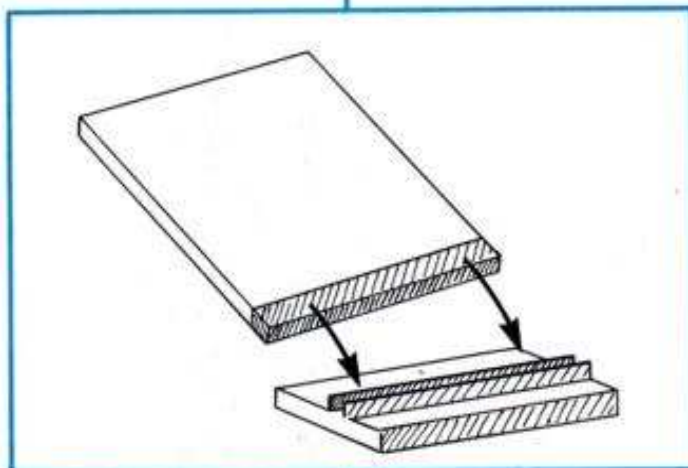
The bases which correspond to the characters are as follows :

Horse 2 cm × 4 cm
Character on foot 2 cm × 2 cm
Draft animals 2 cm × 4 cm

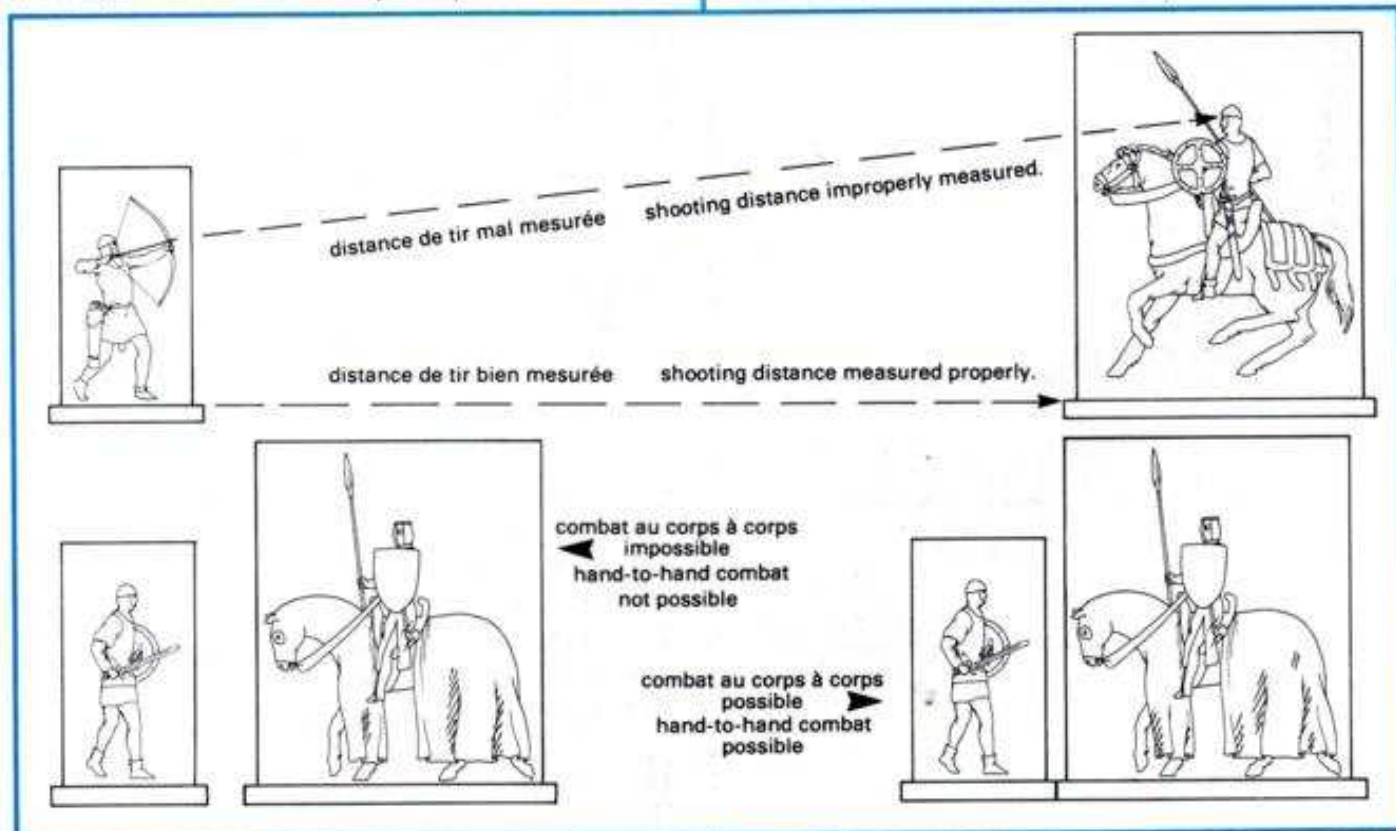
The figures can be glued onto cardboard bases of the same dimensions.

Fit the representational figures into the plastic bases.

The green coloured strip fits into the slit on the plastic base.



The base is of great importance. It gives more stability to the figure but, more than that, it is the base which determines the exact location of the character. The firing distances are measured from base to base, the figures in hand-to-hand combat must have their bases touching. In conclusion, all the dimensions are taken starting from the bases.

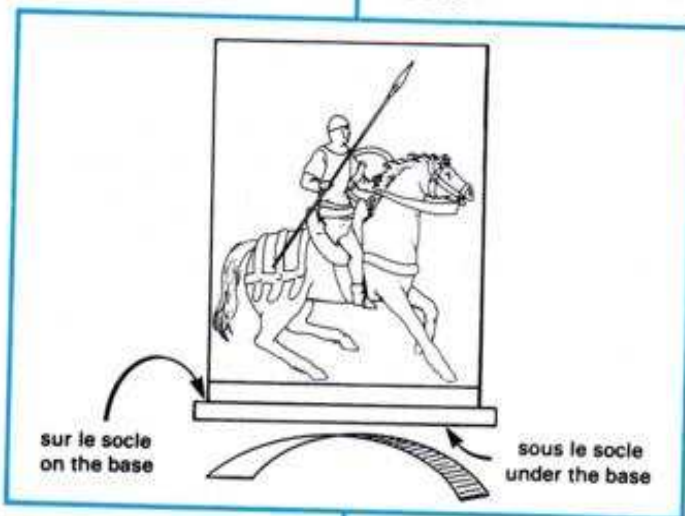


Identification des personnages :

Une fois sociées, les figurines seront identifiées à l'aide des noms disponibles sur la feuille d'identification, collés sous le socle, ou pour plus de commodités d'identification immédiate sur le socle.

Identification of the characters :

Once placed on their base, the figures are identified with the help of names available on the identification sheet. They can be glued onto the back of each base, or, for easier immediate identification, on the front of the base.



Cas particulier des cavaliers

Pour chaque cavalier, il y a trois figuratifs :

- 1) le cavalier sur son cheval,
- 2) le cavalier à pied (descendu de cheval),
- 3) le cheval sans son cavalier.

Il est évident qu'on ne pourra pas utiliser en même temps le figuratif « cavalier sur son cheval » et « cavalier à pied ».

Quand le cavalier descend de cheval ou est désarçonné, on utilise le cavalier à pied et le cheval sans cavalier (retirer du jeu le figuratif cavalier à cheval) quand celui-ci remonte à cheval on utilise le figuratif cavalier à cheval (retirer du jeu le cavalier à pied et le cheval sans cavalier).

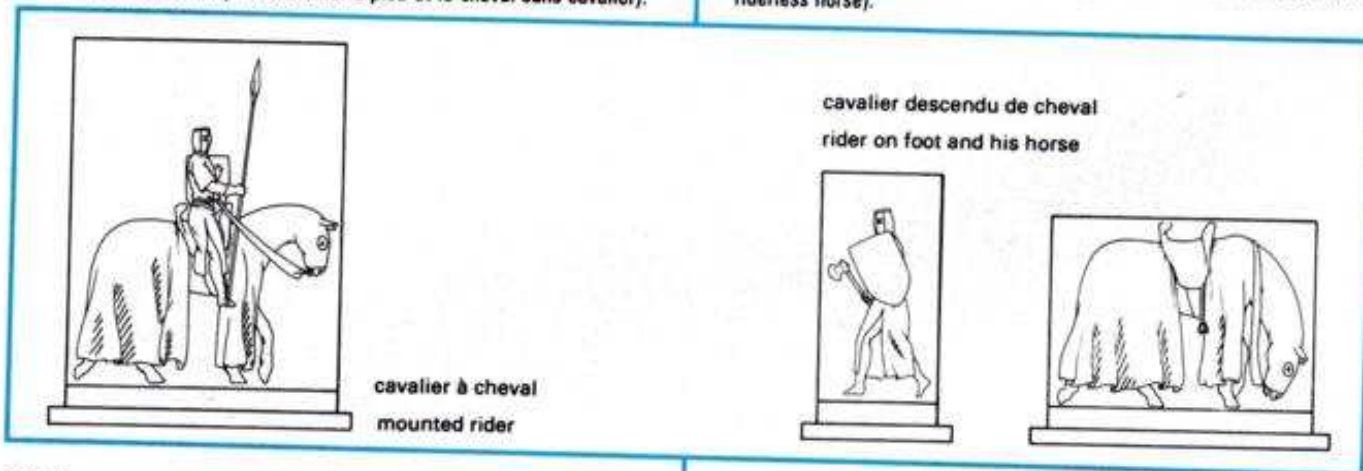
Riders, special cases

For each knight there are 3 representations :

1. The mounted rider.
2. The rider on foot (dismounted).
3. The horse without his rider.

It is obvious that one cannot use the « mounted rider » and the « rider on foot » at the same time.

When the rider dismounts or is unhorsed, one uses the rider on foot and the horse without rider (remove the mounted rider). When the rider remounts, one uses the mounted rider (remove the rider on foot and the riderless horse).



Note :

Les figurines en plomb ou en plastique ainsi que les figuratifs pouvant les remplacer, seront au cours de cette règle appelées uniformément « figurine ».

Il est possible, pour ceux qui préfèrent ou qui ont des figurines de 15 m/m d'adapter l'ensemble de la règle à cette taille. Il suffit de diviser toutes les dimensions (soclage, distance de tir, mouvement, etc.) par deux.

DÉS

Six sortes de dés seront utilisés pour ce jeu. Ils sont à 4, 6, 8, 10, 12, 20 faces. Quand dans la règle on utilisera une sorte de dé, on l'indiquera de la manière suivante :

- dé à 4 faces = D 4
- dé à 10 faces = D 10, etc.

Les dés auront une grande importance tout au long du jeu. Ils définiront en premier les caractéristiques de vos personnages et ils interviendront pour déterminer la réussite des actions qu'ils entreprendront ainsi que leurs conséquences.

Note :

The figures in lead or plastic as well as the representational figures which can replace them, will be referred to in this rule as « figure ».

It is possible, for those who prefer it or who have 15 mm figures, to adapt the rules to this size. It suffices to divide all the dimensions (bases, firing distance, movement, etc.) by two.

DICE

6 types of dice are used in this game. They are of 4, 6, 8, 10, 12 and 20 faces. When, in the rules, one uses one sort of dice, it is indicated in the following manner :

- Four-sided dice = D4
- Ten-sided dice = D10, etc.

The dice are of great importance all through the game. They define, to begin with, the characteristics of your characters, and they intervene to determine the degree of success of their actions as well as the consequences.

DÉCORS

Ils doivent être découpés suivant leur contour. Les habitations sont à monter en prenant bien soin de coller les planchers.

Il est impossible de mettre dans la boîte les éléments topographiques en trois dimensions. Ils sont réalisés à plat et leur hauteur est supposée être la suivante :

- forêt, 10 cm de hauteur.
- colline, 12 cm de hauteur.

Hutte du charbonnier

- Contrairement aux autres maisons il ne faut pas plier les « bouts » car la forme serait ovale au lieu de ronde

(ceci aussi bien pour le mur que pour le cône).

- Cône : pour que la base soit bien plate, il faut exercer de légères pressions avec les doigts pour chercher cette base plate.

- Plancher du clocher. Le coller à 8 cm de la base
- Plancher de la grande chaumière
Coller ce plancher au niveau de la poutre horizontale (5 cm du sol)
Assembler le plancher sur l'un des côtés puis coller les murs un par un au plancher
- Pour coller la tour
Assembler le plancher sur l'un des côtés puis coller les murs un par un au plancher
- Plancher du premier niveau de la tour (porte)
Le coller à 6 cm de la base
- Plancher du deuxième niveau de la tour
Le coller à 5,5 cm de la base (petit b)
- Plancher du troisième niveau de la tour (créneaux).
Le coller à 4 cm de la base
- Les différents niveaux de la tour s'emboîtent les uns dans les autres

A NE PAS FAIRE : Coller tous les murs, avant le plancher.

ÉCHELLE DU JEU

Un centimètre mesuré sur la table de jeu représente un mètre réel.

Un tour de jeu représente moins d'une demie minute de temps réel au moment des actions.

Note : Il ne faut pas interpréter avec rigueur l'échelle du temps, car il y a souvent un décalage entre certaines actions.

D'autre part, dans certains cas il peut s'écouler plusieurs minutes entre chaque tour. Il ne faut donc pas interpréter systématiquement qu'une partie se jouant en 12 tours représente moins de six minutes réelles.

MISE EN PLACE DU JEU

Les décors et les divers éléments du jeu sont mis en place suivant les dispositions prévues par les scénarios (2^e livret).

Quand les parties sont libres, les décors sont choisis et mis en place d'un commun accord. Le côté de chaque joueur est tiré au sort. Les figurines sont placées sur leur bord de table de jeu, et effectuent leur premier mouvement mesuré à partir de celui-ci.

Il peut être envisagé des parties où les figurines sont déjà placées, ainsi que d'autres possibilités, tout ceci nécessitant des aventures bien définies ainsi que l'accord des joueurs.

SCENERY

They must be cut along their outlines. The houses are to be constructed taking great care to glue the floors well.

It is impossible to put 3-D topographical elements in the box. They have been made flat and their height is supposed to be as follows :

- forest, 10 cm high
- hill, 12 cm high.

Coalman's hut

- Contrary to the procedure for the assembly of the houses the « ends » should not be folded, as the shape of the building would then be oval instead of round,

(the wall as well as the cone).

- Cone : to ensure that the base is flat, the material should be pressed down with the fingers.

- Belfry floor. Glue it 8 cm from the base
- Floor of the large hut opposite
Glue this floor at the level of the horizontal beam (5 cm above the ground)
Assemble the floor on one of the sides then glue the walls one by one to the floor
- To glue the tower
Assemble the floor on one of the sides then glue the walls one by one to the floor
- Floor of the first level of the tower (flap)
Glue it 6 cm from the base
- Floor of the second level of the tower
Glue it 5,5 cm from the base (small b)
- Floor of the third level of the tower (crenelles).
Glue it 4 cm from the base
- The different levels of the tower fit into each other

DO NOT : Glue the walls before the floor.

GAME SCALE

One centimetre measured on the game table represents one metre in reality.

One game turn represents less than half a minute real time during action.

Note : The time scale must not be strictly interpreted, because there is often a time-lag between certain actions.

On the other hand, in certain cases several minutes can pass between each turn. Thus it isn't systematically true that a game played in 12 turns takes less than 6 minutes in reality.

SETTING-UP THE GAME

The sceneries and diverse elements of the game are set up following the instructions given in the scenarios (Part 2 of booklet).

When the games are free, the sceneries are chosen and put in place by common consent. The figures are placed on their edge of the table and make their first move from this edge.

Games could be considered where the figures are already placed, as well as other possibilities ; all this requires well defined adventures as well as the common consent of the players.



RÈGLE

PERSONNALISATION DES FIGURINES

Chaque figurine va prendre vie, elle va devenir un personnage avec ses caractéristiques spécifiques. Celles-ci seront inscrites sur la feuille de personnages disponible dans ce jeu.

PERSONNAGE

Chaque personnage bénéficie de cinq caractéristiques qui le définissent et l'individualisent par des valeurs physiques, psychiques et organiques. Leur classement, leur définition et leur utilité dans le jeu sont les suivants :

- Agilité** : Caractéristique physique.
- Souplesse et rapidité musculaire ainsi que la coordination de l'ensemble de ceux-ci.
 - Elle intervient dans les mouvements et les combats (initiative et corps à corps).
- Adresse** : Caractéristique physique et psychique.
- Don et aptitude particuliers qui permettent des actions précises.
 - Elle intervient dans les tirs et les combats (charge et corps à corps).
- Courage** : Caractéristique psychique.
- Mélange de volonté et d'audace se traduisant par la hardiesse et la résolution à mener une action.
 - Il intervient dans les combats (initiative), les tests de moral et la récupération de points de vie.
- Force** : Caractéristique physique.
- Puissance musculaire et vigueur dans les actions.
 - Elle intervient dans les combats (corps à corps, charge), récupération de points de vie.
- Résistance** : Caractéristique physique et organique.
- Constitution permettant une robustesse et une endurance particulières.
 - Elle intervient dans les cas d'évanouissement, pour la récupération de points de vie et, surtout, à la détermination de la résistance suprême : les points de vie.

DÉTERMINATION DU NIVEAU DES CARACTÉRISTIQUES

La détermination du niveau de chaque caractéristique se fait en lançant 3 D 6, dont on additionne les résultats et auxquels on rajoute 1 point.

Chaque caractéristique aura donc une valeur comprise entre 4 et 19.

POINTS DE VIE

Les points de vie (P de V) représentent la constitution physique et organique d'un personnage. La perte de point de vie détermine la gravité des blessures et, de ce fait, l'état corporel du personnage.

Quand un personnage n'a plus de points de vie, il est mort.

Ils se déterminent ainsi :

Tous les personnages ont une base de 5 points de vie, avec, entre autres, 1 point de vie supplémentaire par tranche de deux points de résistance, au-dessus de 7.

Exemple :

Résistance	Bonus
8 — 9	+ 1
10 — 11	+ 2
12 — 13	+ 3
14 — 15	+ 4
16 — 17	+ 5
18 — 19	+ 6

Les personnages auront donc entre 5 et 11 points de vie, la moyenne se situe entre 6 et 9.

RULES

PERSONALIZATION OF THE FIGURES

Each figure is going to come alive, going to become a personality with specific characteristics. These will be inscribed on the character sheet available in this game.

CHARACTER

Each character will have 5 characteristics which define and individualise him by physical, psychological and organic values. Their classification, definition and usefulness in the game are as follows :

- Agility** : Physical characteristic.
- Suppleness and muscular rapidity as well as the coordination and combination of these.
 - It operates in movement and combat (initiative and hand-to-hand).
- Skill** : Physical and psychological characteristic.
- Particular talent and aptitude which, with training, allows precise actions.
 - It operates in shooting and combat (charge and hand-to-hand).
- Courage** : Psychological characteristic.
- A mixture of will and resolution for audacity expressed by daring and recklessness during action.
 - It operates during combat (initiative), morale tests, recuperation of Life Points.
- Strength** : Physical characteristic.
- The putting into action of the power of violence and the strength of the musculature.
 - It operates during combat (hand-to-hand, charge), recuperation of Life Points.
- Endurance** : Physical and organic characteristic.
- Constitution allowing particular robustness and solidity.
 - It operates in cases of loss of consciousness, for recuperation of Life Points and above all, in the determination of the supreme endurance : the Life Points.

DETERMINATION OF THE STRENGTH OF THE CHARACTERISTICS.

This is done by throwing 3 D6 and adding 1 to the total. Each characteristic will thus have a value between 4 and 19 inclusive.

LIFE POINTS

Life Points (LP) represent the physical and organic constitution of a character. The gravity of wounds is determined by the loss of Life Points which thus represent the state of health of the body.

Damage : When a character has no more Life Points, he is dead.

Life Points are determined thus :

All the characters have a base of 5 Life Points, with, among others, 1 supplementary point for each 2 resistance points above 7.

Example :

Endurance	Bonus
8 to 9	+ 1
10 to 11	+ 2
12 to 13	+ 3
14 to 15	+ 4
16 to 17	+ 5
18 to 19	+ 6

The characters will have between 5 and 11 Life Points, the average being between 6 and 9.

Exemple :

Un personnage qui a 7 de résistance aura 5 points de vie.
 Un personnage qui a 13 de résistance aura 8 points de vie.
 Un personnage qui a 18 de résistance aura 11 points de vie.

A chaque fois que les points de vie diminuent de 1/4, on réduit toutes les caractéristiques de 1/4, etc., les fractions de perte sont toujours considérées par rapport à la valeur de départ, on perd donc un quart, la moitié et trois quart, (arrondi à l'entier approchant).

Le tableau ci-dessous permet de calculer rapidement cette diminution, en donnant directement la nouvelle valeur des caractéristiques.

Tableau des caractéristiques dérivées de la perte de P. de V.

Caractéristiques de départ	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Pertes de points de vie 1/4	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	14
1/2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
3/4	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5

Exemple : un personnage qui a les caractéristiques suivantes :

Agilité 12 - Adresse 15 - Courage 9 - Force 18 - Résistance 11 - Points de vie 7 - se verra appliquer les modifications suivantes s'il perd 2 points de vie : Agilité 9 - Adresse 11 - Courage 7 - Force 14 - Résistance 8 - Points de vie 5.

Pour gagner du temps en cours de partie, on peut dès le tirage des caractéristiques, marquer les réductions par quart.

Exemple :

Agilité	12	9	6	3
Adresse	15	11	8	4
Courage	9	7	5	2
Force	18	14	9	5
Résistance	11	8	6	3
Points de vie	7	5	4	2

CHOIX DU PERSONNAGE

Les caractéristiques peuvent être tirées pour chaque personnage défini à l'avance (par leur nom et leur identification). Ce système occasionne certains déséquilibres qui ne sont pas forcément inintéressants et apportent même un certain charme à la partie.

Si l'on souhaite plus d'équilibre dans la répartition des caractéristiques afin de respecter le rang ou les fonctions de chaque personnage dans la société médiévale, on procède ainsi :

On tire les cinq caractéristiques et les points de vie de chaque individu sans les identifier. Quand l'ensemble de cette opération est terminée, on attribue suivant son propre choix un personnage à chaque groupe de caractéristiques et points de vie.

Exemple :

Vous avez cinq combattants, un chevalier, un sergent, deux hommes d'arme, un archer.

Vous tirez les caractéristiques et les points de vie pour cinq personnages sans les identifier. Vous avez donc cinq groupes complets de caractéristiques et points de vie que vous répartissez suivant votre choix à chacun de vos cinq combattants.

Il faut cependant conserver le déséquilibre résultant du tirage au sort. Le joueur pourra toujours, suivant la répartition de ses personnages, suppléer à ce petit déséquilibre. Il est plus efficace d'affecter un archer à un groupe de caractéristiques très moyen mais qui a une adresse entre 15 et 19, que de lui attribuer de bonnes caractéristiques d'ensemble et une mauvaise adresse.

Dans plusieurs scénarios les caractéristiques de certains personnages seront déterminées à l'avance. Pour d'autres, une limite maximum ou minimum sera indiquée. Dans ce cas, on tire la caractéristique normalement et, si la limite n'est pas atteinte ou dépassée on fixe la caractéristique à cette limite.

Exemple :

Agilité	: maximum	10
Adresse	: minimum	15
Courage	: —	(libre)
Force	: —	(libre)
Résistance	: —	(libre)

Exemple :

A character with a resistance of 7 will have 5 Life Points
 A character with a resistance of 13 will have 8 Life Points
 A character with a resistance of 18 will have 11 Life Points

Each time the Life Points diminish by 1/4, all other characteristics are reduced by 1/4 etc., the fractions of loss are always considered in connection with the original number ; thus one loses a quarter, a half, and three-quarters, (rounded to the nearest whole number).

The table below allows rapid calculation of this reduction, giving directly the new value of the characteristics.

Table of characteristics derived from the loss of Life Points

Original characteristics	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Loss of 1/4	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	14
Life Points 1/2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
Points 3/4	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5

Exemple : A character who has the following abilities :

Agility 12 ; Skill 15 ; Courage 9 ; Strength 18 ; Endurance 11 ; Life Points 7 - will have the following modifications if he loses 2 Life Points : Agility 9 ; Skill 11 ; Courage 7 ; Strength 14 ; Endurance 8 ; Life Points 5.

To save time during a game, one can, as soon as the characteristics are drawn up, mark the reductions by quarters.

Exemple :

Agility	12	9	6	3
Skill	15	11	8	4
Courage	9	7	5	2
Strength	18	14	9	5
Endurance	11	8	6	3
Life Points	7	5	4	2

CHOICE OF CHARACTER

The characteristics can be drawn for each character defined in advance (by their name and identification). This system allows for certain imbalances which are not necessarily uninteresting and even add a certain charm to the game. If one wishes for more balance in the distribution of the characteristics in order to respect the rank and functions of each character in mediaeval society, one proceeds as follows :

One draws the five characteristics and Life Points for each individual without identifying the individuals at this stage. When the whole of this operation is completed one assigns a character to each group of skills (owning player's choice).

Exemple :

You have five combatants : a knight, a sergeant, two men-at-arms, an archer.

You draw the characteristics and Life Points for five characters without identifying them.

You thus have five complete sets of characteristics and Life Points which you may assign as you wish to each of your five combatants.

However, the inequality resulting from the drawing of lots must be conserved. A player can always, after the distribution of his characters, make up for this little imbalance. It is more efficient to assign to an archer a group of very middling characteristics but with a level of skill between 15 and 19, than to give him good characteristics in general and a poor skill level.

In several scenarios, the characteristics of certain characters are decided in advance. For others, a maximum or minimum limit is indicated. In this case, one draws for a characteristic normally and, if the limit is not attained or exceeded, the characteristic is set at this limit.

Exemple :

Agility	: maximum	10
Skill	: minimum	15
Courage	: —	(free)
Strength	: —	(free)
Endurance	: —	(free)

Si le résultat final du tirage de l'agilité est 8, cette valeur est conservée, si il donne 12, la valeur est ramenée à 10 (valeur maximum pour l'agilité de ce personnage).

Si le résultat du tirage de l'adresse donne 9, la valeur est portée à 15 (valeur minimum pour l'adresse) si le résultat avait été de 17, il serait conservé. Les autres caractéristiques n'ont aucune limitation, le résultat obtenu sera définitif.

Note : Nous avons manifestement affaire là à un vieux chevalier, qui, compte tenu de son âge, n'a plus une très grande agilité mais par son expérience conserve une certaine adresse.

CHEVAL

Le cheval n'a qu'une caractéristique : l'agilité.

Il n'a pas de points de vie, les blessures légères n'ont pas de conséquences sur lui. Il sera blessé gravement (dans ce cas, il ne pourra se déplacer qu'au pas) ou mort (hors combat).

Le tirage de l'agilité du cheval se fait en jetant 4 D 6 + 10 ce qui fait un résultat entre 14 et 34. Cette agilité indique aussi la valeur du cheval, cette dernière aura une influence sur l'initiative.

Agilité de 14 à 19 — mauvais —
Agilité de 20 à 28 — moyen —
Agilité de 29 à 34 — bon —

A vous de jouer

Vous pouvez tirer les caractéristiques de huit chevaliers et de huit chevaux, ils vous serviront pour le scénario I. (Se servir de la feuille de personnage.)

Ils ont les limites suivantes :

2 chevaliers :

Agilité : —
Adresse : minimum 14 Cheval : Agilité minimum 20
Courage : —
Force : minimum 16
Résistance : —

6 chevaliers :

Agilité : — Cheval : —
Adresse : minimum 12
Courage : —
Force : maximum 17
Résistance : —

OBSTACLES

Les obstacles sont classés en trois catégories : léger, moyen, important. Ils interviennent pour les mouvements, les tirs et les combats.

Léger : broussailles, marais, barrière, haie, pente d'une colline (bas vers le haut), gué, escalier, échelle.

Moyen : forêt, coin d'un mur, petit mur, palissade, éboulement, porte, cheval mort, chariot.

Important : fenêtre, meurtrière, créneau, mur haut *, palissade haute *

* ne laissant dépasser que le 1/4 de la taille d'un personnage à pied.
Les obstacles plus hauts sont infranchissables et offrent une protection illimitée.

Les différents obstacles et leurs incidences sur les mouvements, les tirs et les combats sont regroupés dans le tableau des terrains des fiches individuelles.

Chemins :

Ils annulent les obstacles sauf la pente d'une colline du bas vers le haut. Suivant leur état, les scénarios indiqueront le bonus qu'ils peuvent apporter au mouvement.

If the final result of the drawing of agility is 8, this value is kept. However, if it had been 12, it would have been reduced to 10 (upper limit for the agility of this character). If the result of the draw for skill is 9, this value will be raised to 15 (lower limit for skill), if the result had been 17 it would have stayed at this number. There are no limits on the other characteristics ; the results obtained will be kept.

Note : Clearly, we are dealing here with the case of an old knight, who because of his age, no longer has a very great agility, but whose experience gives him a certain skill.

HORSE

The horse has only one characteristic : agility. It doesn't have Life Points ; light wounds have no effect on it. It will either be gravely wounded (in which case it will only be able to move at a walk), or dead (out of action).

The drawing of the agility number of a horse is done by throwing 4D6 + 10, which gives a result of between 14 and 34. This agility indicates the worth of the horse as well, this worth having an influence on initiative.

Agility 14 to 19 - poor -
Agility 20 to 28 - average -
Agility 29 to 34 - good.

Your turn to play !

You can draw the characteristic numbers of 8 knights and 8 horses, which you can use for Scenario I (use the character sheet).

They have the following limits :

2 knights :

Agility : — Horse : minimum 20
Skill : minimum 14
Courage : —
Strength : minimum 16
Endurance : —

6 knights :

Agility : — Horse : —
Skill : minimum 12
Courage : —
Strength : maximum 17
Endurance : —

OBSTACLES

The obstacles are classed in 3 categories : Light, medium, large. They intervene during movement, firing and combat.

Light : Undergrowth, marsh, barrier, hedge, hill slope (from bottom to top), ford, stairs, ladder.

Medium : Forest, corner of a wall, low wall, fence, rock fall, door, dead horse, wagon.

Large : Window, loopholes, crenellations, high wall *, high fence *.

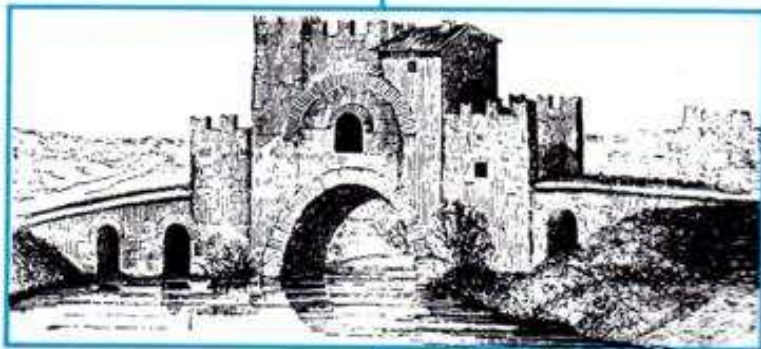
* allowing only the top 1/4 of a character on foot to show.
Obstacles higher than this are impassable, and offer unlimited protection.

The different obstacles and their effect on movement, firing and combat are summarized in the Terrain Table of the individual cards.

Paths :

They cancel all obstacles except the hill slope from bottom to top.

Depending on their state, the scenarios will indicate the bonus that they can add to movement.





TOUR DE JEU

Un tour de jeu que nous appellerons plus communément « période », se divise en sept séquences.

SÉQUENCES DE JEU

Les séquences de jeu sont simultanées * pour les deux joueurs, elles se décomposent de la manière suivante :

- Mouvement obligatoire (conséquence du test moral)
- Mouvement (charge et normal)
- Tir
- Mouvement (charge et normal)
- Tir
- Combat (charge, initiative et corps à corps)
- Test de moral

Note. Il peut paraître bizarre qu'il y ait deux mouvements et deux tirs pour un corps à corps, mais dans un tel jeu, sans cases comme point de repère, il était nécessaire de décomposer le mouvement, afin de mieux structurer les tirs et les changements de direction.

* *Simultané* veut dire que les joueurs effectuent leurs actions de jeu en même temps :
Les joueurs, A et B feront leurs mouvements au même moment et, procéderont ainsi pour leurs tirs, leurs combats, et leurs tests moraux.

MOUVEMENT

Généralité

- Les mouvements sont simultanés et mesurés à l'aide d'un mètre.
- Les mouvements de charge sont effectués en premier.
- Le mouvement au pas de tous les personnages, les chevaux et divers animaux est de 6 cm.
- Le pas de course pour les personnages ou le galop pour les chevaux correspond à l'agilité (convertie en centimètre) plus les 6 cm du mouvement au pas. Les personnages munis d'une cotte de mailles ainsi que ceux qui n'ont plus que 1 ou 2 points de vie n'ont que le facteur d'agilité.
- Le mouvement à plat-ventre pour les personnages est de 1/3 de l'agilité (arrondi à l'entier approchant).
- Les mulets, les baudets, les bœufs, les chevaux attelés, etc., se déplacent de 12 centimètres, s'ils vont au pas de course. Un animal blessé ne pourra se déplacer qu'au pas.
- Le mouvement en marche arrière pour les cavaliers est de 6 cm, modifié suivant la valeur du cheval :

Mauvais	— 4
Moyen	0
Bon	+ 4

Pour les piétons, il est au maximum de la moitié de l'agilité (dans ce cas, ne pas tenir compte des 6 cm qui s'ajoutent à l'agilité pour le pas de course).

- Un demi tour sur place pour un cavalier prend 8 cm de mouvement. Pour un piéton, aucune pénalité.
- Monter ou descendre de cheval prend 8 cm du mouvement.
- Changer de niveau prend la distance qu'il y a entre ces deux niveaux, plus le réajustement sur l'agilité suivant le type d'obstacle emprunté (échelle, escalier meunier, etc.)

Tout ceci n'est plus valable quand l'escalier est développé et nettement matérialisé. Dans ce cas on parcourt la distance avec la restriction d'abri léger.

Exemple :

Un personnage ayant 15 d'agilité et se déplaçant au pas de course, pourra parcourir 21 cm, en un mouvement (15 d'agilité + 6 cm mouvement au pas). S'il est muni d'une cotte de mailles, son déplacement au pas de course ne sera que de 15 cm. A plat ventre il pourra se déplacer de 5 cm.

GAME TURN

A game turn, more commonly known as a « period », is divided into 7 sequences.

GAME SEQUENCES

Game sequences are simultaneous, for both players, and are broken down in the following manner :

- Obligatory movement (as a result of morale tests).
- Movement (charge and normal)
- Shooting
- Movement (charge and normal)
- Shooting
- Combat (charge, initiative and hand-to-hand combat).
- Morale Test

Note. It may seem strange that there are 2 sets of movement and shooting in one hand-to-hand combat, but in such a game, without squares or hexagones as reference points, it was necessary to break down the movement for better organisation of shooting and direction changes.

* *Simultaneous* means that the players carry out their actions at the same time :
Players A and B will carry out their movements at the same time and will proceed in the same manner for their shots, their combats and their morale tests.

MOVEMENT

In general

- Movement is simultaneous and measured with a ruler or measuring tape.
- Charging movements are carried out first.
- Movement at a walk of all characters, horses and the various animals is of 6 cm.
- Running of characters or galloping of horses depends on the agility number (converted into cm) + the 6 cm of movement at a walk. Characters provided with a coat of mail as well as those with only 1 or 2 life points left, have only the Agility Factor.
- Crawling of characters has a movement 1/3 of that of the agility number (rounded to the nearest whole number).
- Mules, donkeys, oxen, harnessed horses, etc., move 12 cm, if they are moving at a run. A wounded animal can only move at a walk.

Movement in reverse for riders is 6 cm modified according to the worth of the horse :

Poor	— 4
Average	0
Good	+ 4

For characters on foot, it will be at most half the agility (in this case do not take into account the 6 cm which get added to the agility for movement at a run).

- A half turn on the spot for a mounted knight takes 8 cm of movement. For a pedestrian, no penalty.
- Mounting or dismounting a horse takes 8 cm of movement.
- Change of level takes the distance between the 2 levels with the addition of the readjustment of the Agility according to the means used (ladder, staircase, etc.).

None of this counts when the staircase is developed and clearly in place. In this case the distance is covered with the restriction imposed by light cover.

Exemple :

A character having 15 for agility and moving at a run, can move 21 cm in one turn (15 cm for agility + 6 cm for movement on foot). If he is wearing a coat of mail, his movement will only be 15 cm. Crawling, he can move 5 cm.

Exemple :

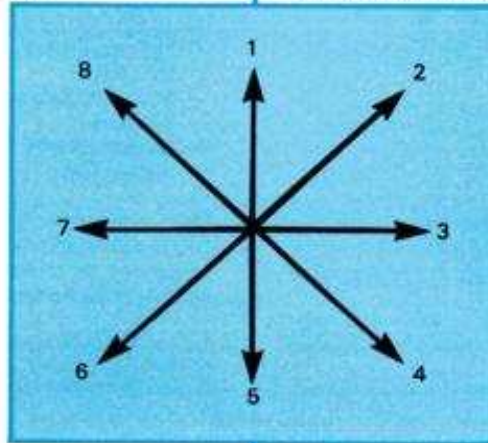
Si dans une grange les deux niveaux reliés par une échelle sont de 6 cm, le passage d'un niveau à l'autre prendra 6 cm du mouvement du personnage, plus les restrictions de mouvement dues à l'obstacle.

MOUVEMENT INDIVIDUEL DES ANIMAUX DOMESTIQUES

Un cheval, un mulet, un âne, etc. resté seul sans être attaché, se déplacera de la manière suivante :

Lancer 2 D 8, le résultat du premier indiquera le nombre de centimètres parcouru, le résultat du second, la direction empruntée.

Dans ce cas, il n'y a pas de malus pour un changement de direction, quel qu'il soit.



Obstacles :

Léger : Le passage d'un obstacle léger ralentit le mouvement de 4 ou 6 cm, voir tableau. Il peut se répercuter sur deux mouvements. *Exemple 1.*

Moyen : Le passage d'un obstacle moyen ralentit le mouvement de 8 cm. Il peut se répercuter sur deux mouvements. *Exemple 1.*

Important : Le passage d'un obstacle important ralentit le mouvement de 13 cm. *Exemple 1.*
Le franchissement d'un tel obstacle est interdit aux chevaux et aux personnages n'ayant pas assez de potentiel pour passer cet obstacle en un seul mouvement.

Exemple :

Un personnage qui a 5 ou 6 d'agilité ne pourra pas franchir un obstacle important car l'effort maximum « pas de course » sera de 11 (5 agilité + 6) ou de 12 (6 agilité + 6).

EXEMPLE 1

Tous ces exemples sont présentés par rapport à un personnage qui a 15 d'agilité et dont le pas de course est 21 (15 d'agilité + 6 mt au pas).

Exemple :

If in a barn, 2 levels joined by a ladder are 6 cm apart, the passage from one level to the other takes 6 cm of movement with movement restrictions due to obstacles.

INDIVIDUAL MOVEMENT OF DOMESTIC ANIMALS

Any horse, mule, donkey, etc. left untied and unattended will move in the following manner :

Throw 2 D8, the result of the first throw will indicate the number of centimeters covered, the result of the second, the direction taken.

In this case there is no negative modifier for changes in direction whichever they may be.

Obstacles :

Light : To pass a light obstacle, movement is reduced by 4 or 6 cm, see table. It can affect 2 movement turns. *(Example 1).*

Medium : To pass a medium obstacle, movement is reduced by 8 cm. It can affect 2 movement turns *(Example 1).*

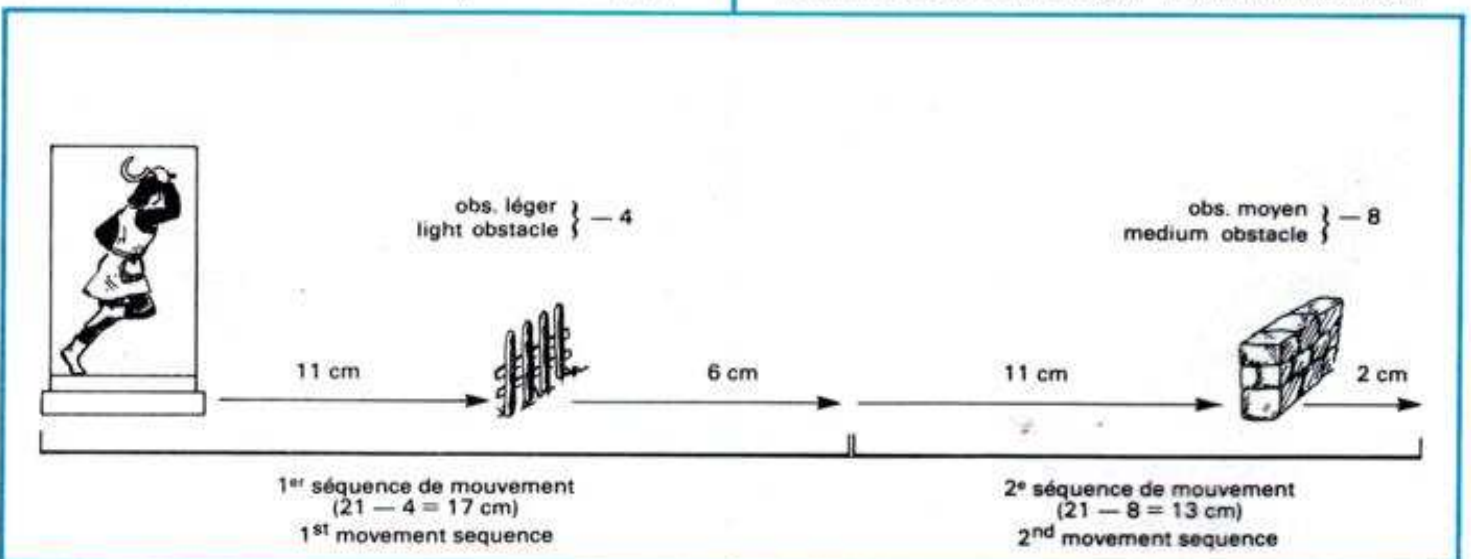
Large : To pass a large obstacle movement is reduced by 13 cm. *(Example 1).*
The clearing of such an obstacle is forbidden to horses and to characters not having enough potential to pass the obstacle in a single movement turn.

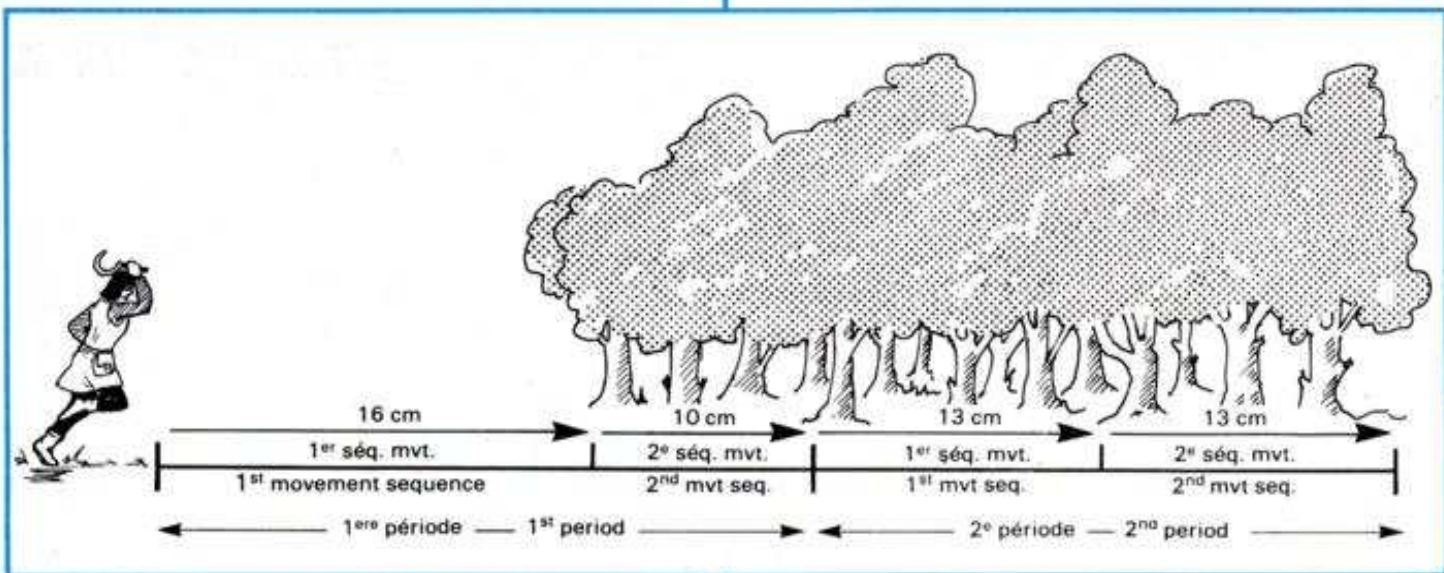
Exemple :

A character who has 5 or 6 for agility cannot clear a large obstacle because his maximum effort « at a run » will be 11 (5 agility + 6) or 12 (6 agility + 6).

EXEMPLE 1

All these examples feature a character who has an agility of 15 and movement at a run of 21 (15 for agility + 6 for movement on foot).





Dans certains cas délicats, (fuite, esquives, passage d'un obstacle, etc.) on peut procéder par demi mouvement. Ça ralentit un peu le jeu mais permet plus de réalisme et moins de contestations, d'ailleurs ces cas sont assez rares.

CHARGES

C'est l'action d'aller le plus rapidement possible (mouvement au galop), vers un adversaire, afin de le désarçonner. La charge ne peut être effectuée que par un cavalier contre un autre cavalier.

Au début de la séquence de mouvement, on indique l'adversaire que l'on désire charger, sur la feuille du personnage qui va effectuer la charge. On dévoile le cavalier qui charge et l'on indique quel ennemi est chargé. Deux combattants peuvent donc se charger mutuellement. La charge est interdite quand on est soi-même (ou l'adversaire que l'on charge) au corps à corps. Un personnage qui est chargé et qui n'a pas déclaré son intention, peut contre-charger. Le temps de réaction pour contre-charger est de la moitié d'une séquence de mouvement.

Pour qu'une charge soit effective, il faut que le cavalier ait parcouru au moins 12 cm de mouvement. Il peut atteindre son adversaire au deuxième mouvement. *Exemple II a.*

Si toutes les conditions citées plus haut ne sont pas rassemblées par les deux belligérants, le contact de charge devient un simple combat. *Exemple II b.*

Si les conditions ne sont rassemblées que pour l'un des combattants, son adversaire ne résout aucun engagement (désarçonnement ou combat). *Exemple II c et d.*

Un cavalier qui au moment de sa charge est chargé par un autre adversaire que celui qu'il avait désigné, doit se diriger, après un demi mouvement en direction de l'adversaire initialement prévu, vers ce nouvel ennemi et le charger. *Exemple II e.*

Au moment du mouvement suivant la résolution de la charge, le cheval désarçonné ou non, devra continuer son chemin en ligne droite d'une distance de 6 cm (chiffre un peu faible mais commode pour la jouabilité). S'il n'est pas désarçonné, il pourra aller dans la direction qu'il désire avec simplement le déplacement de son agilité (les 6 cm du mouvement au pas étant déjà employés). Il est interdit de déclarer deux actions de charge à la suite. On doit laisser une séquence de mouvement entre deux charges. Bien entendu, il est possible de contre-charger ou de se battre au corps à corps.

Cette action n'est pas assimilable à une mêlée. Il est donc interdit en attendant sa résolution à la séquence combat, de venir, pendant la deuxième séquence de mouvement, renforcer ce combat avec d'autres personnages.

— Pour résumer, c'est une affaire de cavalier et d'action individuelle.

La résolution de la charge est expliquée au début du chapitre combat.

In certain sensitive cases (escape, evasion, passing of an obstacle, etc.), one can proceed by half-movements. This slows up the game a little but allows more realism, and less arguments. Anyway, these cases are fairly rare.

CHARGE

This is the action of moving as quickly as possible (at a gallop) towards an adversary, in order to unhorse him. A charge can only be carried out by one rider against another rider. At the beginning of the movement sequence, one indicates the adversary one wants to charge on the character sheet of the character who is going to carry out the charge. The identity of the rider who is to charge is revealed indicating which enemy he is charging. A character involved in hand-to-hand combat cannot charge, neither can he be charged. A character who is charged, but has not declared his intention to charge, can however counter-charge.

Reaction time for a counter-charge is half the movement sequence.

For a charge to be effective, the rider must have travelled at least 12 cm. He can reach his adversary in the 2nd movement. *Example II a.*

If all the conditions mentioned above are not fulfilled by the 2 combatants, the charge becomes a simple combat. *Example II b.*

If the conditions are only fulfilled for one of the combatants, his adversary does not resolve any engagement (unhorsing or combat). *Example II c and d.*

If a charging rider is himself charged by an adversary other than the one he was charging, he must complete 1/2 a movement towards his original opponent, then change direction towards the new adversary and charge him. *Example II e.*

At the next movement, the resolution of the charge, the horse, having thrown his rider or not, must continue his movement in a straight line for a distance of 6 cm (rather a short distance, but convenient for playability).

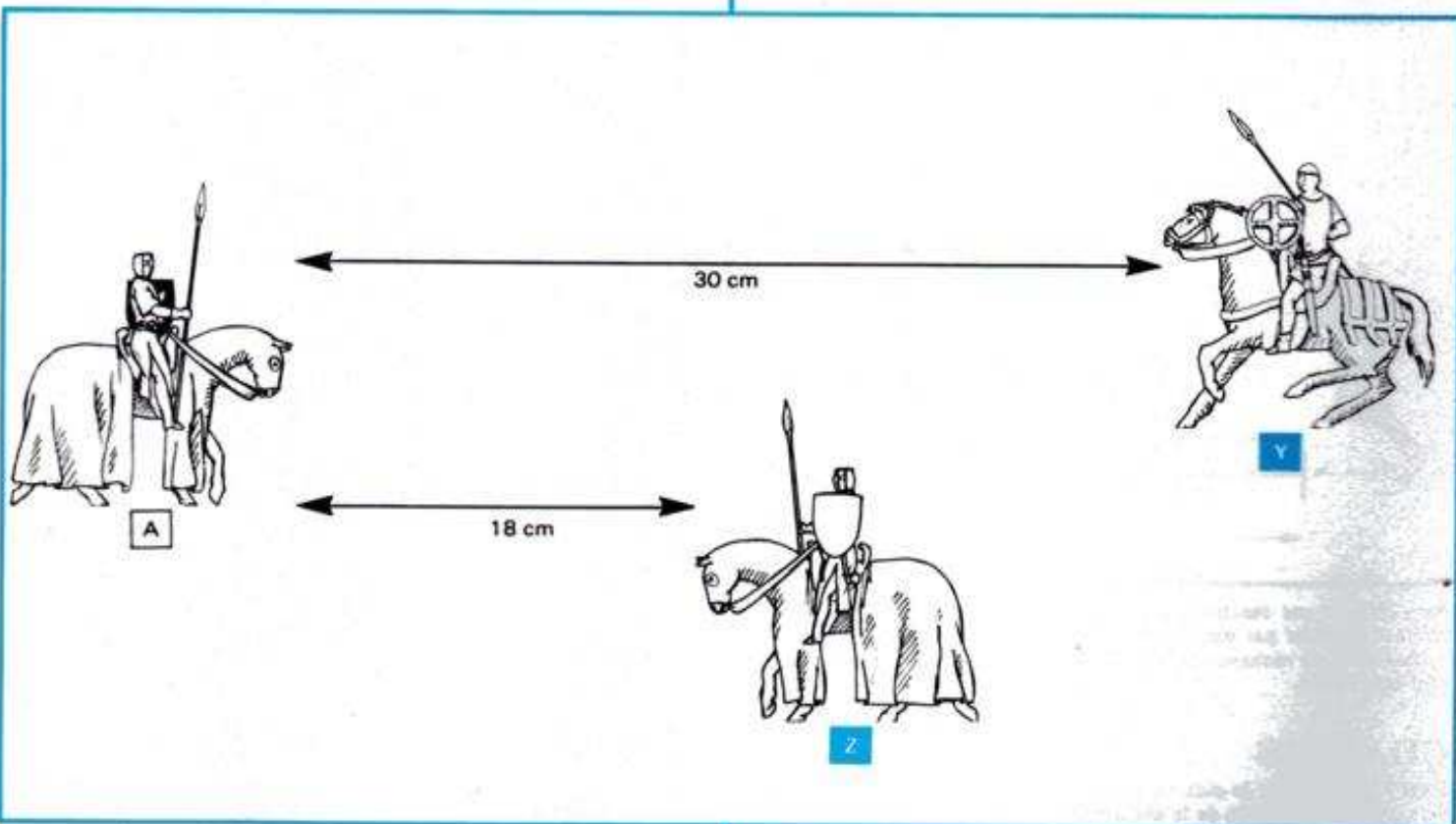
After that he can go in any direction that he wants with just his agility points (the 6 cm for movement at a walk having already been used). It is forbidden to declare 2 charges following one another. One movement sequence must be left between 2 charges. Of course, it is possible to counter-charge or to fight hand-to-hand.

This action cannot be considered as a mêlée. It is thus forbidden, to reinforce such a combat with other characters while awaiting its resolution (for ex. during the 2nd movement sequence).

— To resume, this is an affair for riders and individual action.

The resolution of a charge is explained at the beginning of the chapter on combat.





EXEMPLE II

- A charge Y, qui lui-même a pris cette décision envers A. La charge sera effective pour les deux chevaliers A et Y car ils auront parcouru plus de 12 cm pour s'atteindre.
- A charge Z qui lui-même a pris cette décision. La charge ne sera pas effective, les deux adversaires n'auront parcouru que 9 cm.
- A (agilité du cheval 26) charge Z qui n'a pas pris cette décision mais décide de contrecharger. La charge de A sera effective car il aura parcouru 13 cm avant que Z ne réagisse. Quand Z réagira il ne pourra parcourir que quelques centimètres. A résoudra sa charge, Z ne résoudra aucune action de charge ni de combat.
- Si les deux chevaliers A et Z décident de se charger en même temps, il faut procéder par demi mouvement pour savoir si l'un d'eux, par l'agilité du cheval, atteint son adversaire avant que l'autre ait pu parcourir les 12 cm nécessaires.

Exemple : A (agilité 26) Z (agilité 12) le contact aura lieu quand A aura parcouru 12 cm alors que Z n'aura parcouru que 8 cm. Le chevalier A résoudra la charge, Z ne combattra pas.

Si les deux chevaux avaient à peu près la même agilité ou, tout simplement si Z avait plus de 12 d'agilité, la charge ne serait effective pour personne car les 12 cm minimum ne seraient pas parcourus au moment du contact.

- Le chevalier A décide de charger Z mais Y a pris la même décision envers A. Au moment de la charge, A devra, après un demi mouvement en direction de Z, se diriger vers Y.

A vous de jouer

Afin de vous familiariser avec la charge, vous pouvez faire les scénarios I et II qui sont spécialement conçus pour ce chapitre.

Attention, il faut néanmoins lire le paragraphe charge au début du chapitre combat page 22.

TIR

Généralités

Tous les tirs se font à vue. Les éléments du terrain arbres, ligne de crête, habitations, etc., bloquent la ligne de tir. La ligne de crête bloque les tirs s'ils sont effectués du bas vers le haut et vice-versa et si la cible ou le tireur se trouve en retrait d'au moins 1 cm. **Exemple III.**

EXEMPLE II

- A charges Y, Y having taken the same decision concerning A. The charge is effective for both knights A and Y for they will have covered more than 12 cm to reach each other.
- A charges Z, Z charges A. The charge is not effective, for the 2 adversaries will have only covered 9 cm each.
- A (agility of horse 26) charges Z, who hadn't decided to charge A but decides to counter-charge. A's charge will be effective because he will have covered 13 cm before Z reacts. When Z reacts he can only cover several centimetres. A resolves his charge : Z can resolve neither charge nor simple combat.
- If the 2 knights A and Z decide to charge at the same time, they must proceed by 1/2 movements to know if one of them, because of his horse's agility, reaches his adversary before the other has been able to cover the necessary 12 cm.

Exemple : A (agility 26), Z (agility 12). The contact will take place when A has covered 12 cm, Z only 8 cm. Knight A resolves the charge, Z doesn't fight.

If the 2 horses had about the same agility or, simply if Z had more than 12 for agility, the charge would not have been effective for either knight because the minimum 12 cm would not have been covered at the moment of contact.

- Knight A decides to charge Z, but Y has taken the same decision concerning A. In this case A must, after a 1/2 movement in the direction of Z, turn and make for Y.

Your turn to play

In order to familiarize yourself with the charging, you can play scenarios I and II which are especially conceived for this chapter. Be careful, you must nevertheless read the paragraph on charging at the beginning of the chapter on combat, page 22.

SHOOTING

General Remarks

All shooting is done at targets which can be seen by the shooter. Terrain elements such as trees, ridge lines, dwellings, etc. block the line of sight. The ridge line blocks shooting if shooting is from bottom to top of the hill and vice-versa, when the target is behind the ridge line by at least 1 cm. (**exemple III**).

Forêt

On peut tirer, quand on se trouve à la lisière d'une forêt, et, bien entendu, dans ce cas, on peut se faire tirer dessus. Un recul de 3 cm par rapport à l'orée du bois rend le personnage invisible de l'extérieur, on ne peut plus lui tirer dessus.

Deux personnages dans une forêt ou à l'orée de celle-ci, se voient jusqu'à une distance de 6 cm.

Angle mort

L'angle mort formé par un obstacle plus petit s'interposant à la vue d'un personnage placé plus haut, est déterminé ainsi : placer un mètre du personnage à la cible, si l'obstacle en contrebas ou plus petit s'intercale, la cible n'est pas visible. *Exemple IV a.*

Un tireur voulant bénéficier d'un abri important (fenêtre, meurtrière, créneau) aura entre lui et sa cible un angle mort d'une longueur égale à la hauteur où il se trouve. *Exemple IV b.*

Il est cependant permis au tireur de se pencher. Dans ce cas, il annule tout angle mort, mais ne bénéficie plus de l'abri important, on le considère simplement en abri léger.

Cadence de tir

L'arbalétrier ne pourra tirer qu'une fois, à la première ou à la deuxième séquence de tir, au choix du joueur. Les arbalétriers devront être immobiles pendant deux séquences de mouvement successifs pour recharger leurs armes. Ils pourront donc tirer chaque tour à la même séquence de tir si ils sont restés sur place. Il est quand même permis aux arbalétriers d'effectuer un déplacement de 2 cm par séquence de mouvement afin de se mettre à l'abri. *Exemple V.*

Il est évident qu'ils ne sont pas obligés de recharger immédiatement.

Ils peuvent se déplacer, combattre, laisser passer plusieurs tours leurs armes déchargées. Quand ils décident de recharger, ils peuvent se défendre au corps à corps s'ils sont attaqués.

L'archer peut tirer deux fois par tour à chaque séquence de tir. Les archers n'ont aucune restriction pour recharger.

Approvisionnement

Les archers et les arbalétriers ont un approvisionnement limité en flèches ou en carreaux. Pour connaître le nombre de projectiles à leur disposition, on jette 5 D 4. La réserve de flèches ou de carreaux sera donc de 5 à 20. Inscrire ce chiffre sur la feuille de personnage ; il sera bien entendu, dissimulé à l'adversaire.

Réaction et efficacité

Il y a un temps de réaction pour tirer sur un adversaire qui se dévoile et qui, par exemple, passe entre deux obstacles qui interceptent la vue ou vient au contact. Ce temps de réaction est de 1/3 pour les arbalétriers, 2/3 pour les archers et les armes lancées. Ces fractions correspondent au mouvement du personnage visé. *Exemple VI.*

Pour tirer avec le maximum d'efficacité, il faut être immobile pendant au moins les 2/3 de la séquence de mouvement précédant le tir. Il est possible de tirer plus vite (immobile pendant 1/3 du mouvement) ou au jugé pendant le mouvement. Bien entendu, ces derniers tirs ont des pénalités, voir facteur tactique.

Distance de tir

La portée des armes est la suivante :

Armes de jet *	12 cm
Arc court	100 cm
Arc long, arbalète	140 cm

Note. Cette distance ne représente pas la portée maximum qui serait au moins du double, mais une moyenne entre cette dernière et la portée efficace.

* Cette dénomination regroupe toutes les armes pouvant être lancées à la main (couteau, lance, hachette, etc.).

Forest

One can fire when one is at the edge of a forest, and, of course, in this case, one can be fired upon. A withdrawal of 3 cm into the wood renders the character invisible from the exterior. One can no longer shoot at him. 2 characters in a forest can see each other at a distance of 6 cm.

Blind Angle

The blind angle formed by a smaller obstacle obstructing the view of a character placed higher, is determined thus : place a metre rule from the character to the target ; if the (smaller) obstacle below comes between them, the target is not visible. *Example IV a.*

A marksman wishing to benefit from a large cover (window, loop-hole, crenelle), will have between him and his target a blind angle covering a horizontal length equal to the height where he finds himself. *Example IV b.*

However, the marksman is allowed to lean over. In this case, he cancels the blind angle but does not benefit from the effect of large cover. He is considered to be simply in light cover.

Rate of fire

A crossbowman can only shoot once, at the 1st or 2nd firing sequence, owning player's choice. The crossbowmen must be immobile during 2 successive movement turns in order to reload their weapons. They can thus shoot each turn during the same firing sequence if they stay in place. The crossbowmen are however allowed to move 2 cm per movement sequence in order to put themselves under cover. *Example V.*

It is evident that they are not obliged to reload immediately. They can move, fight, leaving their weapons unloaded for several turns. When they decide to reload, they can defend themselves in hand-to-hand fighting if they are attacked.

The archers have no restrictions for reloading.

An archer can shoot twice per turn at each shooting sequence.

Supply

The archers and crossbowmen have a limited stock of arrows or bolts. To know how many projectiles they have at their disposition, one throws 5D4. The reserve of arrows or bolts will be thus between 5 and 20. Write this number on the character sheet ; the number will, of course, be hidden from the opponent.

Reaction time and efficiency

There is a reaction time for firing on an adversary who reveals his presence by, for example, passing between 2 obstacles which block the view or by coming into contact (with the marksman). This reaction time is 1/3 for the crossbowmen, 2/3 for the archers and for missile weapons. These fractions correspond to the movement of the character aimed at. *Example VI.*

To shoot with the maximum effect, the marksman must be immobile during at least 2/3rds of the movement sequence preceding the shooting. It is possible to shoot more quickly (immobile during 1/3 movement) or to shoot blind during the movement. Of course, these fast possibilities have penalties ; see tactical factor.

Shooting distance

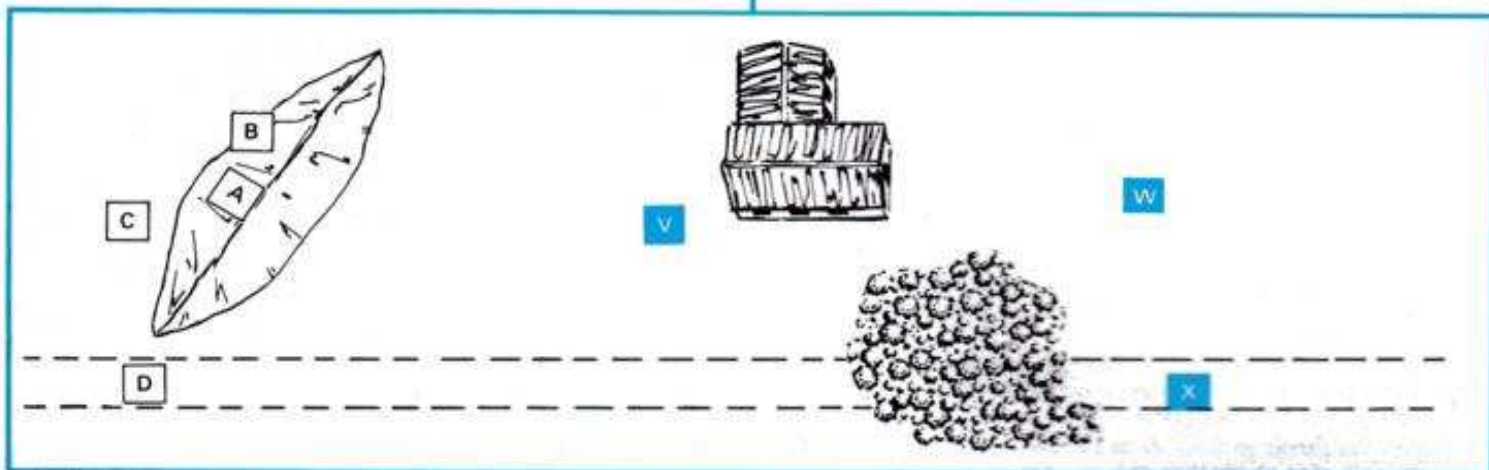
The range of the weapons is as follows :

Missile *	12 cm
Short bow	100 cm
Long bow, crossbow	140 cm

Note : This distance doesn't represent the maximum range, which would be at least double, but an average between this last and the effective range.

* This denomination groups together all weapons which can be thrown by hand (knife, spear, harcher, etc.)



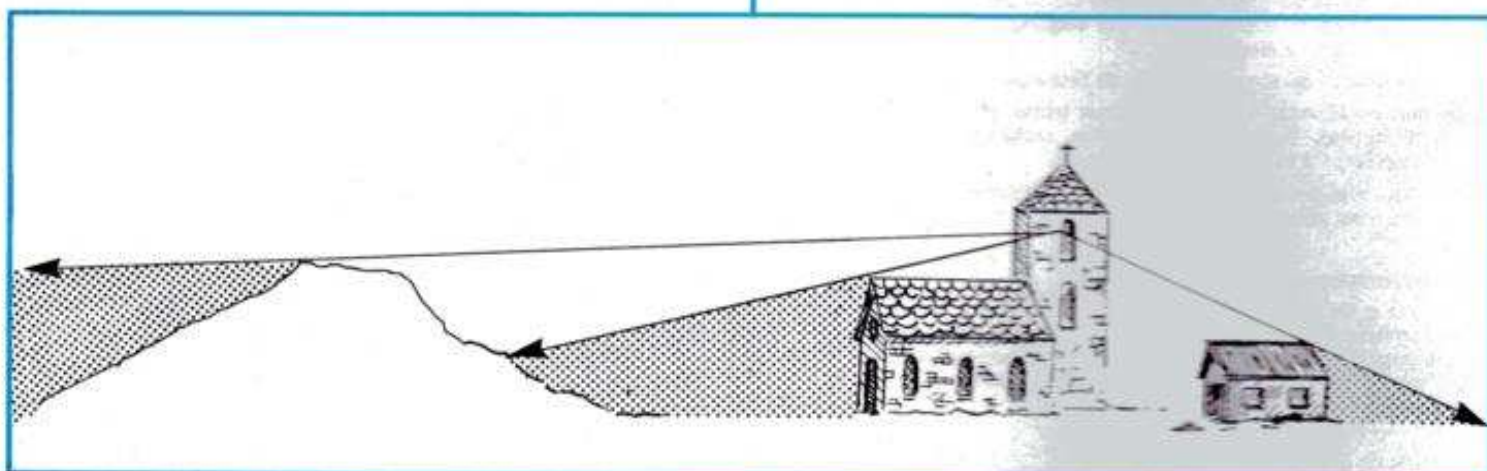


EXEMPLE III

V et W peuvent tirer sur A et D et inversement. X ne pourra tirer que sur A et inversement. B et C ne pourront pas tirer ni être pris comme cible. S'il y avait un chemin passant par la forêt (pointillé) D et X pourraient se tirer l'un sur l'autre.

EXAMPLE III

V and W can fire on A and D and vice versa. X can only fire on A and vice versa. B and C can neither fire nor be made a target. If there is a road passing through the forest (dotted lines), D and X could fire on each other.

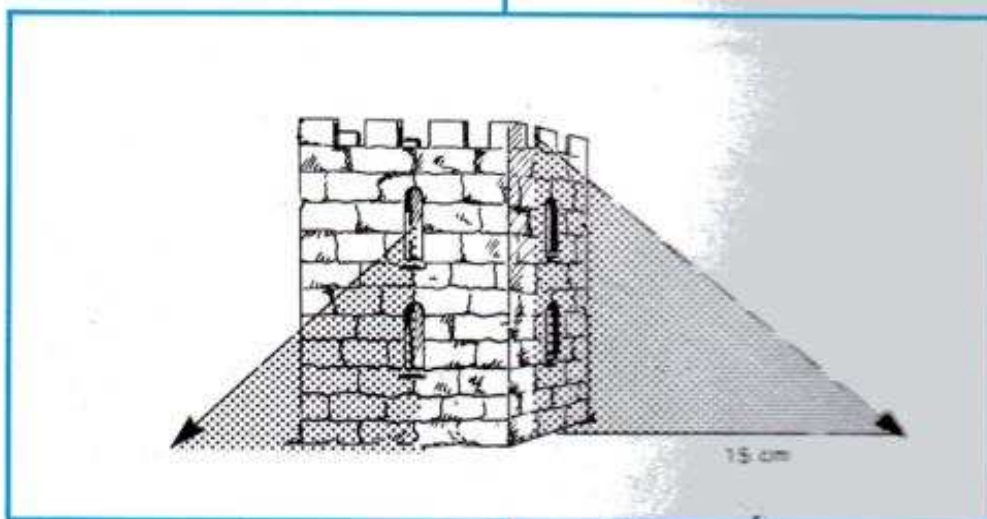


EXEMPLE IV

a) Un tireur placé dans le clocher de l'église ne pourra pas atteindre une cible qui se trouve dans les zones hachurées.

EXAMPLE IV

a) A marksman placed in a church tower cannot hit a target located in the shaded zones.



b) Un archer se trouvant au sommet d'une tour de 15 cm, aura un angle mort équivalent à une distance de 15 cm, mesuré au sol à partir de la tour. Un ennemi se trouvant au pied de la tour, (parties hachurées) ne sera pas visible.

b) An archer at the top of a tower of 15 cm will have a blind angle covering a horizontal distance of 15 cm, measured on the ground starting from the base of the tower. An enemy at the foot of the tower, (shaded areas) will not be visible.

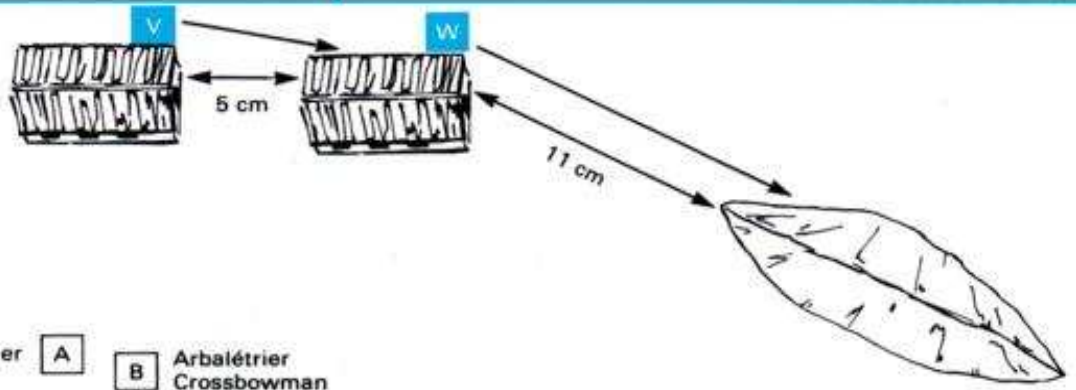


EXEMPLE V

Les arbalétriers A et B pourront se mettre à l'abri du tireur X afin de recharger leur arme. Déplacement de 2 cm à la séquence de mouvement pour s'abriter et 2 cm après avoir rechargé pour se remettre en position de tir.

EXEMPLE V

Crossbowmen A and B can cover themselves from marksman X in order to reload their weapons. There will be a movement of 2 cm, during the movement sequence, in order to take cover, and 2 cm after reloading to get back to the shooting position.



Archer **A** **B** Arbalétrier
Crossbowman

EXEMPLE VI

V et W se déplacent au pas de course de 18 cm (12 d'agilité + 6 mts au pas). Quand V passera entre les deux habitations, ni l'archer ni l'arbalétrier ne pourront lui tirer dessus. Il a parcouru cette distance en moins de 1/3 de son mouvement (1/3 de mouvement de V = 6 cm). Par contre W pourra être pris comme cible par l'arbalétrier B car il a dû parcourir la distance entre l'habitation et la colline en plus d'un tiers de son mouvement. L'archer ne pourra pas tirer sur W car il n'y a pas 2/3 de mouvement (2/3 mouvement de W = 12) parcouru.

EXEMPLE VI

V and W are moving 18 cm at a run (12 agility + 64 mvt. at a walk). When V passes between the 2 buildings, neither the archer nor the crossbowman can shoot at him. He has covered this distance in less than 1/3rd of his movement capacity (1/3 movement for V = 6 cm). On the other hand W could become a target for the crossbowman B because the distance he has to cover between the building and the hill is more than 1/3 of his movement capacity. The archer cannot shoot at W because he has not covered 2/3rds of his movement distance (2/3 movement for W = 12 cm).

Résolution des tirs

Les tirs se résolvent de la manière suivante : adresse du personnage modifiée par la distance et par les facteurs tactiques. Le chiffre obtenu indique le résultat maximum que l'on doit faire en jetant un D 20, pour que le tir soit réussi.

Exemple : si le chiffre requis est 12, le jet du D 20 devra faire un résultat entre 1 et 12 pour que le tir soit réussi.

Quelles que soient les conditions d'une action, il y a toujours le petit facteur chance qui la fera réussir, ou de malchance qui la fera échouer. Le 1 sera toujours une réussite, le 20, un échec. Par exemple, si après calcul, le chiffre demandé est moins cinq (-5), un résultat de 1 au dé fera quand même réussir le tir. Inversement, le chiffre demandé est 23, un résultat de 20 au dé fera échouer le tir.

Distance :

Suivant la distance de la cible, des modifications à l'adresse du tireur sont à apporter :

Arme de jet, arcs	1 ^{er} quart 0	Arbalète	1 ^{er} quart 0
	2 ^e quart - 2		2 ^e quart - 3
	3 ^e quart - 4		3 ^e quart - 6
	4 ^e quart - 6		4 ^e quart - 9

Resolution of shooting

Shooting is resolved as follows : character's skill modified by the distance and by the tactical factor. The number obtained indicates the maximum result that can be obtained on throwing a D20, for the shooting to be successful.

Exemple : If the required number is 12, the throw of D20 must give a result between 1 and 12 in order for the shooting to be successful.

Whatever the conditions of an action, there is always a little factor of luck which brings success, or of bad luck which gives failure. 1 will always give success ; 20, failure. For example, after calculation, the required number is minus 5 (-5), a result of 1 on the dice will nevertheless give a successful outcome. Inversely, the required number being 23, a result of 20 gives a failure.

Distance :

Depending on the distance of the target, modifications are to be applied to the skill of the marksman :

Missile weapons, bows :	1 st quarter 0	Crossbows :	1 st quarter 0
	2 nd quarter - 2		2 nd quarter - 3
	3 rd quarter - 4		3 rd quarter - 6
	4 th quarter - 6		4 th quarter - 9

Exemple VII

Exemple VII

Facteurs tactiques :

La topographie des terrains, les circonstances de tir ainsi que divers éléments pouvant modifier le résultat du tir, sont rassemblés dans ce chapitre.

* Cible en abri léger	- 2
* Cible en abri moyen	- 5
* Cible en abri important	- 8
** Cible munie d'un bouclier	- 5
Cible au pas de course profil	- 6
Cible au pas de course de face ou de dos	- 2
*** Cible à plat ventre ou à terre	- 8
Tireur immobile pendant seulement 1/3 de mouvement	- 5
Tir au jugé ou pendant le mouvement	- 8
**** Tireur visant une partie mortelle du corps	- 8
Tir sur un cavalier visant celui-ci	- 2
***** Tir sur l'ensemble cavalier cheval, sans visée précise	+ 2
***** Tir à bout portant (5 cm et moins)	+ 8

- * Pour bénéficier de l'abri, il faut se trouver à au moins 1 cm de ce dernier.
- ** La protection du bouclier n'est valable que si le tir arrive de face ou du côté où il est porté.
- *** Ce malus n'est plus valable quand le tireur se trouve sur une hauteur et que la cible est à la limite ou dans l'angle mort de celui-ci.
- **** On ne peut pas utiliser ce facteur tactique quand on a perdu plus des 3/4 de ses points de vie.
- ***** Si le coup porte, le cheval est touché si le résultat du D 20 est un chiffre pair, le cavalier si c'est un chiffre impair.
- ***** On ne peut pas utiliser ce facteur tactique quand un cavalier charge le tireur.

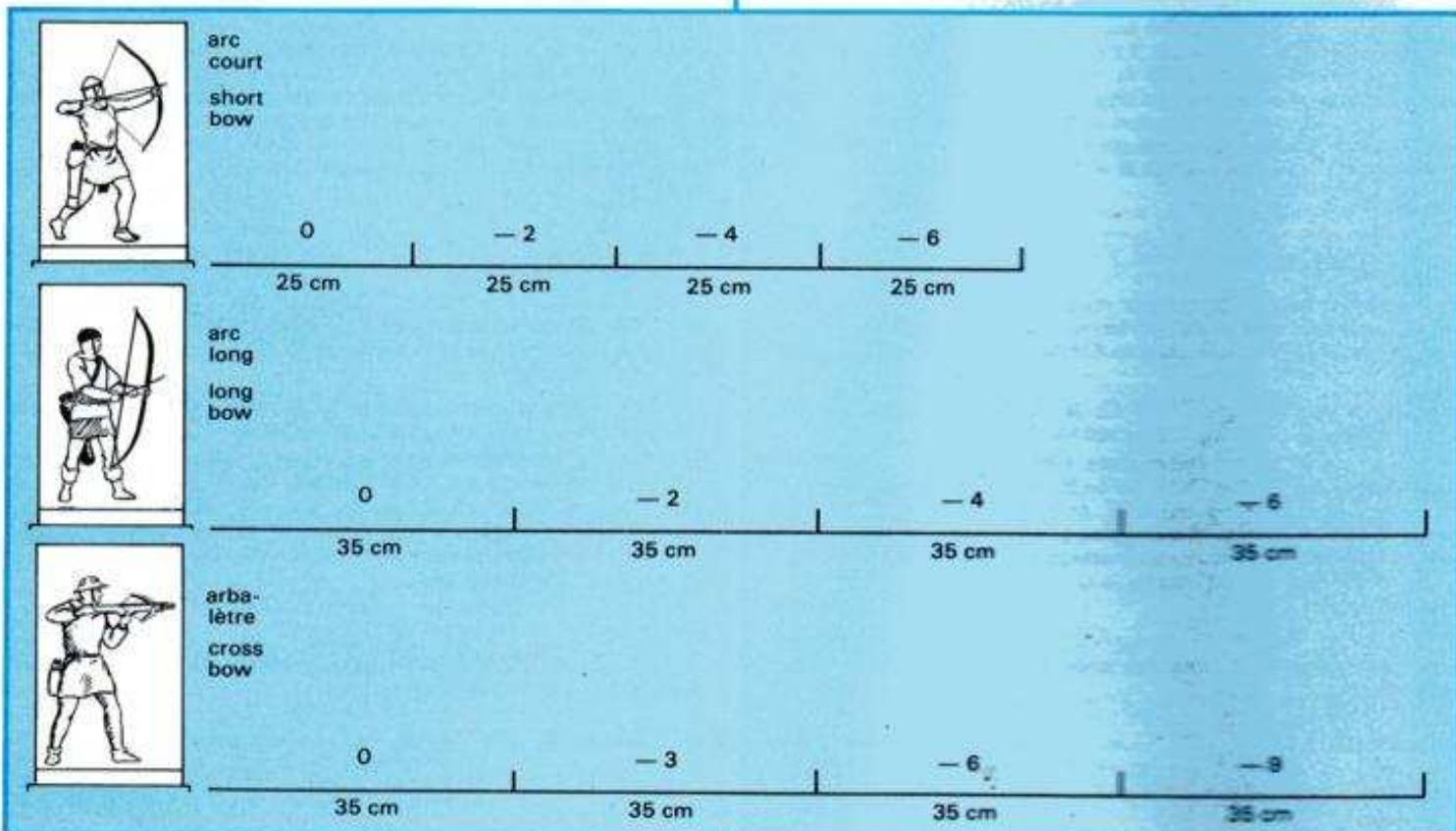
Les facteurs tactiques sont cumulatifs.

Exemple VIII a, b et c

Cas particuliers :

- 1) Un cavalier derrière un abri important ne peut bénéficier de ce facteur tactique. On le considère dans ce cas derrière un abri moyen, si le tir est effectué sur le cavalier.
- 2) Derrière un abri moyen ou important, un personnage peut se protéger entièrement (à genoux, à plat ventre, etc.). Le joueur doit le signaler. Il pourra se déplacer avec cette protection totale uniquement au pas. S'il désire tirer ou passer cet obstacle, il ne bénéficiera plus de cette protection totale.

EXEMPLE VII



La portée totale de l'arme est divisée par quart, suivant la distance de la cible des malus interviennent.

Tactical factors :

Topographical elements, shooting circumstances, as well as various other elements able to modify the firing results, are assembled in this chapter.

* Target under light cover	- 2
* Target under medium cover	- 5
* Target under large cover	- 8
** Target provided with a shield	- 5
Target in profile at a run	- 6
Target facing or seen from the back, at a run	- 2
*** Target crawling or on flat on the ground	- 8
Marksmen immobile during only 1/3 movement	- 5
Firing blind during movement	- 8
**** Marksman aiming for a vital part of the body	- 8
Firing on a rider while aiming for him	- 2
***** Firing on rider and horse as a whole, without precise aim	+ 2
***** Firing at point-blank range (5 cm and less)	+ 8

- * To benefit from cover, one must be no further than 1 cm from it.
- ** Protection by a shield only counts if the shooting comes from the front or from the side on which it is carried.
- *** This handicap no longer applies when the marksman is on a height and the target is in the blind angle or at the limit of the blind angle formed by the height.
- **** A character cannot use this tactical factor when he has lost more than 3/4 of his Life Points.
- ***** If shooting is successful, the horse is hit if the D20 result is an even number, the knight if it's an odd number.
- ***** This tactical factor cannot be used when a rider charges the shooter.

Tactical factors are cumulative.

Example VIII a, b and c.

Special cases :

- 1) A rider behind large cover cannot benefit from this tactical factor. If he is fired upon, he is considered to be behind medium cover.
- 2) Behind medium or large cover, a character can protect himself entirely (on his knees, prone, etc.). The player must indicate this. He can move only on foot to keep benefiting from total protection. If he wishes to fire or move past this obstacle, he no longer benefits from total protection.

EXAMPLE VII



EXEMPLE VIII

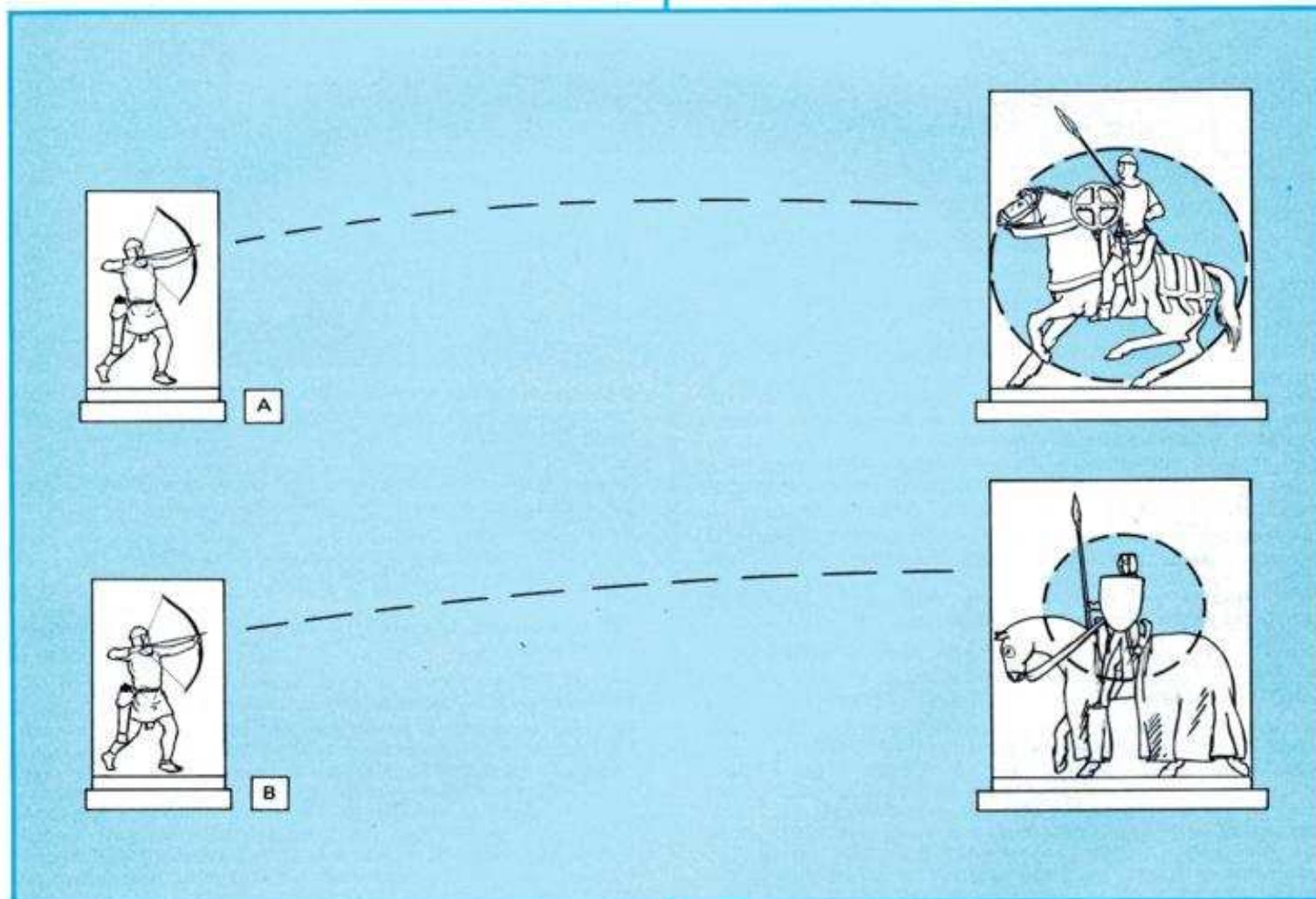
a) **Indépendamment du malus dû à la distance** le tir de A sur V, W, Y, Z aura les conséquences suivantes :

- 1) V étant protégé par un buisson (abri léger) le tir de A aura — 2.
- 2) W se déplaçant au pas de course de profil, le tir de A aura — 6.
- 3) Y se déplaçant au pas de course de face, le tir de A aura — 2.
- 4) Z étant protégé par son bouclier, le tir de A aura — 5.

EXAMPLE VIII

a) **Independent of the handicap due to distance**, the shooting of A on V, W, Y, Z, will have the following consequences :

- 1) V being protected by a bush (light cover), A's fire will have a — 2 handicap.
- 2) W moving at a run in profile, A's fire will have a — 6 handicap.
- 3) Y moving at a run facing A, A's fire will have a — 2 handicap.
- 4) Z being protected by his shield, A's fire will have a — 5 handicap.

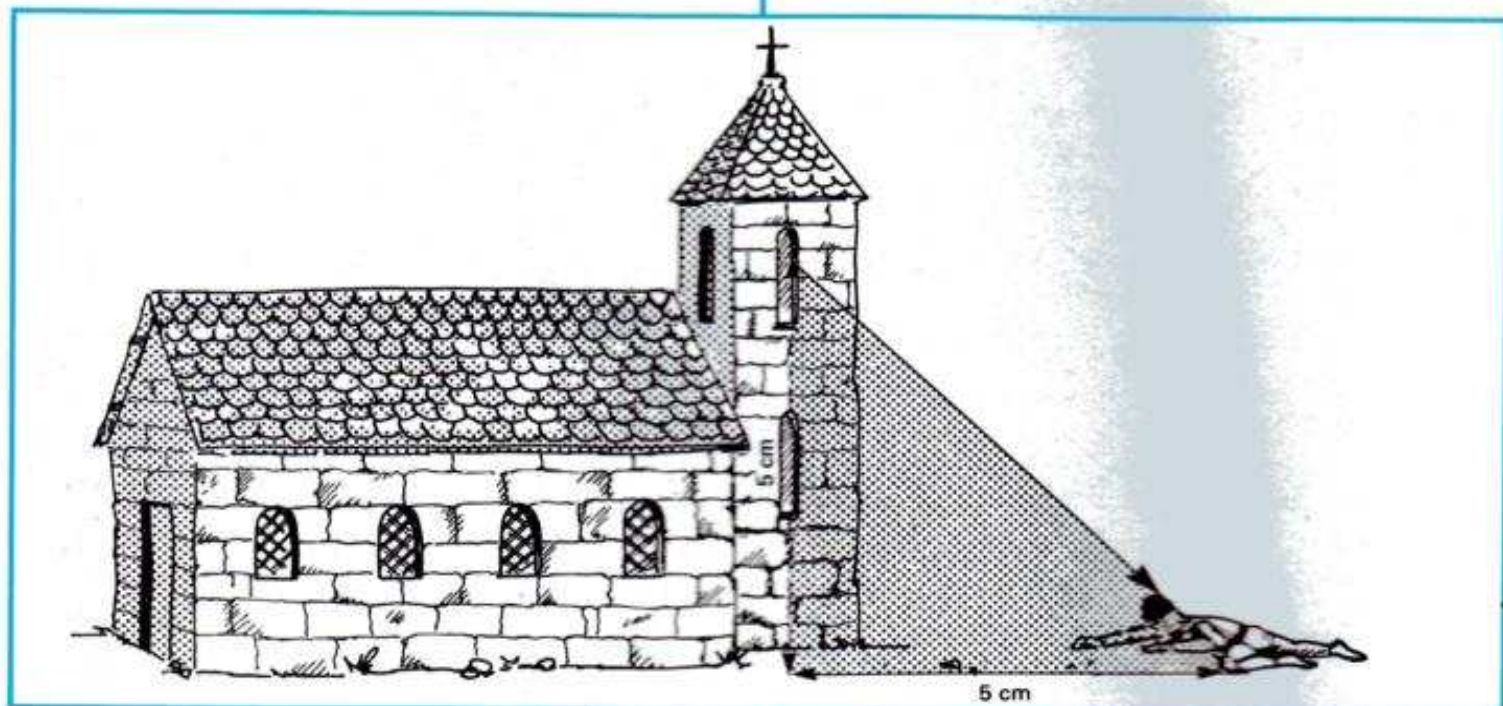


b) L'archer A tire rapidement et ne vise pas avec précision sur le cavalier, il tire sur l'ensemble cavalier cheval avec un bonus de + 2 mais avec une incertitude sur l'objectif atteint (cheval ou cavalier).

L'archer B tire sur le cavalier mais en visant précisément celui-ci, il aura un malus de — 2 mais ne touchera que le cavalier si le coup porte.

b) Archer A shoots rapidly, and doesn't aim specifically at the rider ; he shoots at the rider and horse as a whole with a bonus of + 2, but with an uncertainty as to the objective hit (horse or rider).

Archer B shoots at the rider, but, aiming specifically at the rider, will have a handicap of — 2. However, if shooting is successful, he only hits the rider.



c) Un tireur au sommet du clocher n'aura pas le malus — 8 (cible à plat ventre) si celle-ci se trouve à la limite ou dans la partie hachurée.

Domages subis

Si le tir est réussi, il faut jeter un nouveau dé, pour connaître les dommages subis.

- Pour les armes de jet et l'arc court, jeter un D 6.
- Pour l'arc long et l'arbalète, jeter un D 8.

Le résultat de ce jet de dé indiquera le nombre de points de vie à déduire.

Cas particuliers :

Tir réussi sur une partie mortelle du corps, jeter deux dés de dégâts.

Quand un personnage a perdu en une seule fois (tir ou corps à corps) les 3/4 ou plus de ses points de vie avec un minimum de 4 points de vie de perte, il risque de perdre connaissance si le résultat du jet d'un D 20 est supérieur au **nouveau** potentiel de résistance.

S'il est évanoui, jetez un D 12 au début de chaque période suivante, le personnage reprendra ses esprits quand ce résultat sera égal ou inférieur à sa caractéristique de résistance.

Un personnage peut donc rester évanoui très longtemps et même pendant toute la partie, cette durée est indéterminée et inconnue.

Les conséquences pour un cheval touché, ainsi que pour son cavalier, sont traitées dans le chapitre « cheval au combat ».

Exemple général d'un tir à l'arc :

Un archer muni d'un arc court, et qui s'est déplacé de 2/3 de son mouvement, tire sur un adversaire qui se trouve à 62 cm derrière un abri léger. De son facteur d'adresse il déduira 11 points (5 car il n'a été immobile que pendant 1/3 de mouvement, 4 car il tire au troisième quart de sa portée, 2 car son adversaire est en abri léger). Son facteur d'adresse étant de 17, il devra faire 6 ou moins pour toucher. Si le résultat du jet de D 20 donne par exemple 5, il a touché. Dans ce cas il devra lancer un D 6 (arc court) pour connaître les pertes infligées. Si le résultat est, entre autres, un 5, son adversaire retirera 5 points de vie au personnage touché.

Si le personnage qui a subi 5 points de vie de perte n'avait à ce moment-là qu'un total de 6 points de vie, il devra subir un test pour savoir s'il perd connaissance du fait de ses blessures. Les deux conditions sont remplies, perte en une seule fois des 3/4 des points de vie et plus du minimum (4 points de vie).

c) A marksman at the top of a church tower will not have the handicap of — 8 (target prone) if the target is at the limit or within the shaded area.

Damage suffered

If shooting is successful, the die must be thrown again, to find out what damages have been suffered.

- For missile weapons and short bows, throw a D6.
- For long bows and crossbows, throw a D8.

The result of the die roll will indicate the number of Life Points to deduct.

Special cases

Successful shooting at a vital part of the body, throw 2 dice for damages.

If a character has lost 3/4 or more of his Life Points all at once (firing or hand-to-hand combat), with a minimum of 4 Life Points of loss, he risks losing consciousness if the result of a D20 throw is greater than the **new** endurance potential.

If he has fainted throw a D12 at the beginning of each following period ; the character comes round when the result is equal or inferior to his endurance number.

A character can thus stay unconscious a very long time and even throughout the entire game, this length of time being indeterminate and unknown.

The consequences for a horse hit like his rider are dealt with in the chapter « horses ».

General example of archery :

An archer equipped with a short bow, who has used 2/3 of his movement, shoots at an adversary who is 62 cm away behind light cover. He deducts 11 points from his skill factor (5 because he has been immobile during only 1/3 of his movement, 4 because his adversary is under light cover) 4 because he shoots at the 3rd quarter of his range, (2 because his adversary is under light cover). His skill factor being 17, he must throw a 6 or less to hit his adversary. If the result of the D20 throw is, for example, 5, he has made a hit. In this case he must throw a D6 (short bow) to know what losses he has inflicted. If the result is, for example, a 5, his adversary deducts 5 Life Points from the wounded character.

If the character who has lost the 5 Life Points had only a total of 6 Life Points at this moment, he must undergo a test to know if he becomes unconscious because of his wounds.

In this case the 2 conditions are fulfilled : — loss of 3/4's of his Life Points at one time, and more than the minimum loss (4 Life Points).

Tir dans un groupe

Quand on tire au jugé sans visée précise à plus d'une demi portée (arc, arbalète seulement) dans un groupe de personnages, on doit désigner la direction du tir, donc le personnage qui risque d'être atteint. Si celui-ci n'est pas touché et que le D 20 fait un résultat à deux chiffres près du résultat demandé, le personnage se trouvant à droite du personnage visé est atteint si ce chiffre est pair, le personnage de gauche si c'est un chiffre impair. Le résultat 20 indiquant toujours un tir manqué.

Un personnage se trouvant sur la trajectoire du tir qui fait mouche et à moins de 5 cm devant le groupe cible, est touché si le tireur et la cible sont au même niveau.

On considère un groupe quand les personnages ne sont pas à plus de 1 cm l'un de l'autre.

La droite et la gauche sont considérées par rapport au tireur.

Exemple IX

À moins d'une demi-portée, la même règle est applicable à condition que le socle des personnages se touche.

NOTE. Il n'est pas envisagé de toucher les personnages se trouvant dans la trajectoire et derrière un tir manqué car cela compliquerait inutilement la règle, et nous emmenerait trop loin. Il faudrait, dans ce cas, connaître la trajectoire exacte de la flèche ou du carreau d'arbalète à droite, à gauche, trop haut, trop bas, l'angle d'erreur du tir, etc.

Shooting at a group

When firing blind, without precise aim, at more than half range (bow and crossbow only), on a group of characters, the direction of shooting must be indicated, and thus the character most likely to be hit. If this character is not hit, and the D20 gives a result of no more than 2 numbers difference with the desired result, the character to the right of the character aimed at is hit if the number is even, the character to the left if the number is odd. A result of 20 always indicates a missed shot.

A character found to be in the line of sight of a shot which hits home, and who is at less than 5 cm in front of the target group, is hit if the marksman and the target are on the same level.

Characters are considered to be in a group when they are at not more than 1 cm from each other.

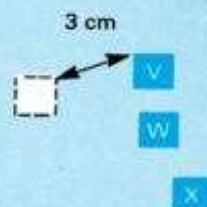
The right and left-hand sides are seen from the point of view of the marksman.

Example IX

At less than half-range, the same rule is applicable on condition that the bases of the characters are in contact with each other.

NOTE : It has not been considered worthwhile to include in these rules the characters found in the line of sight and behind a missed shot because this would complicate the rules uselessly, and would carry us too far. One would have to know, in this case, the exact trajectory of the arrow or bolt, — to the right, to the left, too high, too low, the angle of shooting error, etc.

A



EXEMPLE IX

A tire au jugé sur W. Le résultat demandé est 11 mais le jet de dé fait 13. Le tir sur W sera manqué mais le résultat étant à deux chiffres près, il est réussi sur V (chiffre impair personnage de gauche par rapport au tireur).

Si sur la trajectoire du tir qui a atteint V se trouvait un personnage distant de moins de 5 cm, c'est celui-ci qui serait atteint et non V. Ce personnage est figuré en pointillé dans le croquis ci-dessus.

Si le résultat du dé avait fait 14, le tir serait définitivement manqué, personne ne serait atteint.

À vous de jouer

Afin de vous familiariser avec les tirs, vous pouvez faire le scénario III qui est spécialement conçu pour ce chapitre.

EXEMPLE IX

A shoots blind, directing his fire towards W. The desired result is 11, but the die roll gives 13, W will be missed but since the result is within 2 numbers of the desired result, V is hit (13 is an odd number and therefore the character to the left-hand side as seen by A is hit).

If a character is found in the line of sight between A and V who is less than 5 cm from V, it is he who will be hit instead of V. This character is shown by a dotted outline in the diagram above.

If the die result had been 14, the shot would have completely missed, no-one would have been hit.

Your turn to play !

In order to familiarize yourself with the shooting procedures, you can play scenario III, which has been specially designed for this chapter.





COMBAT

Charge

Contrairement à ce qui est dit dans le paragraphe « généralités corps à corps », les résultats de la charge sont simultanés.

Il n'y a pas d'initiative pour la charge.

Même si les adversaires n'ont pas pu parcourir les 2/3 du mouvement, ils combattent normalement mais en simultané.

La charge se résout ainsi :

On additionne l'agilité du cheval et l'adresse du cavalier chargeant, de ce total est retranché la 1/2 agilité du cheval (arrondi à l'entier sup.) et la force du cavalier chargé. Le résultat de la différence indique le maximum à réaliser avec un D 20 (comme pour le tir). Le 1 sera toujours une réussite, le 20 un échec, quel que soit le chiffre de résultat.

Si le jet du D 20 est réussi, l'adversaire est désarçonné, sinon il reste sur son cheval.

Ce combat étant simultané, les deux adversaires peuvent être désarçonnés, en même temps.

Voir chapitre cavalier désarçonné, conséquences.

Lance brisée

Dans les charges ou les corps à corps, les lances peuvent se briser. Ce désagrément n'a aucune influence dans la résolution du combat qui s'ensuit, mais pour les combats ultérieurs.

Le personnage devra donc prendre sa deuxième arme. Dans le chapitre cas particuliers, on indique comment remplacer la lance.

La lance se brise si, lors du jet du D 20, le résultat est 9 - 10 - 11 - 12, pour la charge, 10 - 11 pour un combat normal. Ceci quel que soit le chiffre demandé au résultat du combat.

Exemple :

Un chevalier exécute une charge. Le résultat des calculs est 8, le jet du D 20, donne 10. La charge n'a pas réussi mais la lance s'est brisée.

COMBAT

The Charge

Contrary to what has been stated in the paragraph « Hand-to-hand combat, in general », the charge results are simultaneous.

There is no initiative for a charge.

Even if adversaries haven't been able to cover 2/3 of the movement, they fight normally but simultaneously.

The charge is resolved as follows :

The skill of the charging knight and his horse's agility are added together. From this total is subtracted the charged knight's strength, and 1/2 his horse's agility (rounded up to the next whole number). The result indicates the maximum needed with a D20 throw (as for shooting).

A 1 will always be a success, 20 a failure, whatever the result sought.

If the throw of the D20 is a success, the adversary is unhorsed, if not, he stays on his horse.

This combat being simultaneous, the 2 adversaries can be unhorsed at the same time.

See chapter on unhorsed rider, - consequences.

Broken lance

During the charges or in hand-to-hand combat, lances can be broken. This inconvenience has no effect on the immediate resolution of combat, but will affect subsequent combats.

The character will have to use his second weapon. In the section « Special Cases », the procedure for the replacement of lances is explained.

A lance is broken if the result of a D20 die throw is 9 - 10 - 11 - 12 for a charge, 10 - 11 for a normal combat. This is so, whatever the desired number for the combat result.

Example :

A knight carries out a charge. The result of the calculations is 8, the D20 die throw gives a 10. The charge is not successful, but the lance is broken.

Généralités corps à corps

Lorsque tous les mouvements et les tirs sont terminés, on engage les corps à corps. Pour se faire, les personnages doivent être adjacents aux côtés du socle. Un fantassin pourra donc avoir un maximum de quatre adversaires, un cavalier six adversaires.

Un personnage peut à tout moment refuser le combat et tenter de fuir. Il devra le faire avant le contact et dos à l'ennemi. Si il est rattrapé par son adversaire, il n'aura pas l'initiative et combattra avec la moitié de sa force et de son adresse (arrondi entier supérieur).

Le combat n'est pas obligatoire pour un personnage se trouvant derrière ou dans un abri.

Un corps à corps peut durer plusieurs tours ou s'arrêter quand l'un des joueurs le désire ou après un test moral.

Dans la séquence de mouvement, les personnages peuvent quitter un corps à corps ou inversement, de nouveaux personnages peuvent renforcer et participer à ce combat.

Si l'on est archer, arbalétrier ou si l'on a des armes de jet, on peut tirer sur un adversaire qui se retire d'une mêlée. Il faut une séquence complète de mouvement quand c'est un adversaire avec lequel on était en mêlée. La réaction citée au chapitre tir, quand l'adversaire quitte une mêlée qui ne concernait pas le tireur. **Exemple X.**

Les combats ne sont pas simultanés, les coups se portent les uns après les autres. Les points de vie sont réduits immédiatement. Un personnage qui a subi un assaut et qui a eu des pertes combattra en ayant déduit immédiatement ses points de vie.

Exemple : Jean combat Robert et porte ses coups le premier. Son assaut réussit et il inflige 2 points de vie de perte à Robert. Robert qui avait au départ 6 points de vie devra immédiatement déduire les 2 points de perte et descendre toutes ses caractéristiques de 1/4. Il effectuera donc son combat avec ses caractéristiques réduites.

Pour savoir quel personnage combat le premier, on tire l'initiative

Initiative

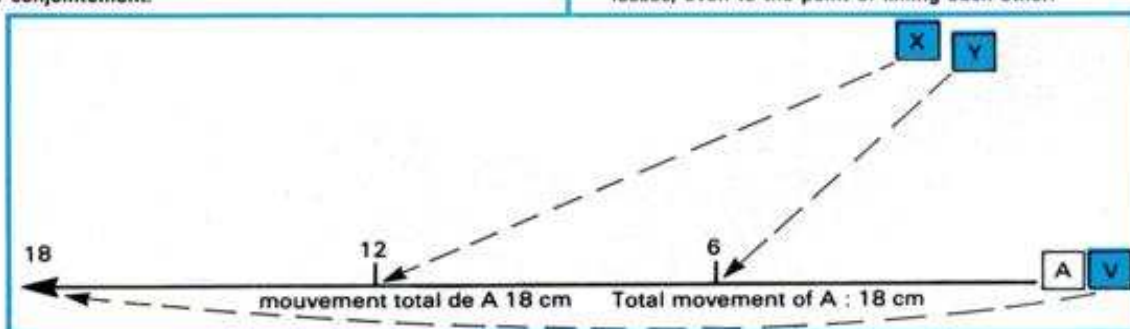
On additionne l'agilité, le courage et le résultat d'un D 4. Le personnage qui totalise le plus grand nombre, a l'initiative. Quand plusieurs personnages combattent contre un seul, on procède de la même manière, sans tenir compte de l'ordre d'arrivée au corps à corps. Les personnages qui ont atteint leur adversaire au cours du premier mouvement tireront l'initiative avec les personnages arrivés au deuxième mouvement.

On résout les combats dans l'ordre de l'initiative.

Exemple : Amaury, Barthélémy et Charles attaquent Vincent. Le résultat du calcul d'initiative donne : Amaury 21 - Barthélémy 32 - Charles 19 et Vincent 24. Barthélémy combattra en premier, Vincent en second ; mais comme il a trois adversaires, il pourra choisir sur qui, d'Amaury, de Barthélémy ou de Charles il destine son attaque. Amaury fera son combat ainsi que Charles en dernier. Bien entendu si les coups portent, les points de vie seront retirés au fur et à mesure, ainsi que la réduction des caractéristiques.

Quel que soit le nombre d'adversaires, on ne pourra combattre offensivement qu'une fois par séquence. Dans l'exemple cité plus haut, Vincent avait trois adversaires, mais il n'a pu taper qu'une fois et non à chaque coup porté par ses antagonistes.

Il peut arriver que le nombre de l'initiative soit le même. Dans ce cas, on considère que les coups ont été portés en même temps, et l'on résout le combat en simultané. Les deux adversaires peuvent se faire des pertes, voire même se tuer conjointement.



EXEMPLE X

Le personnage A au corps à corps avec V se retire. Celui-ci, qu'il soit archer ou arbalétrier, ne peut lui tirer dessus qu'après une période de mouvement. Par contre Y arbalétrier peut le faire après 1/3 du mouvement de A, X l'archer après 2/3 du mouvement de A.

En résumé, V pourra tirer quand A sera à 18 cm, X quand il sera à 12 cm de V, Y quand il sera à 6 cm de V.

Hand-to-hand combat - general remarks

When all movement and all shots have been completed, hand-to-hand combat can begin. To do this, the characters must be adjacent on their base sides. Thus a foot soldier can have a maximum of 4 adversaries ; a knight, 6.

A character can refuse combat at any time, and try to escape. He must make his attempt before contact and with his back to the enemy. If he is caught by his adversary, he won't have any initiative and will fight with 1/2 his strength and skill (rounded up to the next whole number).

Combat is not obligatory for a character behind or in a shelter.

Hand-to-hand fighting can continue for several turns, or be stopped when one of the players so desires, or after a morale test.

In the movement sequence, characters can leave a hand-to-hand combat, or inversely, new characters can reinforce and participate in the combat.

If one is an archer, crossbowman or if one has missile weapons one can shoot at an adversary who leaves a mêlée.

A complete movement turn must be used if the adversary was one with whom was in mêlée. The reaction explained in the chapter « Shooting », when an adversary leaves a mêlée, in which the marksman is not engaged. **Example X.**

Combats are not simultaneous, blows being given one after the other. **Life Points are reduced immediately.** A character who has been attacked and has suffered losses, will fight with his Life Points already reduced.

Example : John fights Robert and strikes first. His attack is successful, and he inflicts a loss of 2 Life Points on Robert. Robert, who started with 6 Life Points, must deduct the 2 points immediately and lower all his characteristics by a 1/4. He will thus carry out his combat with his abilities reduced.

To know which character fights first, the initiative must be calculated (see below).

Initiative

Agility, courage and the result of a D4 die roll are added together. The character with the highest number, has the initiative. When several characters fight against one, the same procedure is followed, without taking into account the order of arrival of the characters into the hand-to-hand combat. The characters who have reached their adversary during the 1st movement sequence will draw their initiative with the characters arriving during the 2nd sequence.

Example : Amaury, Barthélemy, and Charles attack Vincent. The calculation of initiatives give : Amaury 21 ; Barthélemy 32 ; Charles 19 ; and Vincent 24. Barthélemy attacks 1st, Vincent 2nd ; but since he has 3 adversaries, he can choose against whom. — Amaury, Barthélemy or Charles — he makes his attack. After this, Amaury makes his move and Charles comes in last. Of course, if the hits are successful, the Life Points are deducted as the fighting proceeds, and abilities are reduced.

However many adversaries one has, one can only fight offensively once per sequence. In the example above, Vincent had 3 adversaries, but he could only attack once, and not each time he was attacked.

It can happen that the initiative number is the same for 2 characters. In this case, the attacks are considered to take place at the same moment, and combat is resolved simultaneously. The 2 adversaries can both have losses, even to the point of killing each other.

EXEMPLE X

Character A withdraws from hand-to-hand combat with V. V, be he archer or crossbowman, cannot fire on A until after a whole movement period. On the other hand, Y, crossbowman, can do so after 1/3 of A's movement, X, archer, after 2/3 of A's movement.

To resume, V can shoot when A is 18 cm away, X when A is at 12 cm from V, Y when A is 6 cm from V.

ÉLÉMENTS POUVANT MODIFIER L'INITIATIVE

Certains éléments ont une influence sur l'initiative.

Valeur du cheval :

Mauvais	- 4
Moyen	0
Bon	+ 4
Hache ou épée tenue à deux mains	- 6
Lance, faux de guerre, armes longues de même catégorie	+ 2

(ces chiffres seront à retrancher ou à ajouter au résultat de l'initiative).

INITIATIVE AUTOMATIQUE

Il faut toujours 1/3 de mouvement de réaction. Un combattant qui était caché (dans un bois, habitation, etc.) et qui peut atteindre son adversaire en moins de 1/3 de son mouvement, aura l'initiative, même si ce dernier lui faisait face au moment où il s'est dévoilé. **Exemple XI a.**

Les mêmes avantages iront au combattant qui attaque un archer ou un arbalétrier et qui se fait tirer dessus à bout portant (au moment du contact). S'il a la chance de s'en tirer, il aura l'initiative automatique.

Un combattant qui attaque un personnage en train de passer un obstacle, aura l'initiative automatique. Bien entendu, cette règle s'annule si les deux adversaires se trouvent sur cet obstacle. **Exemple XI b.**

Un combattant qui attaque un personnage à plat ventre aura l'initiative. Considérant que ce dernier a pu se redresser, ils combattront normalement.

ELEMENTS WHICH CAN MODIFY INITIATIVE :

Certain elements have an influence on initiative.

Worth of horse :

Bad	- 4
Medium	0
Good	+ 4
Axe or sword for 2 hands	- 6
Lance, war scythe, long weapons of that class	+ 2

These numbers are to be deducted or added to the initiative number.

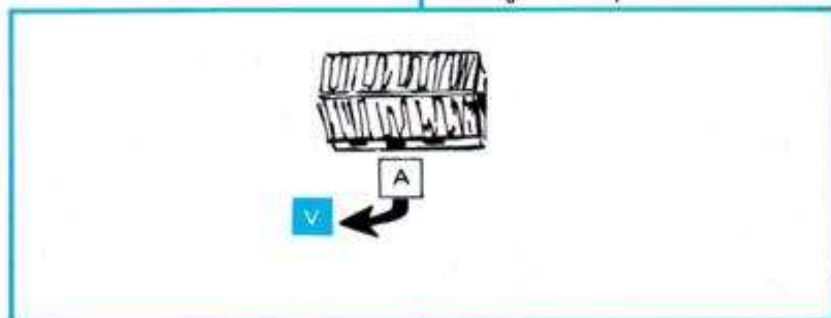
AUTOMATIC INITIATIVE

There is always a reaction time of 1/3 movement. A combatant who was hidden (in a wood, dwelling, etc.) and who could reach his adversary in less than 1/3 his movement, will have the initiative even if his adversary was facing him at the moment he showed himself. **Example XIa.**

The same advantages are given to a combatant who attacks an archer or a crossbowman and who is fired upon at point-blank range (at the moment of contact). If he has the luck to survive the situation, he will have automatic initiative.

A combatant who attacks a character who is in the process of clearing an obstacle, will have automatic initiative of course; this rule is cancelled if the opponents are on the obstacle. **Example XIb.**

A combatant who attacks a character who is flat on the ground, will have the initiative. In the case where the defender is able to stand up, they will fight normally.

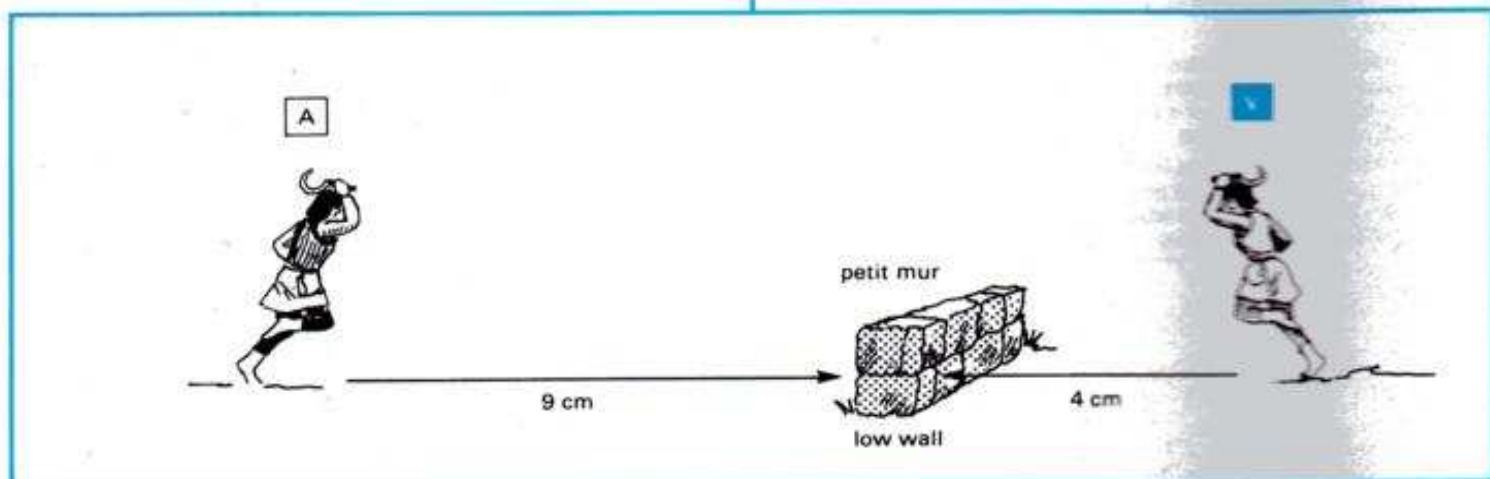


EXEMPLE XI

a) A jusque-là caché dans l'habitation sort brusquement et atteint V en parcourant 5 cm, comme il a 17 d'agilité il arrive sur son adversaire en moins de 1/3 de son mouvement, il a donc l'initiative automatique.

EXEMPLE XI

a) A, until now hidden in a dwelling, rushes out suddenly and reaches V by running 5 cm ; as he has an agility of 17, he reaches his adversary in less than 1/3 of his movement, and thus he has automatic initiative.



b) V décide de passer le petit mur ce qui lui coûte 8 cm de pénalité (obstacle moyen). Considérant que A part en même temps, on procède par demi mouvement pour savoir où se trouve V quand A atteindra l'obstacle.

Supposant qu'ils aient tous les deux 14 d'agilité, le mouvement rapide sera de 20 (agilité 14 + marche au pas 6). A atteindra le mur dans son premier demi mouvement (moins de 10 cm) quand V n'aura pas encore terminé de franchir celui-ci (4 cm de mouvement + 8 cm de pénalité pour passage d'un obstacle moyen). A aura l'initiative automatique.

b) V decides to clear the low wall, a decision which costs him a penalty of 8 cm (medium obstacle). Given that A starts moving at the same time as V, one proceeds by half-movements to know where V will be when A reaches the obstacle.

Supposing that they both have an agility of 14, rapid movement will be 20 (agility 14 + movement at a walk 6) A reaches the wall in his 1st half-movement (less than 10 cm), while V won't yet have finished his (4 cm for movement + 8 cm penalty for clearing a medium obstacle). A will have automatic initiative.

Parer les coups

On peut à tout moment décider de laisser l'initiative à son adversaire et de parer le coup en bloquant, en détournant, en esquivant, etc. l'assaut de celui-ci. Dans ce cas, l'adversaire a l'initiative automatique mais la parade lui inflige un malus au combat de — 5 quand il est seul à attaquer, — 3 quand ils sont deux attaquants, — 1 quand ils sont trois attaquants, rien au-delà.

Il faut indiquer, à l'aide d'un marqueur P parade ou A attaque, son intention, si les deux intentions sont identiques, (A contre A ou P contre P) elles s'annulent, on tire l'initiative et l'avantage de la parade n'est pas pris en compte.

Si l'un des joueurs met A quand l'autre met P, le joueur qui attaque aura l'initiative mais un malus de — 5 dû à la parade de son adversaire, le joueur qui pare, portera ses coups après son adversaire sans avantage dû à la parade précédente.

Exemple :

a) Trois combattants attaquent un adversaire qui décide de parer, ils auront tous les trois l'initiative, et le malus dû à la parade ne sera que de — 1 pour chacun.

b) Si dans ces trois attaquants l'un d'eux décide la parade, les deux autres combattent en premier avec un malus de — 3 chacun, le troisième tire ensuite l'initiative avec son adversaire.

Dans les deux cas cités plus haut, c'est le joueur qui décide quel attaquant porte ses coups en premier, deuxième, etc.

La parade s'annule quand l'adversaire a l'initiative automatique.

CORPS A CORPS

Comme nous l'avons vu au paragraphe initiative, le combat corps à corps peut se faire entre un personnage et plusieurs adversaires, à l'inverse de la charge, qui ne se fait qu'entre deux cavaliers.

La résolution du combat corps à corps se fait ainsi :

On fait la somme de la force et de l'adresse que l'on soustrait à l'agilité de son adversaire et aux facteurs tactiques.

Ce résultat donne un chiffre qui représente le maximum que doit faire le jet d'un D 20, pour que le coup porte (idem aux tirs et à la charge). Comme les deux chapitres précités, le 1 sera toujours une réussite, le 20 un échec.

Facteurs tactiques

Abri léger	— 2
Abri moyen	— 5
Abri important	— 8
* Coup visant une partie mortelle	— 8
Adversaire parant le coup contre un attaquant	— 5
Adversaire parant le coup contre deux attaquants	— 3
Adversaire parant le coup contre trois attaquants	— 1
** Cavalier ennemi avec bouclier	— 4
** Piéton ennemi avec bouclier	— 7
*** 2 ^e tour de mêlée cavalier avec lance	— 6

* Comme pour le tir, on ne peut pas utiliser ce facteur tactique quand on a perdu plus des 3/4 de ses points de vie.

** Le bouclier ne protège que contre un seul adversaire.

*** Au deuxième tour de mêlée, le cavalier peut lâcher sa lance, et se servir de sa deuxième arme. Dans ce cas, il n'a pas l'initiative. Il ne pourra pas la récupérer, sauf comme indiqué dans « cas particuliers ».

Les facteurs tactiques sont cumulatifs.

Dommages subis

Si le coup porte, on jette un nouveau dé. Le résultat détermine les dommages (en points de vie) subis par l'adversaire.

Les dés sont différents suivant l'arme employée, car, bien entendu, elles n'ont pas toutes la même efficacité.

Gourdin, poignard	D 4
Épée, lance, épieu	D 6
Fléau, masse d'armes, hâche	D 8
Hache et épée tenues à deux mains, faux de guerre	D 10

Note : Il serait fastidieux et très long de mentionner toutes les armes de l'époque médiévale. Les joueurs ayant des figurines avec des armes non évoquées, pourront les regrouper et les classer dans la liste citée plus haut. Par exemple, avec les faux de guerre on peut mettre les fauchards, guisarmes, vouges, etc.

Parrying blows

One can, at any moment, decide to let the opponent have the initiative and parry the blow by blocking, deviating, avoiding it, etc. In this event the opponent will automatically have the initiative but he will have a modifier of — 5 (on account of the parrying action). Should the attackers be 2 in number the modifier will be — 3 ; if they are 3, it will be — 1, none beyond that number.

One must indicate one's intention with a marker, P for parrying, A for attack. If both intentions are the same (A against A or P against P), they cancel each other. Should this be the case, initiative will be determined and any advantage on account of parrying disregarded.

If one of the players selects A while the other chooses P, the attacking player will have the initiative and a — 5 modifier on account of the defender's parry. The defender will deliver his blows after the attacker, without any advantage being given because of the previous parry.

Example :

a) Three characters attack an adversary who decides to parry. All three attackers will have the initiative and the modifier on account of the parrying will only be — 1 for each.

b) If one of the three attackers chooses to parry, the two others will fight with a handicap of — 3 each, the third player will determine the initiative with the defender.

In both cases, it is the owning player who decides which attacker delivers his blows first, second, etc.

Parrying is cancelled when the opponent has automatic initiative.

HAND-TO-HAND COMBAT

As we have seen in the paragraph on initiative, hand-to-hand combat can be between one character and several adversaries, unlike a charge, which can only be between 2 riders.

Hand-to-hand combat is resolved as follows :

One adds the strength and skill points, and subtracts them from the agility points and tactical factors of the adversary.

This result gives a number which represents the maximum that a D20 throw must make for the attack to be successful (as with shooting and charging). As in the preceding chapters, 1 will always be a success, 20 a failure.

Tactical factors

Light cover	— 2
Medium cover	— 5
Large cover	— 8
* Blow aiming for a vital part of the body	— 8
Adversary parrying blow against attacker	— 5
Adversary parrying blow against two attackers	— 3
Adversary parrying blow against three attackers	— 1
** Enemy on horseback with shield	— 4
** Enemy on foot with shield	— 7
*** Second mêlée turn, horseman with lance	— 6

* As in shooting one cannot use this tactical factor when a character has lost more than 3/4 of his Life Points.

** The shield only protects against one adversary.

*** In the 2nd mêlée turn, the horseman can drop his lance, and use his second weapon. In this case, he doesn't have the initiative. He cannot recuperate it, except as indicated in « special cases ».

Tactical factors are cumulative.

Damages suffered

If the attack is successful, the die is thrown again. The result determines the damages, in Life Points, suffered by the adversary.

The dice are different depending on the weapon employed, because, naturally, the weapons don't all have the same efficiency.

Bludgeon, dagger	D 4
Sword, lance, pike	D 6
Flail, mace, axe	D 8
Axe and sword for 2 hands, scythe	D 10

Note : It would be tedious and very long to mention all the weapons of the mediaeval epoch. Players having figures with non-listed weapons can group and classify them in the list cited above. For example, along with the scythes can be put the double edged scythes, guisarmes, vouges, etc.

La cotte de mailles minimisant des dégâts *, il faut déduire son chiffre des dommages subis.

Cotte de mailles — 2

Par contre, des circonstances peuvent aggraver les dommages * :

Cavalier au galop avec lance (2/3 de mouvement) dommages + 2
 Adversaire sans connaissance, évanoui dommages × 3
 Coup visant une partie mortelle 2 dés de dégâts.

* Les équipements et les circonstances sont cumulatifs.

Comme il est indiqué dans le chapitre Tir paragraphe « Dommages subis », un personnage qui subit en une seule fois une blessure égale aux 3/4 de ses points de vie et faisant au minimum 4 points de vie de dégâts, risque de perdre connaissance. Même procédure que pour ce paragraphe précité.

Exemple

Arnault et Barthélémy combattent à pied et sont au corps à corps. Ils ont les caractéristiques suivantes :

Arnault	Agilité	11
	Adresse	12
	Courage	9
	Force	15
	Résistance	9
	P. de V.	6
Barthélémy	Agilité	13
	Adresse	16
	Courage	7
	Force	12
	Résistance	13
	P. de V.	8

Arnault a l'initiative et frappe le premier, la somme de sa force et de son adresse est de 27 à laquelle on soustrait l'agilité (13) et les facteurs tactiques de son adversaire (Barthélémy a un bouclier — 7). Le résultat 7 sera le chiffre maximum que devra faire le jet d'un D 20. Le lancé du dé donne 5, le coup a porté.

Arnault combat avec une épée, le jet d'un D 6 donne 4, ce qui fait 4 P. de V. de dégâts mais, comme Barthélémy a une cotte de mailles, on déduit 2 des 4 P. de V., ce qui fait que Barthélémy n'aura finalement que 2 P. de V. de dégâts.

Cette déduction est faite immédiatement et comme Barthélémy a un quart intégral de pertes de P. de V., toutes ses caractéristiques sont réduites d'un quart. Il aura donc pour sa riposte les caractéristiques suivantes :

Agilité	10
Adresse	11
Courage	5
Force	9
Résistance	10
P. de V.	6

A vous de jouer

Afin de vous familiariser avec le corps à corps, vous pouvez faire les scénarios IV et V.

Since the coat of mail minimises damages *, one must deduct its number from the Life Points lost.

Coat of mail — 2.

On the other hand, some circumstances can aggravate the damages * :

Rider at a gallop with lance (2/3 movement) damages + 2
 Adversary unconscious, fainted damages × 3
 Blow aiming for a vital part of the body 2 dice for damages

* Equipment and circumstances are cumulative.

As indicated in the chapter « Shooting », paragraph « Damage suffered », a character who suffers at one attack, a wound equal to 3/4 of his Life Points, and giving him a minimum of 4 Life Points of damage, risks losing consciousness. Here we have the same procedure as in the aforementioned chapter.

Example

Arnault and Barthelemy are fighting on foot in hand-to-hand combat. They have the following characteristics :

Arnault	Agility	11
	Skill	12
	Courage	9
	Strength	15
	Endurance	9
	Life Points	6
Barthelemy	Agility	13
	Skill	16
	Courage	7
	Strength	12
	Endurance	13
	Life points	8

Arnault has the initiative and strikes 1st : the sum of his strength and his skill is 27, from which we subtract the agility (13) and the tactical factors of his adversary (Barthelemy has a shield — 7). The resulting 7 will be the maximum number that a D20 die throw must give for success. The die throw gives a 5, the attack is successful.

Arnault fights with a sword, a D6 die throw gives a 4, which makes 4 Life Points of damage but as Barthelemy is wearing a coat of mail, the damage points are reduced by 2. Thus Barthelemy finishes with 2 Life Points of damage. This reduction is made immediately, and as Barthelemy thus loses 1/4 of his Life Points, all his characteristics are reduced by a quarter. Thus for his counter-attack he will have the following characteristic points :

Agility	10
Skill	11
Courage	5
Strength	9
Endurance	10
Life Points	6

Your turn to play

In order to familiarize yourself with hand-to-hand combat, you can play scenarios IV and V.



ÉVÉNEMENTS PARTICULIERS

Abandon de la lance

Afin d'avoir plus d'efficacité, un cavalier peut décider d'abandonner sa lance au 2^e tour de mêlée. Il l'abandonne et combat avec sa deuxième arme. Dans ce cas son adversaire a l'initiative.

Parce que ça n'était pas habituel et, comme je l'ai dit dans l'introduction, pour ne pas incorporer une action qui complique inutilement la règle, une lance abandonnée, donc lâchée, ne peut être **récupérée** (on la considère brisée ou piétinée pendant le combat).

Comme nous le verrons plus tard dans le chapitre « cas particuliers » d'autres lances peuvent, dans certaines conditions, être mises à la disposition des chevaliers.

Cavalier désarçonné

Un cavalier peut être désarçonné par le tir sur son cheval, par la charge, au corps à corps directement en l'agrippant ou, indirectement en tuant son cheval. Si le cheval est tué, il peut en outre, être coincé sous lui. Nous verrons ce problème ainsi que les conditions pour tuer le cheval dans le chapitre « cheval au combat ».

Nous avons vu comment désarçonner un cavalier à la charge, voyons maintenant comment s'y prendre au corps à corps.

Quand on essaie cette action, on n'a pas l'initiative. Le procédé est le même que pour les corps à corps sauf que les facteurs tactiques du combat ne rentrent pas en jeu. A la place, il y a un facteur tactique forfaitaire représentant l'opposition du cavalier de — 5.

Conséquences

Quand un cavalier est désarçonné, on jette un D 12. Avec un résultat de 1, 2 ou 3 il est blessé, et le chiffre indique les points de vie à retirer, de 4 à 9 rien, 10 et 11 il est étourdi, 12 il est évanoui.

- S'il n'a rien, il se relève mais n'a pas l'initiative.
- S'il est étourdi, il reste un tour entier à terre sans se défendre et, bien entendu, sans la protection du bouclier. Quand il se relève, il n'a pas l'initiative.
- S'il est évanoui, procéder comme il est indiqué au chapitre tir paragraphe « dommages subis, cas particulier ».
- Si le cavalier est blessé, il reste à terre pendant un tour. Dans ce cas il se défend (initiative et corps à corps) avec la moitié de ses nouvelles caractéristiques (arrondi à l'entier supérieur). Quand il se relève, il n'a pas l'initiative.

Cheval au combat :

Le combat contre le cheval est résolu dans les mêmes conditions que le corps à corps, sans tenir compte des facteurs tactiques et en prenant le tiers de l'agilité du cheval.

Pour les tirs comme pour le corps à corps, les résultats sur l'avenir du cheval sont les suivants : après jet d'un dé correspondant à l'arme qui a frappé :

Tir	Corps à corps
1 - 2 rien	1 - 2 rien
3 - 4 - 5 blessé	3 - 4 - 5 - 6 blessé
6 - 7 - 8 mort	7 - 8 - 9 - 10 mort

Quand le cheval est mort, procéder comme dans le paragraphe ci-dessus « cavalier désarçonné » les résultats sont les mêmes, sauf 8 et 9 qui indiquent que le cavalier est coincé sous le cheval.

Un cavalier coincé ne peut être dégagé que par deux personnes, cette opération prend un tour. S'il est attaqué, il peut se défendre mais n'a pas l'initiative.

Retenir ses coups

Afin de ne pas trop infliger de dommages à son adversaire, on peut, au moment où le coup a porté, et juste avant de jeter le dé indiquant les pertes en point de vie, signaler que l'on veut modérer ceux-ci et que l'on tempère son ardeur.

Le résultat du dé sera diminué de moitié et arrondi à l'entier inférieur.

A vous de jouer

Afin de vous familiariser avec l'ensemble de la règle sur les combats, vous pouvez faire le scénario VI.

SPECIAL EVENTS

Abandoning the lance

In order to be more efficient, a knight can decide to abandon his lance in the 2nd mêlée turn. He discards it and fights with his second weapon. This is done without penalty.

Because this was not usual, and, as I have said in the introduction, so as not to include an action which uselessly complicates the rules, an abandoned lance, discarded, **cannot be recovered** (it is considered broken, or trampled during the fighting).

As we shall see later on, in the paragraph « special cases », other lances can, under certain conditions, be put at the knights' disposal.

Unhorsed rider

A rider can be unhorsed by having his horse shot at, by being charged, by being pulled off during hand-to-hand combat or, indirectly by having his horse killed. If his horse is killed, he can as well, be trapped under it. We will come to this problem, as well as the conditions in which the horse is killed in the chapter « The horse in combat ». We have seen how a rider is unhorsed in a charge ; let us now see how this is done during hand-to-hand combat.

When one tries to unhorse a rider, one doesn't have the initiative. The procedure is the same as for hand-to-hand combat except that the tactical factors for combat don't come into play. Instead, there is a tactical factor penalty of — 5, representing the knight's opposition.

Consequences

When a rider is unhorsed, a D12 is thrown. With a result of 1, 2 or 3, he is wounded, and the number indicates the number of Life Points to deduct ; with a result of 4 to 9, nothing is changed ; with a 10 or 11 he is stunned ; with a 12 he is knocked out.

- If he is not hurt, he gets up, but doesn't have the initiative.
- If he is stunned, he stays on the ground for an entire game turn without defending himself, and, of course, without protection of the shield. When he gets up, he doesn't have the initiative.
- If he is knocked out, proceed as indicated in the chapter « Shooting », paragraph « Damage suffered, special cases ».
- If the rider is wounded, he stays on the ground during a game turn. In this case, he defends himself (initiative and hand-to-hand combat) with 1/2 of his new characteristic points (rounded-up to the next whole number). When he gets up, he doesn't have the initiative.

The Horse in Combat

Combat against a horse is resolved under the same conditions as for hand-to-hand combat, without counting in the tactical factors, but taking into account the 1/3 horse's agility.

For the shots, as in hand-to-hand combat, the results for the horse are as follows : after a die throw corresponding to the weapon used :

Shooting	Hand-to-hand combat
1, 2 no damage	1, 2 no damage
3, 4, 5 wounded	3, 4, 5, 6 wounded
6, 7, 8 dead	7, 8, 9, 10 dead

When the horse is dead, proceed as in the paragraph above, « unhorsed rider » ; the results are the same, except that with an 8 or a 9, the rider is trapped under his horse.

A trapped knight can only be freed with the help of 2 people, this operation taking a game turn. If he is attacked he can defend himself, but doesn't have the initiative.

Holding back one's attack

In order to inflict less damage on one's adversary, one can, at the moment of a successful hit, and just before the die throw which gives the Life Points losses, indicate that one wants to moderate this result, and temper one's fieriness.

In consequence, the die throw result is reduced by half and **rounded-down to the next whole number**.

Your turn to play

To familiarize yourself with all of the combat rules, you can play scenario VI.

TEST MORAL

Le test moral définira la réaction de vos personnages suivant leurs pertes de P. de V., leur environnement et surtout leur courage.

Occasion du test moral

Le test moral est provoqué comme cité plus haut par certains événements.

Il sera toujours déterminé à la septième séquence.

Les événements entraînant le test moral sont les suivants :

- 1) Quand on est arrivé à la perte de la moitié de ses points de vie de départ.
- 2) Quand le Baron ou le chef du personnage est tué ou évanoui, se trouvant au maximum à 25 cm et visible par le personnage testé.
- 3) Quand on se trouve au corps à corps seul contre trois adversaires et plus.
- 4) Quand le Baron, le chef du personnage ou un chevalier ami intervient.

Les tests 1 et 2 n'interviennent qu'une fois au cours de la partie.

Les tests 3 et 4 à chaque fois que cet événement se produit.

Résolution du test moral

Il faut additionner le courage avec le résultat du jet d'un D 4, et les facteurs d'environnement.

Environnement

— Plus du double d'amis que d'ennemis, visibles dans un rayon de 25 cm	+ 4
— Plus du double d'ennemis que d'amis dans un rayon de 25 cm	- 4
— Plus d'amis que d'ennemis visibles dans un rayon de 25 cm	+ 2
— Plus d'ennemis que d'amis visibles dans un rayon de 25 cm	- 2
— Par ami visible dans un rayon de 10 cm venant de se rendre, évanoui ou tué	- 1

Conséquence

- **Plus de 8** : rien.
- **De 6 à 8 (Fuite I)** : si le personnage est dans une mêlée, il recule face à l'ennemi de 3 cm.
- S'il est hors d'une mêlée, il se dirige au pas de course vers l'abri léger, moyen ou important le plus proche * et y reste jusqu'à la fin de la période. Il ne tire pas mais il se défend s'il est attaqué. S'il est rejoint pendant son mouvement par un combattant ennemi, il n'a pas l'initiative. *Exemple XII a.*
- **De 3 à 5 (Fuite II)** : s'il est dans une mêlée, il recule dos à l'ennemi au pas de course vers un abri moyen ou important le plus proche *.
- S'il est hors d'une mêlée, il se dirige au pas de course vers un abri moyen ou important le plus proche *. Dans les deux cas il y demeure tout le reste de la partie (sauf intervention d'un chef), il ne tire pas, mais se défend s'il est attaqué. S'il est rejoint pendant son mouvement ou dans son abri, par un combattant ennemi, il n'a pas l'initiative. *Exemple XII b.*
- **Moins de 3 (Panique)** : il part au pas de course vers le bord de table le plus proche et sort du jeu, il ne peut plus revenir. S'il est poursuivi et atteint ou intercepté par un autre adversaire, il n'a pas l'initiative.
- Dans le cas d'une campagne, le personnage sorti du jeu est opérationnel pour le scénario suivant.

* On se réfugie vers l'abri le plus proche à condition que celui-ci ne soit pas menacé d'être atteint en une période par un adversaire. *Exemple XII c.*

Interruption des conséquences morales

L'effet du test moral peut être interrompu par l'arrivée du Baron, du chef du personnage ou d'un chevalier ami, durant la séquence de mouvement. Ils ne devront pas combattre au moment de cette tentative, les tirs ne comptent pas. Cet essai d'interruption de l'effet du moral se fait à la septième séquence (test moral). On peut renouveler à chaque tour cette opération.

Résolution

Si le courage du personnage additionné au courage et à la force du Baron, du chevalier ou du chef, plus un D 4 fait un résultat supérieur à 30, le personnage redevient opérationnel. Il combattra et se déplacera normalement (bien entendu, en rapport avec ses pertes de points de vie) jusqu'à un nouvel événement cité au paragraphe « occasion du test moral » qui le forcera à refaire un test moral.

MORALE TEST

The morale test will define the reaction of your characters following loss of Life Points, their environment and, above all, their courage.

When to use a morale test

The morale test is brought into play as cited before, by certain events. It is always used at the 7th sequence. The events which lead to the use of the morale test are the following :

- 1) When a character's original Life Points are reduced by half.
- 2) When the Baron or a leader is killed or has fainted, those characters at a maximum distance of 25 cm, and in sight of their leader will be tested.
- 3) When a character is alone in hand-to-hand combat against 3 or more adversaries.
- 4) When the Baron, a leader or a friendly knight intervenes.

Tests 1 and 2 are only taken once during a game.

Tests 3 and 4 are taken each time this event occurs.

Resolution of morale test

The courage number must be added to a D4 die throw and the environmental factors.

Environment

— More than double the allies than enemies, visible within a 25 cm radius	+ 4
— More than double the enemies than allies, visible within a 25 cm radius	- 4
— More allies than enemies, visible within a 25 cm radius	+ 2
— More enemies than allies, visible within a 25 cm radius	- 2
— For each ally visible within a 10 cm radius having surrendered, fainted or been killed	- 1

Consequences

More than 8 : none.

6-8 (Flight I) : If the character is in a mêlée, he retreats 3 cm, facing the enemy.

If he is not involved in a mêlée, he runs towards the nearest light, medium or large cover *, and stays there until the end of the game turn. He doesn't shoot, but defends himself if attacked. If he is joined by an enemy combatant during his movement period, he doesn't have the initiative. *Exemple XII a.*

3-5 (Flight 2) : If in a mêlée, he retreats, his back to the enemy, at a run towards the nearest medium or large cover *.

If he is not in a mêlée, he runs towards the nearest medium or large cover *.

In both cases, he stays under cover for the rest of the game ; he doesn't shoot but defends himself if he is attacked.

If he is joined during movement or under cover by an enemy combatant, he doesn't have the initiative. *Exemple XII b.*

Less than 3 (Panic) : He runs towards the nearest table edge and leaves the game ; he cannot return.

If he is followed and reached, or intercepted by another adversary, he doesn't have the initiative.

In the case of a campaign game, a character who leaves the game is operational for the following scenario.

* One runs for the nearest cover on condition that this is not threatened to be reached by an adversary during one game turn. *Exemple XII c.*

Interruption of morale consequences

The effect of the morale test can be interrupted by the arrival of the Baron, a leader or a friendly knight during the movement sequence. They cannot fight during this try, the shots don't count. This attempt at interruption of the morale effect is made during the 7th sequence (morale test). It can be renewed at each turn.

Resolution

If the character's courage points added to the Baron's the knight's or leader's courage and strength points, plus a D4 die throw gives a result of more than 30, the character becomes operational again. He fights and moves normally (in accordance with his loss of Life Points, of course). Until a new event, as cited in the paragraph « When to use a morale test », forces him to re-take the morale test.



+



EXEMPLE XII

- Si le résultat du test moral est de 6 à 8 pour A et B, A reculera de 3 cm, B ira se réfugier dans les buissons (abri le plus proche).
- Si le résultat du test moral est de 3 à 5, A ou B iront se réfugier derrière le muret (abri moyen ou important le plus proche).
- Si des adversaires se trouvaient aux emplacements des croix, les personnages iraient se réfugier dans l'habitation.

A vous de jouer

Afin de vous familiariser avec le test moral vous pouvez faire le scénario VII.

CAS PARTICULIERS

Lances

Des personnages désignés à l'avance peuvent se tenir à l'écart des combats, avec une réserve de lances. Cette réserve est le résultat d'un D 4 par personnage chargé de cette mission. Il ne pourra pas y avoir plus d'un personnage par Baron ou chef, et pour trois chevaliers. Ceci est un maximum, on peut réduire le nombre d'écuyers ou considérés comme tels, qui auront à charge la garde des lances de remplacement.

Ils pourront se déplacer normalement.

Exemple :

Une troupe comprenant : un Baron, sept chevaliers, quatre sergents à cheval, pourra avoir trois personnages chargés de la réserve de lance (les sergents ne comptent pas). Le nombre de lances en réserve sera le résultat de trois jets d'un D 4 (un par responsable des lances), ce résultat donnera un nombre qui sera réparti sur les différents personnages, à la volonté du joueur.

Le joueur peut désigner qu'un, deux, voire même aucun gardien pour la réserve de lances. Dans ces cas, il y a deux, un ou aucun jet du D 4 pour connaître la disponibilité des lances en réserve.

Comme le jet de dé le laisse prévoir, un personnage ne pourra pas avoir plus de quatre lances à sa disposition.

Pour récupérer une lance, il suffit de venir près du personnage détenteur de celle-ci et de passer sans s'arrêter ou, en ne comptant que le temps du demi tour. Seuls les chevaliers peuvent récupérer de nouvelles lances.

On peut essayer de capturer des lances de rechange. Il faut, pour cela, tuer ou faire fuir le gardien de celles-ci.

Il peut être tuer par un tir ou au corps à corps, ou s'enfuir à la suite d'un test moral donnant un résultat de moins de 6.

Si le détenteur de cette réserve est mis hors combat par un tir, les lances sont laissées sur place et il faudra venir les récupérer.

Au corps à corps le détenteur de cette réserve convoitée, combattra bien entendu en ayant abandonné ce fardeau, ou en n'en conservant qu'une au choix du joueur. Le combat se résout normalement.

S'il s'enfuit, suite à un test moral dans les cas prévus avec moins de 6, il abandonne tout. Pour récupérer des lances abandonnées, il faut 1/3 du mouvement. Ne pas oublier qu'un cavalier doit dans ce cas, descendre et, éventuellement, remonter à cheval pour faire cette opération.

EXAMPLE XII

- If the result of the morale test is between 6 and 8 for A and B, A retreats 3 cm, B will go to hide in the bushes (nearest cover).
- If the result of the morale test is between 3 and 5, A and B will go to hide behind the low wall (nearest medium or large cover).
- If adversaries were at the positions marked by the crosses, the characters would take cover in the dwelling.

Your turn to play

To familiarize yourself with the morale test you can play scenario VII.

SPECIAL CASES

Lances

Characters designated beforehand can be kept out of combat, with a reserve of lances. This reserve is the result of a D4 die throw for each character charged with this mission. One cannot have more than one character per Baron or leader, and no more than one for 3 knights. This is the maximum ; one can reduce the number of squires, or characters considered as such, who will be in charge of guarding the lance reserve.

They can move normally.

Example

A troop comprised of : a baron, 7 knights and 4 mounted sergeants can have 3 characters charged with guarding the lance reserve (the sergeants don't count). The number of reserve lances are the result of 3 throws of a D4 die (one for each character responsible for lances) ; this result will give a number which is divided between the different characters, according to the player's choice.

The player could have designated one, two or even no guard for the lance reserve. In each case, there would be one, two or no D4 die throw to find out the availability of the lances in reserve.

As the die throw leads us to expect, a character cannot have more than 4 lances at his disposition.

To recover a lance, one only has to come close to the lance-holder and pass him by without stopping, or make an about-turn. Only knights can recover new lances.

One can try to capture the spare lances. For this one must kill or chase away the guard of the lance reserve. One can kill him by shooting or in hand-to-hand combat, or make him flee as a result of a morale test which gives a result of less than 6. If the holder of the reserve is put out of action by a shot, the lances are left on the spot and one must go and retrieve them.

In hand-to-hand combat, the holder of the coveted reserve fights, of course, having either abandoned his burden or having kept only one lance, player's choice. The combat is resolved normally.

If he flees, following a morale test in which he has less than 6, he abandons everything. Recovery of the abandoned lances takes 1/3 movement. Don't forget that in this case, a rider must dismount and eventually remount his horse to carry out this operation.

Un personnage attaqué pendant cette action n'aura pas l'initiative.
Quand les lances sont abandonnées, ne pas oublier de mettre un marqueur.

Remplacement du cheval

Tous cavaliers, et **seulement ceux-ci**, peuvent, si leur cheval est tué, remonter sur une autre monture libre de son cavalier. Le Baron peut, si son destrier est tué ou blessé, emprunter un nouveau cheval, même si ce dernier est monté.

Comme pour les lances, un certain nombre de chevaux de rechange pourra être mis à la disposition des **chevaliers** démontés. On jette un D 4 par groupe de 4 chevaliers (Baron compris), le résultat donne le nombre disponible. Il faudra un écuyer (de préférence monté, mais pas obligatoirement) pour trois chevaux.

Les chevaux de remplacement pourront, soit être amenés par l'écuyer, soit par un chevalier monté ou non, pour lui ou pour un autre chevalier, etc.

Les chevaux de rechange sont à la disposition des chevaliers uniquement. Comme pour les lances et, suivant le même principe, ils peuvent être capturés.

Dans ce cas il servent en **priorité** aux chevaliers ennemis.

Bien entendu, dans tout ce qui est dit dans ces deux chapitres, le joueur a toute latitude pour faire intervenir les gardiens de lances ou de chevaux, comme combattants actifs.

Certains scénarios seront restrictifs et donneront des précisions sur la démarche de ces personnages.

Animaux attelés ou attachés

Pour atteler ou dételier un animal à un chariot, il faut deux tours par animal. (Ceci n'est, bien entendu, qu'une petite moyenne, les attelages allant du plus simple au plus complexe.)

Pour attacher ou détacher un animal à un autre ou à un élément topographique, il faut une séquence de mouvement. Un animal mort qui gêne les autres et, bien entendu, détaché en coupant sa lanière, ceci compte 1/3 de mouvement.

Animaux divers

Les différents animaux, loups, sangliers, etc. auront leur comportement expliqué dans les scénarios où ils interviendront.

A character attacked during this action will not have the initiative.
When the lances are abandoned, don't forget to place a marker.

Replacement of a horse

Any rider, and **only rider**, can, if his horse is killed, remount another horse which is free of its rider. The Baron can, if his charger is killed or wounded, borrow a new horse, even if the horse is mounted.

As with the lances, a certain number of reserve horses can be put at the disposition of unhorsed **knights**. A D4 is thrown for a group of 4 knights (Baron included); the result gives the number of horses available. There must be a squire (preferably mounted, but not obliged to be), for 3 horses.

The reserve horses can be handled either by the squire or by a knight, mounted or not, for himself or for another knight, etc.

The reserve horses are for the use of knights only.

As with the lances and, following the same principle, the reserve horses can be captured.

In this case they will be used, in priority, by the enemy knights.

Of course, in all that is said in these 2 chapters, the player has every latitude to get the lance and horse guards to intervene as active combatants.

Certain scenarios have restrictions, and will give precisions on the conduct of these characters.

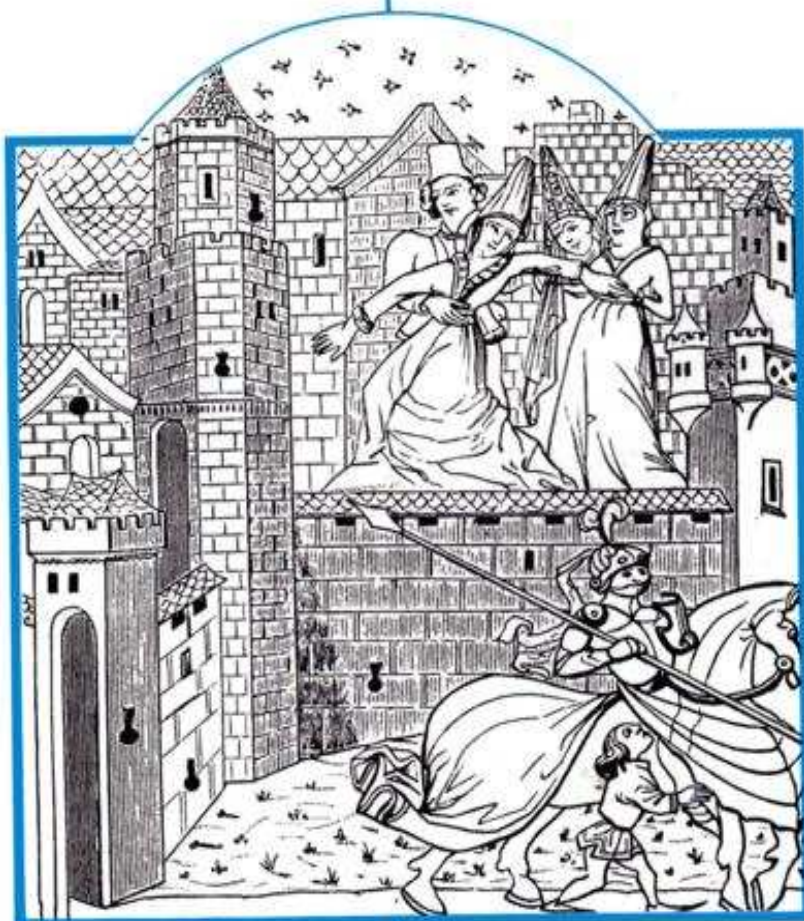
Harnessed or tied animals

To harness or unharness an animal to a cart, it takes 2 turns per animal. (This, of course, is only an approximate average; the harnessing going from simpler to more complicated than this).

To attach or untie an animal from another animal or a topographical element, one movement sequence is necessary. A dead animal who hampers (is in the way of) the others, is untied, of course, by cutting its strap, this taking 1/3 movement.

Other animals

The different animals, — wolves, wild boars, etc. will have their behaviour explained in the scenarios in which they are found.



CAPTURE ET RÉDDITION

Un cheval ou un personnage est considéré comme définitivement capturé (prisonnier pour un personnage) quand il est emporté en dehors de la table de jeu. Dans certains scénarios, les bords interdits seront signalés.

Capture d'un personnage

Pour capturer un adversaire, on doit le déclarer au moment du corps à corps. On n'a pas l'initiative. On résout le calcul comme pour un combat normal mais le résultat du D 20 ne doit pas être inférieur de 4 points du chiffre demandé. Il y a un minimum qui est 7 et en-dessous, où la capture échoue automatiquement.

Exemple : chiffre demandé 12, il faut faire $12 - 11 - 10 - 9$, et si ce chiffre demandé était 9 il faudrait faire 9 et 8 (7 échoue). Si le chiffre demandé avait été par exemple 6, la capture aurait été impossible.

Quand on tente la capture à l'aide de plusieurs personnages, on effectue cette action en une fois en faisant la moyenne des chiffres demandés (arrondi entier approchant). On a + 1 au chiffre demandé et une marge de + 1 par personnage supplémentaire.

Exemple a : trois personnages essaient de capturer un chevalier. Le chevalier aura l'initiative automatique. Les personnages font leurs calculs comme pour résoudre un corps à corps et font leur moyenne ; si le résultat donne 11 on ajoute + 2 (deux personnages supplémentaires) et la marge sera de 6 points (4 de base + 2 des personnages supplémentaires).

Il faudra faire avec un D 20, $13 - 12 - 11 - 10 - 9$ ou 8.

Si dans ce même cas le résultat du calcul avait été 8, il aurait fallu faire $10 - 9$ - ou 8 car le 7 ou moins représente toujours une action échouée.

Exemple b : cinq personnages essaient de capturer un personnage à pied. Quatre seulement sont pris en compte car dans le chapitre corps à corps il est dit qu'un personnage à pied ne peut avoir que quatre adversaires et la capture est considérée comme un corps à corps. Si la moyenne des personnages est 10, on ajoute 3 (trois personnages supplémentaires) et la marge sera de 7 points (4 de base + 3 des personnages supplémentaires).

Il faudra faire au D 20, $13 - 12 - 11 - 10 - 9 - 8$. Dans ce cas la marge n'est que de 6 points car le 7 et moins étant un échec, on ne peut descendre en-dessous de 8.

Capture d'un cheval

Pour capturer un cheval ennemi, il suffit qu'il n'ait plus de cavalier. On met un cavalier ou un piéton à côté ou devant et l'on déplace cet équipement à la vitesse maximum du moins agile.

Réddition

Pour les personnages on peut à tout moment (quelles que soient les pertes en points de vie ou l'environnement) proposer la reddition ou inversement offrir de se rendre. En général, les promesses sont tenues, mais certains scénarios indiqueront les limites et la mentalité générale à observer.

Un chevalier se rend à un autre chevalier, sauf s'il est dans une situation morale après test de 3 à 5.

Si un personnage ne se rend pas de son plein gré, on peut essayer de le capturer ou de l'assommer afin d'arriver à ses fins.

Assommer un personnage

Il faut déclarer son intention au moment du corps à corps, car on va taper avec un objet contondant ou une arme employée à cet effet (plat d'une épée, manche d'une masse d'armes, etc.).

On résout l'initiative et le combat normalement mais, au moment des dommages subis, on jette un D 6 **quelle que soit l'arme employée**. Le résultat du dé amène les conséquences suivantes :

1 et 2 - tentative avortée, 3 et 4 - tentative réussie, 5 et 6 - réussie mais avec 1 point de vie pour 5 et 2 points de vie pour 6 comme dommages supplémentaires. Un personnage qui est assommé retrouve ses esprits dans les conditions déjà citées (D 12 égal ou inférieur à la résistance). Renouveler à chaque tour cette opération jusqu'à un résultat positif. Un personnage ennemi resté avec lui tout le temps de son inconscience, le capture automatiquement.

CAPTURE AND SURRENDER

A horse or a character is considered as definitely captured (made prisoner, for a character), when he is escorted off the playing surface. In certain scenarios, forbidden borders are indicated.

The capture of a character

To capture an adversary, one must declare one's intention at the beginning of hand-to-hand combat. One does not have the initiative. The calculations are resolved as for a normal combat but the result of a D20 throw mustn't be less than 4 away from the required number. The minimum number is 7, below which the capture fails automatically.

Example : The required number is 12, and so for success the die throw must give a 12, 11, 10 or 9. If the required number was 9, the die throw should give 9 or 8 (7 fails). If the required number was 6, for example, capture would have been impossible.

When one attempts a capture with the help of several characters, the action is carried out as a whole, by taking the average of the required numbers (rounded to the nearest whole number). One adds + 1 to the required number and a margin of + 1 for each supplementary character.

Example a : 3 characters try to capture a knight. The knight will have automatic initiative. The characters make their calculations as for the resolution of a hand-to-hand combat and find their average ; if the result gives 11, one adds + 2 (2 supplementary characters) and the margin will be of 6 points (4 base points + 2 for the supplementary characters).

To be successful with the D20 throw, one must obtain 13, 12, 11, 10, 9 or 8. If, in this same example, the result of the calculations was 8, the D20 throw would have had to give 10, 9 or 8, because 7 or less always represents a failure.

Example b : 5 characters try to capture an adversary on foot. Only 4 of the 5 characters will count, for, as it is explained in the chapter on hand-to-hand combat, a character on foot can only have 4 adversaries, and capture is considered as hand-to-hand combat. If the average for the characters turns out to be 10, 3 points are added (3 supplementary characters) and the margin will be of 7 points (4 base points + 3 for the supplementary characters).

For success, one has to obtain a 13, 12, 11, 10, 9 or 8 from the D20 throw. In this case, the margin is only of 6 points because 7 or less giving a failure, one cannot go lower than 8.

The capture of a horse

To capture an enemy horse, it suffices that it has no rider. A horseman or character on foot is put at the side or at the head of the horse and the 2 of them move at the maximum speed of the less agile of the two.

Surrender

For the characters, one can ask at any time (whatever be the loss of Life Points or the environmental conditions) for their surrender or, inversely, offer to surrender oneself. In general, promises hold good, but certain scenarios indicate limits and the general attitude to observe. A knight surrenders to another knight, unless he has taken a morale test and come up with between 3 and 5. If a character doesn't surrender of his own accord, one can try to capture him or to knock him out to achieve one's ends.

Knocking out of a character

The intention must be declared at the moment of hand-to-hand combat, because one is going to hit the adversary with a blunt object or a weapon employed to this purpose (flat of a sword, handle of a mace, etc.)

One resolves the initiative and the combat normally, but, at the moment of calculating the damages suffered, one throws a D6 **whichever weapon is employed**. The result of the die roll gives the following consequences :

1 and 2 - attempt failed ; 3 and 4 - attempt successful ; 5 and 6 - successful, but supplementary damages of — 1 Life Point for a 5, and — 2 Life Points for a 6. A character who is knocked out revives under the conditions already cited (D12 equal or inferior to the endurance). Renew this operation at each game turn until the result is positive. An adversary who has stayed with the character during his unconscious period, captures him automatically.

Récupération des points de vie

Dans une campagne, quand un personnage n'a pas combattu pendant une semaine intégrale (écart fictif), il peut récupérer ses points de vie et les caractéristiques en rapport.

La récupération se fait en additionnant la force, le courage et la résistance divisés par 10, et arrondis à l'entier approchant, ce total correspond au nombre de P. de V. récupéré. Les points de vie sont récupérés par quart suivant le procédé inverse des pertes. Tant que le quart n'est pas récupéré, on comptabilise le résultat qui sera ajouté à l'opération menée éventuellement ultérieurement (une semaine après). On ne peut pas dépasser ses points de vie et ses caractéristiques de départ. Un personnage peut, si le joueur le désire, ou s'il se trouve dans un lieu attaqué, reprendre l'action à n'importe quel moment aux risques et périls de ce dernier, sachant que cela interrompt la semaine en cours (il faut une semaine complète pour récupérer les P. de V.)

Exemple :

Agilité	12	9	6	3
Adresse	15	11	8	4
Courage	9	7	5	2
Force	18	14	9	5
Résistance	11	8	6	3
Points de vie	8	6	4	2

Si ce personnage n'a plus que 2 points de vie, la récupération en une semaine sera de courage 2 + force 5 + résistance 3 = 10, il récupère 1 point de vie. Ceci n'est pas suffisant pour monter d'un cran. Il lui faut encore une semaine pour récupérer un autre point de vie, ce qui l'amène à 4, donc à la colonne de gauche avec, de ce fait, la récupération de toutes les caractéristiques en rapport avec ses 4 points de vie.

La troisième semaine, il récupère d'un seul coup 2 points de vie (courage 5 + force 9 + résistance 6 = 20).

Il passe donc d'un seul coup au cran supérieur.

La quatrième semaine il récupère d'un seul coup 3 points de vie (29 divisé par dix arrondi à 3) mais comme il ne peut pas récupérer plus que ses points de vie et ses caractéristiques du départ. Il rajoute seulement 2 points de vie, ce qui le rétablit entièrement. En quatre semaines, il a donc retrouvé toutes ses facultés premières.

Echange tractations

Dans une campagne on pourra à la fin de chaque partie engager des pourparlers afin d'échanger des prisonniers, des chevaux ou les deux.

Ces tractations sont libres et laissées à l'appréciation et à l'habileté de négociateur de chaque joueur.

Tout personnage autre que chevalier et sergent pourra être intégré à son armée ou échangé au choix. Des scénarios pourront être restrictifs sur cette intégration.

Recuperation of Life Points

In a campaign game when a character has not fought for a complete week, he recuperates his Life Points and related characteristics.

The recuperation is carried out as follows: strength, courage and endurance are divided by 10 (rounded to the nearest whole number). The Life Points are recuperated by quarters, by reversing the procedure for Point loss. As long as the quarter is not recuperated, one calculates the result, which will be added to the operation carried out eventually at a later date (a week later). One cannot exceed the numbers of the original Life Points or characteristics. A character can, if the player desires it, or if he finds himself in an attacked position, take up combat again at any moment at the risk and peril of his life, knowing that this interrupts the week without combat (a complete week is needed to recuperate Life Points).

Example :

Agility	12	9	6	3
Skill	15	11	8	4
Courage	9	7	5	2
Strength	18	14	9	5
Endurance	11	8	6	3
Life Points	8	6	4	2

If this character has only 2 Life Points left, the recuperation after a week will be : Courage 2 + Strength 5 + Endurance 3 = 10, so he recuperates 1 Life Point. This is not sufficient to move up a notch. He needs a 2nd week in which to recuperate another Life Point, which gives him 4 in all, moving him one column to the left. With this done, he recuperates all characteristics in relation to his 4 Life Points, as shown in the new column.

In the 3rd week, he recuperates 2 Points at once. (Courage 5 + Strength 9 + Endurance 6 = 20).

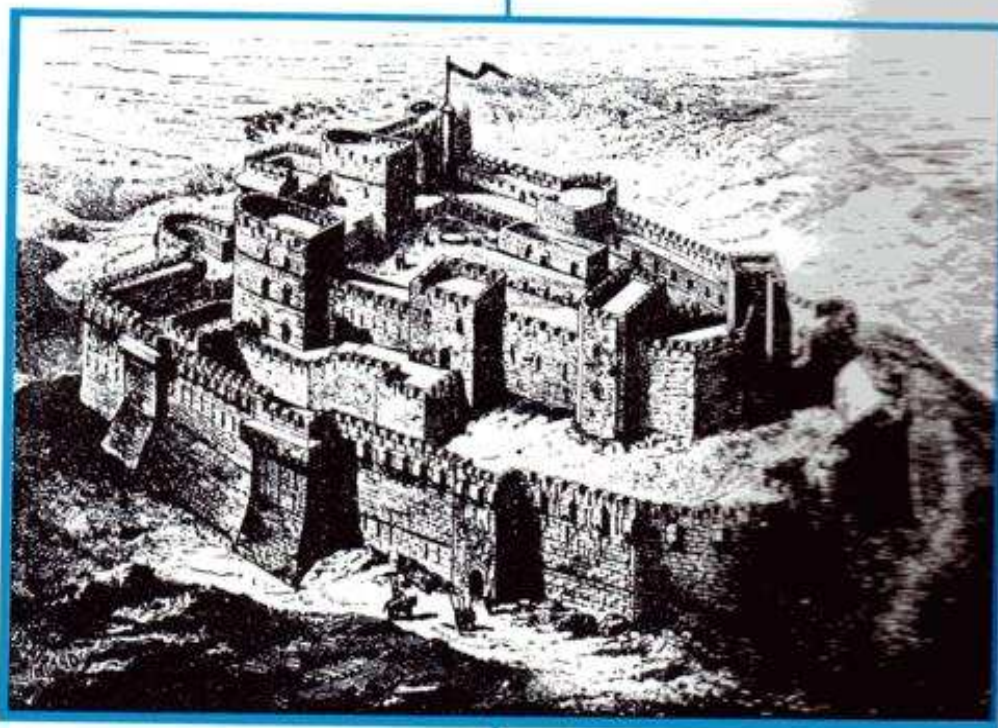
Thus he passes straight away to the rung above. In the 4th week he recuperates 3 Points at once, (29 divided by 10, rounded to 3), but as he cannot recuperate more than his original Life Points, and characteristics, he adds only 2 Life Points, which re-establishes him completely.

In 4 weeks he has thus recovered all his original faculties.

Exchange negotiations

In a campaign game at the end of each match, one can start negotiations for the exchange of prisoners, horses or both. These negotiations are free, (without rules), and left to the appreciation and skill of the spokesman of each player.

Any character other than a knight or a sergeant can be integrated into one's own army or exchanged as wished. Certain scenarios can restrict this integration.



GUET-APENS

JEAN-JACQUES PETIT

translated by
HUA CORNEJO



SCENARIOS



GUET-APENS

SCENARIOS

INTRODUCTION

Les scénarios sont les aventures dont vos personnages seront les acteurs.

- Le texte de présentation vous permet de situer et de déterminer le contexte historique ou événementiel.
- Le plan vous indique la dimension de la table de jeu ainsi que la position des décors et des divers éléments imposés aux joueurs (lieu d'entrée des personnages, emplacement où ils peuvent se cacher, etc.). Les dimensions de la table ainsi que la position des décors peuvent varier sensiblement si vous n'avez pas la possibilité d'avoir une surface de jeu de la dimension indiquée.
- La liste des personnages détermine les effectifs de chaque camp et, surtout, les limites maximum ou minimum des caractéristiques de vos personnages. Quand aucune limite n'est indiquée, le tirage de la caractéristique est libre. Par exemple, si l'on indique les limites suivantes : agilité maximum 14, force minimum 12, l'adresse, le courage, la résistance, et éventuellement, le cheval, seront sans limite pour le tirage de leur caractéristique.
- Dans le chapitre « Le Jeu » l'ensemble des positions, des procédures et de la manière d'aborder le jeu, sont réunies afin de mettre en forme la trame générale d'une partie.
- But du jeu. Comme son nom l'indique, c'est ce qui va réellement guider vos actions et votre manière d'aborder le jeu afin de lui donner un but et remporter une victoire qui, je l'espère, sera bien méritée.
- Les cas particuliers sont abordés dans ce chapitre, ils ont un côté pratique (report à tel chapitre de la règle) mais surtout, l'élément qui va singulariser et conforter le contexte historique de l'aventure jouée.

Les sept premiers scénarios servent à apprendre la règle et ne concernent que certains points particuliers de celle-ci. Les scénarios suivants prennent en compte l'ensemble de la règle.

Tous les plans sont à l'échelle 1/10. Un centimètre sur la carte représente dix centimètres sur la table de jeu.

INTRODUCTION

The scenarios are the adventures which your characters will enact.

- An introductory text defines the historical background, the events leading up to the scenario.
- The plan specifies the dimensions of the playing surface, the position of the sceneries and other essential information (points of arrival for the characters, their starting positions, places where they can hide, etc.).
The dimensions of the playing surface can be modified if you do not have a surface of the dimensions indicated.
- The types and numbers of characters for each side will be listed, giving the maximum and/or minimum limits for their characteristics. Where no limit is specified for a characteristic that means that no limit has been imposed. For example, if the following limits are indicated : agility, maximum 14 ; strength, minimum 12 ; - skill, courage, endurance and, if applicable, the horse, will have no limits imposed on the drawing of their characteristics.
- In the section « The Game », the positioning, the procedures and the way to approach the game are stated in order to set out the framework for a match.
- Objective of the game. This section will set out guidelines for your approach to the game in order to give it an objective and create the conditions to determine which side will earn what I hope will be a well deserved victory.
- Special cases, present those elements which define and emphasize the historical background of the adventure played. They also have a practical side insofar as they indicate the rules which should be consulted.

The purpose of the first seven scenarios is to familiarize the players with the rules and therefore draw particularly on some of their points. The other scenarios are based on the whole of the rules.

All the maps are drawn on a scale of 1 : 10. One centimeter on the map represents 10 centimeters on the playing surface.





SCENARIO I

SCENARIO I

La joute (1^{re} journée)

En ce jour de la St-Martin, les huit meilleurs chevaliers de la baronnie sont rassemblés.

Voilà des mois qu'ils attendent ce jour : il faut dire que l'enjeu est de taille. Indépendamment du superbe destrier que le baron offre au vainqueur, il aura aussi le grand honneur de commander l'escorte de ce chargement si précieux qui doit à tout jamais servir au repos de l'âme de notre baron.

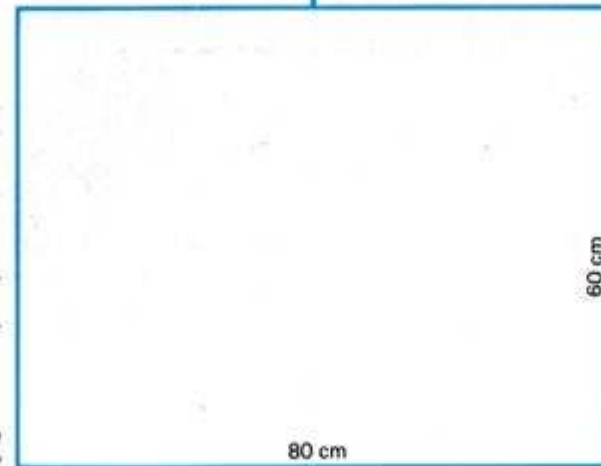
Bien sûr, le chef de l'escorte aurait pu être désigné sans que personne n'ose y redire, mais pourquoi se priver de ces jeux guerriers !

The joust (first day)

On this day of St-Martin, the eight best knights of the barony are gathered together.

For months now they've been awaiting this date ; the stakes are indeed high. Not only is there the superb charger which the Baron will offer to the winner. Indeed the knight who will have thus proved his worth will be honoured by being given command of the escort entrusted with the safeguard of that precious cargo which must ensure the eternal rest of the soul of our Baron.

To be sure, the commander of the escort could have been designated without anyone saying anything about it... but why deprive oneself of these war-like games !



80 cm

60 cm

— Terrain nu, aucun obstacle.

— It is clear terrain, no obstacles.

Le jeu

Vous prenez les huit chevaliers dont vous avez tiré les caractéristiques au chapitre précédent. Chaque joueur tire au sort l'un des deux premiers chevaliers et prend à tour de rôle et un par un, trois des six chevaliers restants. Il y a donc deux camps de quatre chevaliers. Les cavaliers s'affrontent un par un et à tour de rôle afin de désarçonner leur adversaire. Un chevalier vainqueur laisse son compagnon suivant jouter contre un nouvel adversaire.

Quand un chevalier est désarçonné ou qu'il a cassé sa lance trois fois contre le même adversaire, il est éliminé.

But du jeu : Nombre de tours illimités.

Le camp qui a éliminé tous ses adversaires est déclaré vainqueur. Le joueur marque 3 points par chevalier qui n'a pas été éliminé. Ces points seront comptabilisés avec les points de victoire du scénario II.

Cas particulier

Pour faire ce scénario il faut lire la règle « charge » premier paragraphe du chapitre combat, ainsi que le paragraphe « lance brisée ». Quand les lances se cassent, elles sont remplacées automatiquement. On ne tient pas compte des blessures pour ce scénario.

The game

Use the eight knights whose characteristics you drew up in the preceding chapter. Each player draws one of the first two knights and then picks in turn one knight at a time from the six remaining. One should thus have two sides with four knights to a side. Each knight will challenge one from the opposing side, (in turn), the objective being to unhorse the opponent. The knight who wins his engagement allows his next teammate in line to joust against the next opponent.

When a knight is unhorsed or has broken his lance three times against the same opponent he will be eliminated.

Objective of the game : Number of turns : unlimited.

The side that eliminates all its opponents is declared the winner. Each side gets 3 points per non-eliminated knight. These points can be totalled with the victory points from scenario II.

Special cases

To play this scenario one should read the rule « charge » in the first paragraph of the « combat » chapter as well as the paragraph « broken lance ». When lances break they are automatically replaced. Wounds are not taken into account for this scenario.

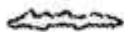
Les symboles utilisés pour les scénarios



Colline - Hill



Forêt - Forest



Haie - Hedge



Mur - Wall



Barrière - Barrier



Eboulement - Rockfall

Grande chaumière
Large cottage



Petite chaumière
Small cottage



Etable - Stable



Eglise - Church



Tour - Tower



Hutte - Hut



The used symbols for the scénarios





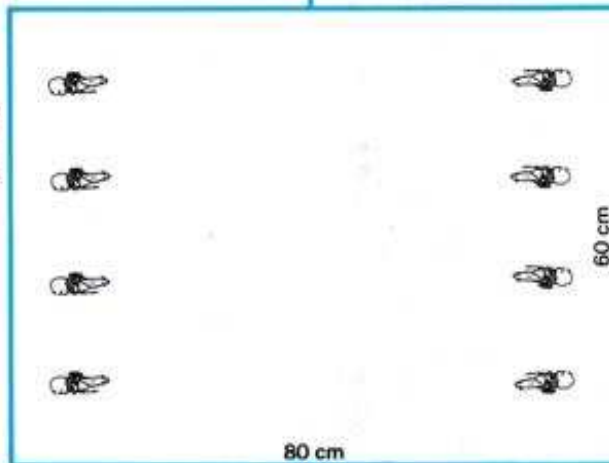
SCENARIO II

SCENARIO II

La joute (2^e journée)

Notre baron est satisfait, la journée d'hier a déjà sélectionné certains chevaliers. Aujourd'hui deux compétitions vont permettre de désigner définitivement le champion de cette joute de la St-Martin.

Terrain nu, aucun obstacle
Position et explication
pour la première épreuve.



The joust (2nd day)

Our Baron is satisfied ; yesterday has already selected some worthy knights. Today two competitions will allow the conclusive designation of the champion of St-Martin's Day's joust.

The terrain is clear, no obstacle.
Position and explanation
as for the first event.

Le Jeu

Prendre dans chaque camp les mêmes chevaliers si l'on désire faire de cette partie une continuité du scénario I. Si l'on désire faire une partie indépendante, procéder comme le scénario I pour la répartition des personnages, première épreuve :

Première épreuve :

Chaque groupe de chevaliers est réparti sur un bord de table (voir plan) ils s'élancent ensemble, et chargent le chevalier qui leur fait face. Il y a quatre assauts, en changeant à chaque fois d'adversaire. Chaque fois que l'on désarçonne un adversaire, on marque 1 point. Quand la lance de l'adversaire se brise, on marque 1/2 point. On peut donc être désarçonné et marquer 1/2 point si l'adversaire a cassé sa lance ou, inversement, marquer 1 point 1/2 si l'on a désarçonné un adversaire qui a cassé sa lance.

Deuxième épreuve :

Chaque camp désigne son champion, les chevaliers s'affrontent tant que l'un d'entre eux n'est pas désarçonné (ne pas tenir compte des trois lances brisées).

Le vainqueur marque 5 points. A chaque fois que la lance de l'adversaire se brise, on marque 1/2 point.

But du jeu : Nombre de tours illimités.

On peut faire un classement par épreuve ou le plus intéressant pour l'ensemble des trois épreuves. Ce classement se fait en additionnant les points victoire, ce qui permet d'avoir un résultat individuel et un autre par camp. Bien entendu, le vainqueur est celui qui obtient le plus de points.

Cas particulier :

Mêmes règles que le scénario I. On ne tient pas compte des blessures pour ce scénario.

The Game

If one wishes to make of this game a continuation of the first scenario, one takes the same knights for each side. If one wishes to play this scenario as a separate game, one determines which knights will belong to each side using the procedure outlined in scenario I.

First event

Place the two groups of knights facing each other, on the edges of the table (see the diagram), they move out at the same time and charge the knight in front. Four assaults are made, changing the opponent at each try. Each time an opponent is unhorsed, one point will be scored.

Should the opponent's lance be broken, 1/2 a point will be scored. It is thus possible to be unhorsed and score 1/2 a point if your adversary breaks his lance. Inversely it is possible to score 1 1/2 points if you unhorse an adversary who breaks his lance in the course of the combat.

Second event

Each side designates its champion, the knights keep jousting as long as neither champion is not unhorsed, (no account is to be taken of the rule concerning the three broken lances). The winner scores 5 points. Each time an opponent's lance breaks, 1/2 a point is scored.

Objective of the game : Number of turns : unlimited.

One can work out a ranking for each event, or, more interesting still, one can encompass all three events (scenarios I § II). This ranking is made by adding up the victory points, which makes for individual and team results. It goes without saying that the side with the greatest number of points is the winner.

Special cases

Same rules as for scenario I. For this scenario no account is taken of wounds.

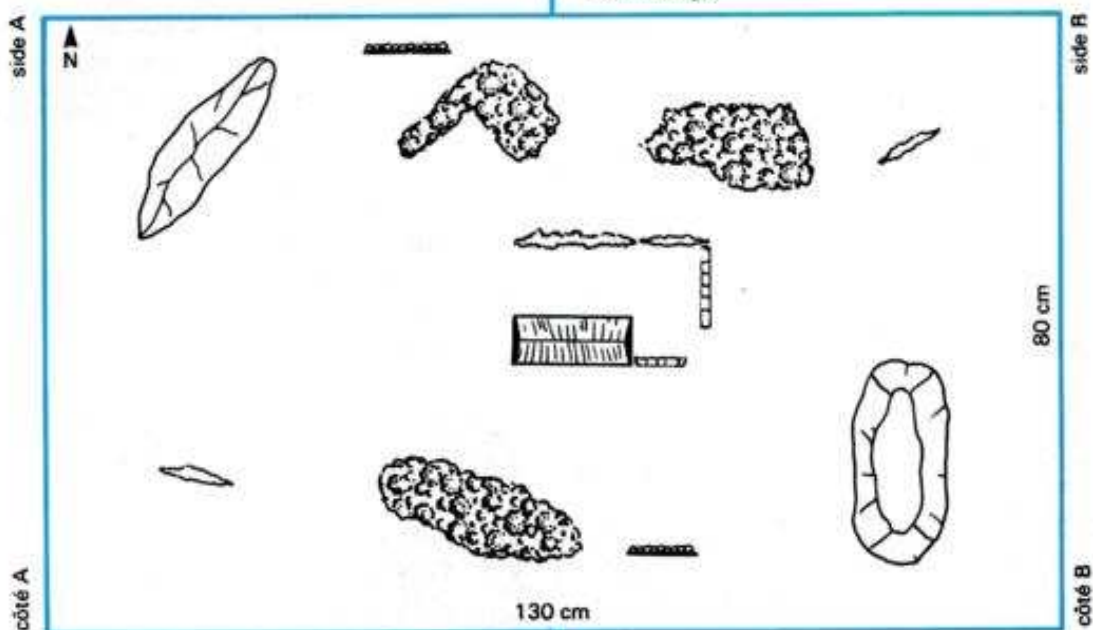


SCENARIO III

Ah oui ! comme il regrette notre baron. Et si on lui tuait ses meilleurs archers ? Mais aussi pourquoi s'est-il laissé emporter ? Il sait que ses tireurs sont les meilleurs du comté. Il faut bien avouer que cette beuverie avait bien échauffé les esprits, heureusement que Frère Dominique, avec sa sagesse habituelle, a pu apaiser tout le monde en les mettant d'accord sur sa proposition : « puisque vous déclarez avoir dans votre Baronnie les meilleurs tireurs du comté, que chacun de vous désigne deux archers et deux arbalétriers, et mettez-les en compétition dans un champ clos ». Heureusement qu'une des clauses de ce défi stipule qu'un tireur touché est écarté de l'épreuve quelle que soit sa blessure. Cette clause apaisera peut-être le colère de Monseigneur l'Evêque s'il apprenait ce défi.

SCENARIO III

Ah yes ! How our Baron regrets it all. And what if they kill his best archers ? But why on earth did he allow himself to get carried away so ? He knows his archers are the best in the county. To be perfectly honest this drinking bout had heated tempers all around ; it was indeed fortunate that friar Dominique, making good use of his wisdom, had managed to appease everybody by getting them to agree to his proposition : « Since both Barons claim to have in their baronies the best bowmen of the county, let them pick two bowmen and two crossbowmen each and pit them against each other on chosen ground ». Fortunately one of the conditions of this challenge states that a man who is hit will be withdrawn regardless of the nature of his wound. This clause may appease the fury of monseigneur the Bishop, should he come to find out about this challenge.



Le jeu :

Chaque joueur prend deux archers (arc court) et deux arbalétriers. Il tire les compétences pour chaque personnage avec les restrictions suivantes :

- L'un des archers de chaque camp - adresse minimum 16
- L'un des arbalétriers de chaque camp - adresse minimum 14.
- Les autres personnages - adresse minimum 11.

Les autres compétences n'ont pas de restriction.

Chaque tireur a une réserve de 12 flèches ou carreaux.

On tire au sort le joueur A ou le joueur B. Quand un combattant est touché, il reste sur place mais il est éliminé, il ne peut plus entreprendre aucune action ; jeter quand même le dé de dégâts car il y a une option.

Option :

Si l'un des personnages est tué, le joueur peut décider de ne pas respecter la clause. Tous ses personnages combattent jusqu'à la mort. Ils peuvent donc continuer à se déplacer et à tirer même s'ils sont blessés.

But du jeu : La partie se joue en 8 tours.

Le vainqueur est celui qui a blessé ou qui a tué (suivant l'option) le plus de personnages. En cas d'égalité, les joueurs se départagent suivant les points de dégâts infligés.

Cas particulier :

Ce scénario se joue avec la règle sur les tirs, les mouvements, les obstacles. Tous les combats se font par le tir, vous ne tenez pas compte des règles qui suivent le chapitre tir.

The game :

Each player takes two bowmen (short bow) and two crossbowmen. They draw the characteristics for the characters, taking the following restrictions into account :

- For one archer on each side : minimum skill : 16.
- For one crossbowman on each side : minimum skill : 14.
- The other characters : minimum skill : 11.

No restrictions are imposed on the other characteristics.

Each man has a reserve of 12 arrows or bolts.

Lots are drawn to determine who will be player A and who will be player B. When a character is hit he remains in place but is eliminated for purposes of play. Although a character who's been hit will not be able to undertake any action, throw the die for the effects of the hit if the players wish to use the optional rule.

Optional rule :

If one of the characters is killed, the player may decide not to respect the clause. All characters would then fight to the death. They can therefore continue moving and fighting even if they are wounded.

Objective of the game : Number of turns : 8.

The side having wounded, or killed (if the option is used), the greatest number of opponents, is the winner. In case of equality, the hit points inflicted will decide the issue.

Special cases :

This scenario is played using the rules on shooting, movement and obstacles. All combats are fought by shooting exclusively ; do not take into account the rules which follow the chapter on shooting.

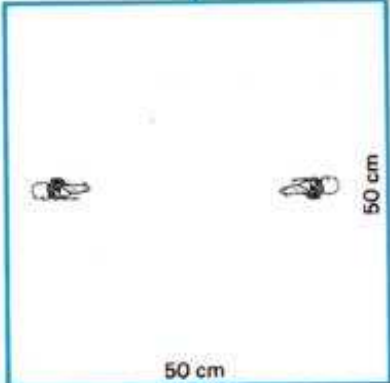


SCENARIO IV

SCENARIO IV

Jugement de Dieu

Trial by Combat



« Nous n'en finirons pas, cette affaire est trop obscure, nous ordonnons un duel judiciaire. Ce jugement de Dieu montrera une bonne fois pour toute et incontestablement de quel côté est le bon droit. »

Ainsi l'assemblée de justice décida de terminer les incessantes guerres entre nos deux barons. Le différent de ce vieil héritage ne pouvait pas prendre une autre tournure. Depuis des années les guerres ravageaient le pays et les récoltes étaient détruites à peine sorties de terre. Nos deux barons se sont, par obligation, soumis à cette décision et se préparent à cette épreuve qui aura lieu dans quelques jours.

« We'll never be finished, this affair is far too obscure, we order that it be settled by a duel. The will of the Lord will thus manifest itself and show incontestably which side is in the right ». It was thus that the judicial assembly decided to put an end to the continuous wars between our two barons. It was indeed inevitable that the disagreement concerning that old inheritance should lead to this. For years now the countryside had been ravaged, the earth would yield its harvest just to see it destroyed.

The two barons, having been compelled to accept the decision, are now preparing themselves for the test, which will take place in a few days.

Terrain nu, pas d'obstacle.
Chaque baron se trouve à l'emplacement désigné.

Clear terrain, no obstacles.
Each baron is placed as indicated on the diagram.

Le Jeu

Les joueurs tirent les compétences de leur baron avec les restrictions suivantes :

- Agilité — minimum 13
 - Adresse — minimum 15
 - Courage — minimum 10
 - Force — minimum 12
 - Résistance — minimum 11
- Cheval, agilité minimum 25

Ils combattent à cheval, mais avec l'épée.

The game :

The players draw the characteristics of their barons with the following limitations :

- Agility — minimum 13
 - Skill — minimum 15
 - Courage — minimum 10
 - Strength — minimum 12
 - Endurance — minimum 11
- Horse, minimum agility 25

The combat is fought on horseback, with swords.

But du jeu : Tour de jeu illimité.

Infliger à l'adversaire des pertes qui peuvent entraîner la mort.
Quand l'un des barons n'a plus de point de vie, il est mort, son adversaire a gagné.
L'un des joueurs peut faire preuve d'humanité et proposer à son adversaire de se rendre. Bien entendu le baron qui se rend a perdu.

Objectives of the game : Number of turns : unlimited.

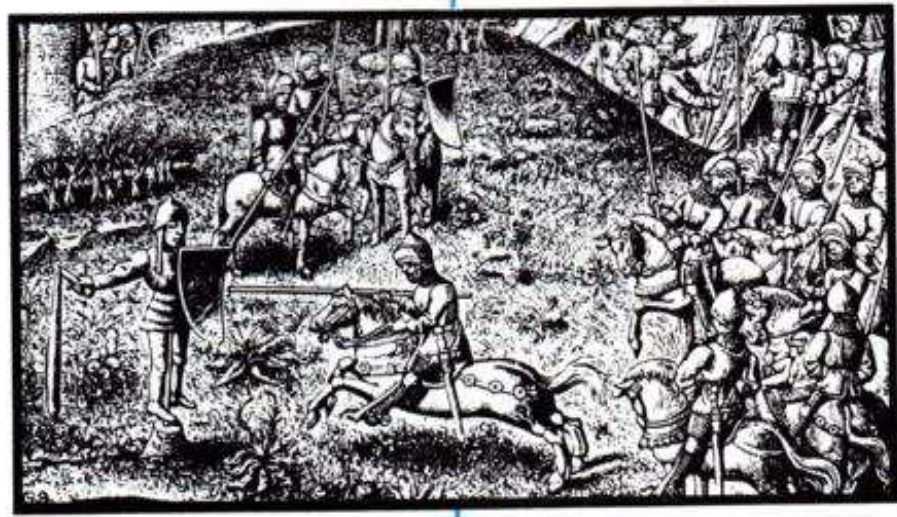
To inflict wounds on the adversary which could cause death.
When one of the barons has no more Life Points he will die ; his opponent will have won.
A player can be humane and call on his opponent to surrender. Of course, the baron who surrenders will have lost.

Cas particulier

Vous pouvez faire ce scénario en tenant compte uniquement des règles que vous avez lues jusqu'à présent.

Special cases :

You can play this scenario using only those rules which you've read up to now.





SCENARIO V

Champ clos

Décidément ces deux barons sont intraitables. La sentence rendue, les blessures soignées, il n'a fallu qu'un prétexte futile pour que la guerre recommence. Cette fois-ci c'est plus grave. Chacun cherche des alliances et conspire au point que c'est le comté entier et sa région qui risquent d'être à feu et à sang.

C'en est trop, le roi lui-même est intervenu afin d'arrêter définitivement cette vieille querelle.

Il a décidé que chaque baron désigne six chevaliers qui se battront jusqu'à la mort, dans un champ clos du domaine royal.

Le jeu

Quatre chevaliers et deux sergents (considérés comme chevaliers) dans chaque camp. Les joueurs tirent les compétences de leurs chevaliers avec les restrictions suivantes :

Agilité	— minimum 11	Cheval, agilité	— Minimum 18
Adresse	— minimum 14		
Courage	— minimum 10		
Force	— minimum 13		
Résistance	—		

Ils combattent à cheval ou à pied, au choix.

Armes au choix, épée, hache, épée tenue à deux mains (espadon). Un minimum de trois chevaliers par camp doivent prendre l'épée. Ceux qui combattent avec l'épée tenue à deux mains ne peuvent le faire qu'à pied.

Les joueurs tirent au sort leur côté et disposent leurs personnages groupés ou non sur leur bord de jeu.

But du jeu : Tour de la partie illimité.

Il faut éliminer, donc tuer tous les adversaires.

Cas particulier

Vous pouvez faire ce scénario en tenant uniquement compte des règles que vous avez lues jusqu'à présent.

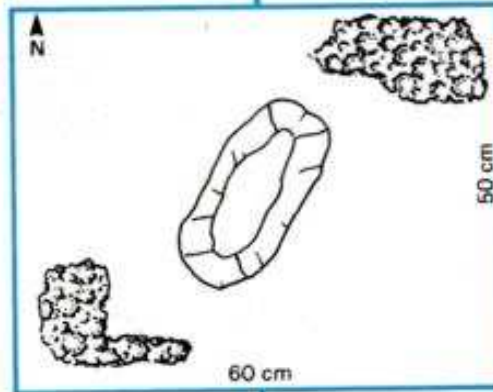
SCENARIO V

Tournament ground

Decidedly those two barons are not at all willing to compromise. There had been the trial by combat, the wounds had barely the time to heal when a trivial matter re-started the war. This time things have gone too far. Each baron seeks alliances and conspires on such a scale that all of the county, the region, risks being put to fire and sword.

This is too much, the king himself has had to intervene in order to put a definite end to this old quarrel.

The king has decided that each baron should select six knights who will fight to the death on a tournament ground.



The game :

Four knights and two sergeants (considered to be knights) on each side. The players draw the characteristics of their knights with the following limitations :

Agility	— minimum 11	Horse, agility	— minimum 18
Skill	— minimum 14		
Courage	— minimum 10		
Strength	— minimum 13		
Endurance	—		

They can fight on horseback or on foot, player's choice.

A choice of weapons is available : sword, axe, two-handed sword. A minimum of three knights per side must choose swords, those which fight with the two-handed sword will have to fight on foot.

The players draw lots for the sides and dispose their characters, grouped or otherwise, on their side of the table.

Objectives of the game : Number of turns : unlimited.

One must eliminate, kill, all the adversaries.

Special cases

It is possible to play this scenario using only those rules which you've read up till now.





SCENARIO VI

SCENARIO VI

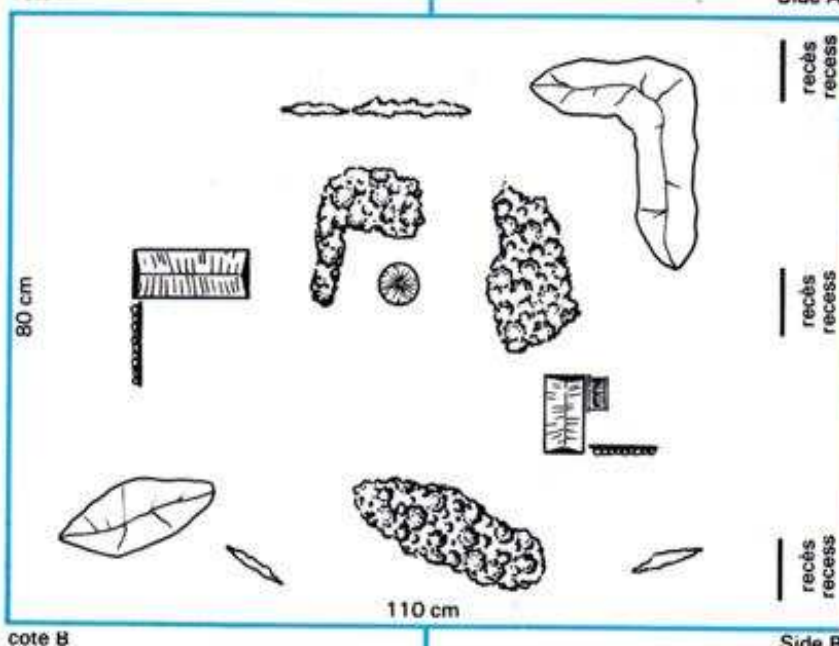
Le tournoi

Le jugement de dieu, le champ clos, auront au moins permis aux enfants de nos barons de se connaître, de s'apprécier et... et... eh oui ! de s'aimer. Comme tout conte qui se respecte, notre histoire finit par un mariage.

Les fiançailles sont annoncées et, à cette occasion, un grand tournoi entre les chevaliers de nos deux baronnies est organisé. Il se fera en partant de la lice dans une étendue de terrain contenant et gardant tous ses obstacles.

Espérons que cette fois nous n'aurons plus à entendre parler de leur colère, si ce n'est pour la « bonne cause » ? Les retrouverons-nous peut-être alliés ; Dieu seul le sait.

côté A



The tournament

The trial, the tournament ground, will have given the children of our barons the opportunity to meet, to appreciate one another and... and... you've guessed it ! to fall in love. As with all respectable stories, our tale ends with a marriage.

The engagement is announced and to celebrate the occasion a tournament is organised, the knights from both baronies being invited to participate. It will take place starting from the lists, on grounds having and keeping all its obstacles.

Let us hope that this time we shall not have to hear again of the barons' fury, except, of course, in the service of « the good cause » ? Maybe we shall find them as allies ; only God knows.

Le jeu

Quatre chevaliers, deux sergents à cheval, trois à pied dans chaque camp. Les sergents à cheval et à pied sont considérés comme chevaliers.

Les joueurs tirent les compétences avec les restrictions du scénario V pour les chevaliers, sans restrictions pour les sergents à cheval ou à pied considérés comme chevaliers. Tout le monde combat avec l'épée et exceptionnellement trois chevaliers dans chaque camp combattront à pied dès le début du tournoi.

Les joueurs tirent au sort le côté et disposent leurs personnages groupés ou non, sur leur bord de table.

But du jeu : La partie se joue en dix tours.

Il faut capturer le plus de chevaliers ennemis. Le joueur qui a capturé un plus grand nombre de chevaliers que son adversaire, a gagné.

Cas particulier :

Ce scénario ne tient compte que des règles abordées jusqu'à présent, plus le paragraphe « capture d'un personnage ».

Un chevalier qui a perdu la moitié de ses points de vie se rend. Les chevaliers qui se rendent sont amenés par le chevalier qui les a capturés en dehors de la surface de jeu. Le chevalier vainqueur pourra revenir sur le tournoi quand cette opération sera réalisée.

Les recès sont des endroits où le chevalier peut se réfugier afin de récupérer ou de fuir des ennemis trop nombreux. Il peut y rester deux tours de suite au maximum et doit laisser passer au moins deux tours avant d'y retourner.

Ses adversaires ne peuvent attendre à proximité et doivent s'écarter d'au moins 20 cm ou combattre d'autres adversaires. Les épées ont été émoussées, le jet de dégâts sera donc un dé /4.

The game :

Four knights, two mounted sergeants, three on foot for each side.

The mounted sergeants and those on foot are considered to be knights.

The players draw the characteristics with the same limitations used in scenario V, with no limitations for the sergeants (mounted or on foot). All characters fight with swords and, exceptionally, three knights from each side will fight on foot from the beginning of the tournament.

The players draw lots for sides and then place their characters in a group or otherwise on their edge of the playing surface.

Objectives of the game : Number of turns : 10.

One must try to capture as many of the opponent's knights as possible. The player who captures the greatest number of knights wins.

Special cases :

This scenario only takes into account those rules used up to now, plus the paragraph concerning the capture of characters.

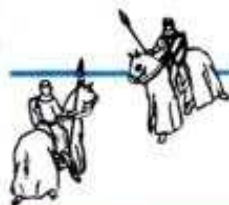
Any knight who has lost half his Life Points has to surrender. Knights who surrender are escorted off the playing surface by the knight having captured them. The victorious knight can return to the action when he has completed this task.

The recesses are places where a knight can seek refuge in order to rest or to flee adversaries which outnumber him. He can stay in a recess for two turns in a row maximum and will have to spend two turns out of it before he can go back to it.

Adversaries cannot await his return to action close by ; they must either go 20 cm (at least) from the recess or engage some other adversary.

The swords having been blunted for the occasion, the die throws for hits will be divided by 4.





SCENARIO VII

Le tournoi (2^e version)

Cas particulier

Même procédé que le scénario VI mais vous prenez en compte le test moral avec les modifications suivantes :

- Conséquences 3 à 5 (fuite II), le chevalier se rend.
- Quand un chevalier sort du jeu, il est pour le décompte final, considéré comme s'étant rendu.

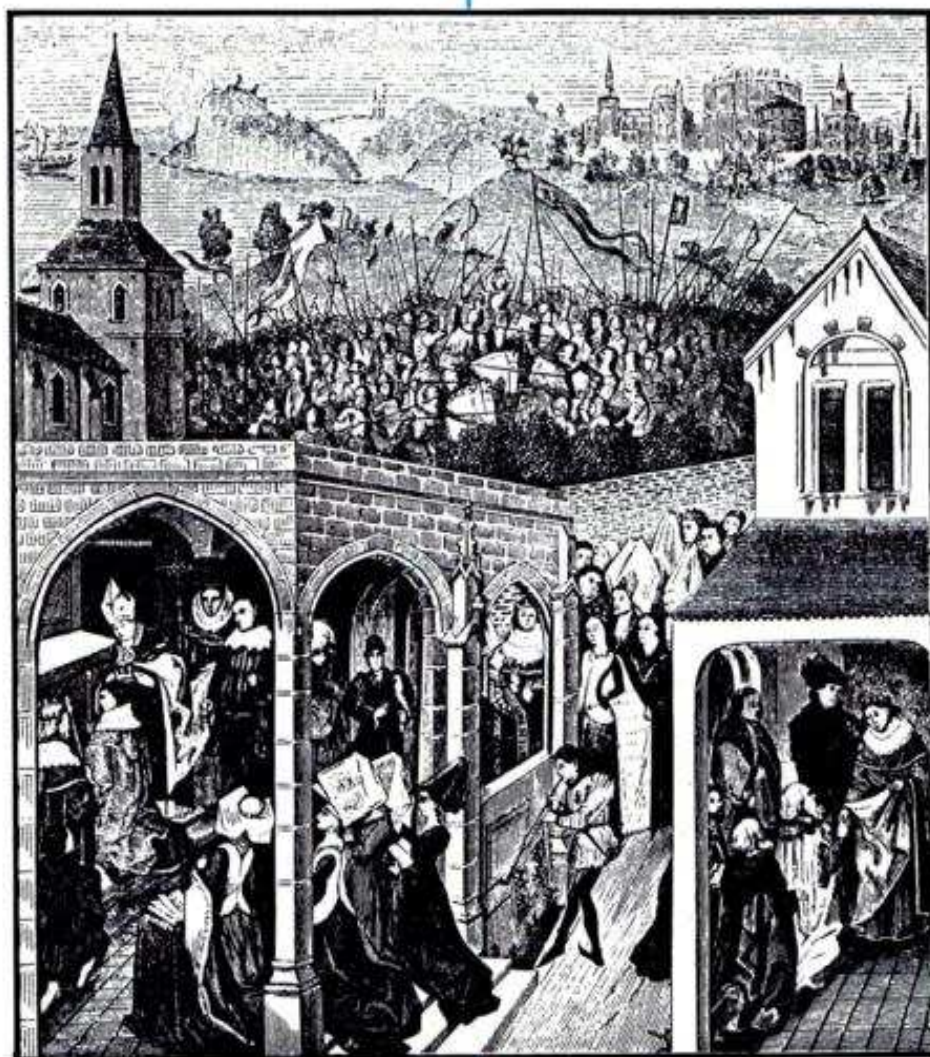
SCENARIO VII

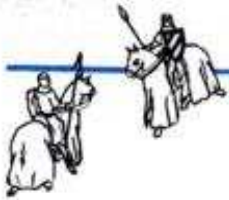
The tournament (2nd. version)

Special cases :

Same procedure as for scenario VI but take into account the morale test with the following modifications :

- Consequences 3 to 5 (flight II), the knight surrenders.
- When a knight leaves the game he is considered as having surrendered in the final totalling up of victory points.





SCENARIO VIII

La Tour de Norrey

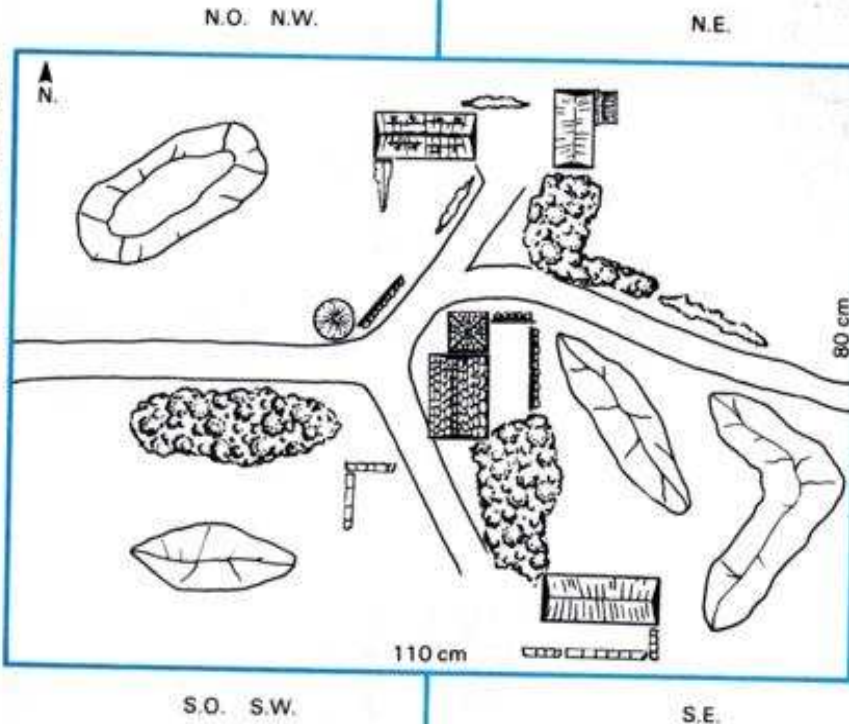
1^{re} aventure Les ruines de Norrey

Une patrouille est envoyée afin de s'installer dans les ruines de Norrey. Par leur position, les ruines de ce village permettent de contrôler l'une des voies principales du comté. Cette patrouille est l'avant-garde d'un détachement plus important car le baron a l'intention d'élever en ce lieu une tour de guet.

La venue des maçons et des charpentiers nécessite une protection et une sécurité indispensables à la bonne marche des travaux.

Cette tour, par un contrôle efficace des allées et venues de la région, n'est pas du goût des voisins du baron.

Pour une fois ils se sont mis d'accord et, plutôt que d'affronter directement leur adversaire, ils ont convenu d'opérer par d'incessantes expéditions de petits groupes afin d'empêcher les hommes d'armes de s'installer et les convois de matériel d'arriver à leur destination.



Les bâtiments n'ont pas de toit

The buildings have no roofs

Les personnages

Troupes du baron

- 3 chevaliers avec chevaux
- 1 sergent avec cheval
- 2 hommes d'arme avec lance
- 2 hommes d'arme avec faux
- 2 archers (arc court)
- 1 arbalétrier

Troupe des ennemis du baron

- 2 chevaliers avec chevaux
- 2 sergents avec chevaux
- 3 hommes d'arme avec lance
- 1 homme d'arme avec faux
- 1 archer (arc court)
- 2 arbalétriers

The characters

The Baron's troops

- 3 knights with horses
- 1 sergeant with horse
- 2 men-at-arms with lances
- 2 men-at-arms with scythes
- 2 archers (short bow)
- 1 crossbowman.

The Baron's enemies

- 2 knights with horses
- 2 sergeants with horses
- 3 men-at-arms with lances
- 1 man-at-arms with a scythe
- 1 archer (short bow)
- 2 crossbowmen

Il n'y a aucune limite aux caractéristiques des personnages et des chevaux mais la procédure est la suivante :

Vous tirez les caractéristiques complètes de quinze personnages et de six chevaux par camp. Ensuite vous choisissez parmi ceux-ci onze personnages et quatre chevaux que vous identifiez suivant votre effectif. Flèches et carreaux d'arbalète comme dans la règle. Pas de réserve de lance.

There are no limits to the characteristics of the characters and those of the horses, but the procedure to follow is :

The entire set of characteristics for 15 characters and 6 horses are drawn for each side.

You then choose 11 characters and four horses which you identify according to the number of men you have.

Provisions of arrows and bolts are as outlined in the rules. There is no reserve of lances.

Le jeu

Les deux adversaires jettent un D6, le résultat indique l'écart des entrées sur la table de jeu. Le résultat le plus petit correspond au premier tour, l'autre à l'intervalle entre les deux. Si le résultat est identique, les deux troupes entrent en même temps.

Exemple : A fait 3, B fait 6. A entre au premier tour, B au troisième tour.

Les troupes du baron entrent par le bord « Ouest » et les moitiés « Nord Ouest » et « Sud Ouest ».

Les ennemis du baron entrent par le bord « Est » et les moitiés « Sud Est » et « Nord Est ».

But du jeu : Nombre de tours illimités.

Pour gagner il faut mettre tous les combattants de l'adversaire hors combat, c'est-à-dire en fuite (hors de la table), prisonnier ou mort.

La partie s'arrête quand cet objectif est atteint.

En un mot, il faut se rendre maître des lieux.

Cas particuliers :

La route permet un déplacement supplémentaire du quart de l'agilité de tous les mouvements. Le chevalier de votre choix sera le chef.

The game

Each opponent throws a D6. The difference between the two results will indicate the number of turns that must elapse between the arrival on the board of the two groups.

The smaller result will determine who enters the playing surface first. The other result will determine the interval between the entry of the first group and that of their opponents.

Should both die throws be equal, both sides enter the playing surface at the same time.

Example : A throws a 3, B throws a 6. A will enter the playing surface on turn 1, B will enter on turn 3.

The Baron's men enter on the west edge and the northwest and southwest halves of the board.

The Baron's enemies enter on the east edge as well as the southeast and northeast halves of the board.

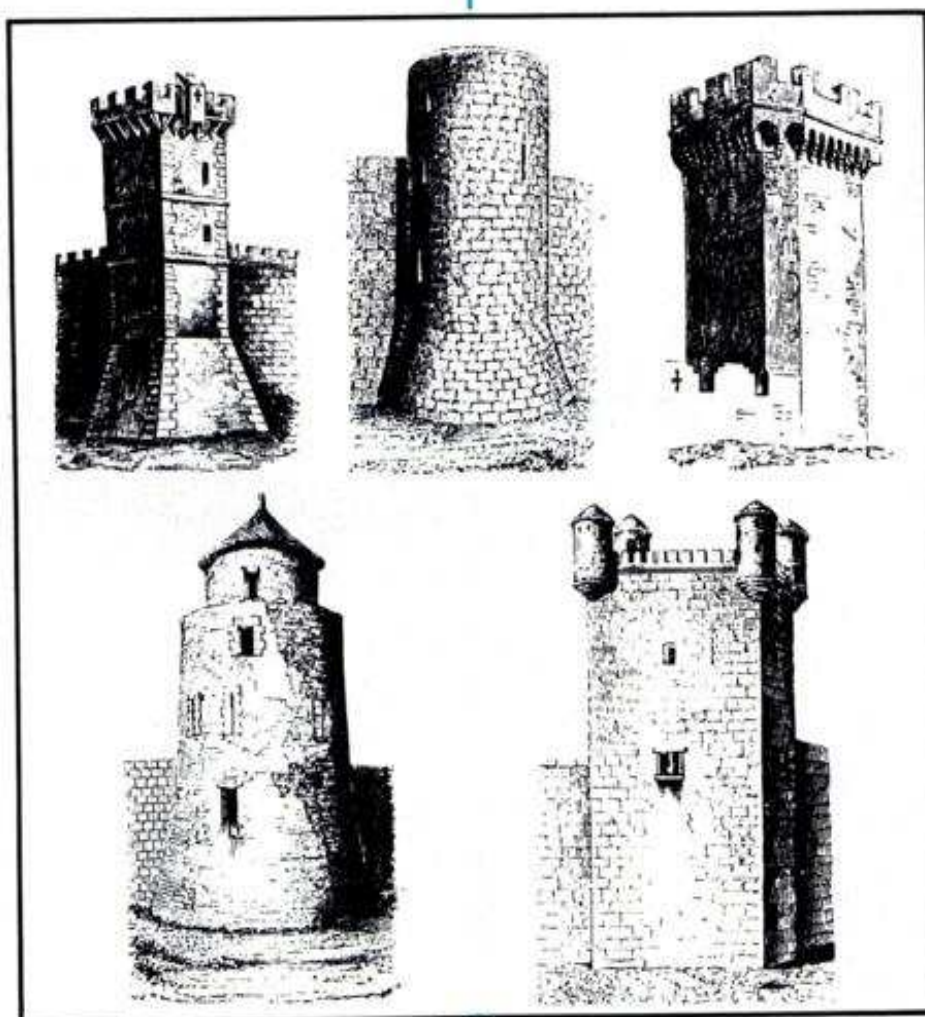
Objectives of the game : Number of turns : unlimited.

The side which puts all of its opponent's men out of action wins. This means they must either be in flight (off the playing surface), prisoner, or dead.

The game ends when this objective is attained. To put it briefly, one must take, hold and control the village and surrounding area.

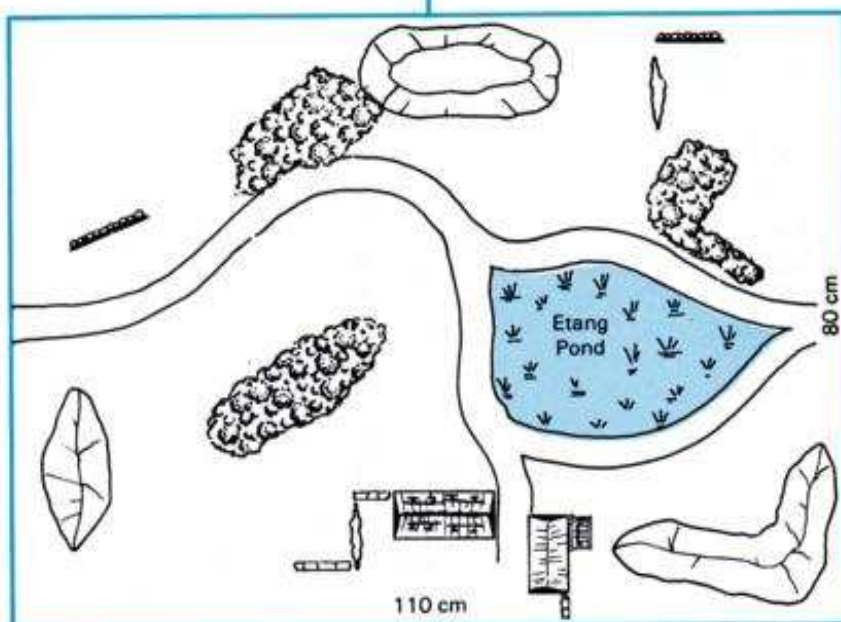
Special cases

The road gives a supplementary movement capacity equal to one quarter the agility for all movements. The chief will be the knight of your choice.



2^e aventure convoi pour Norrey

L'emplacement des ruines de Norrey est maintenant contrôlé par les troupes du baron. Ce petit avantage décide le baron à agir vite et à former un convoi de matériel, de maçons et d'hommes d'arme, afin de s'établir définitivement et d'entreprendre la construction immédiatement. Les adversaires de ce projet ne sont pas résignés et entendent bien empêcher, par d'incessants guets-apens, la réalisation de cette entreprise.



Second adventure : a convoy for Norrey

The Baron's troops now exert complete control over the ruins of Norrey. Having this small advantage, the Baron decides to act quickly; he forms a convoy composed of stonemasons, building materials and men-at-arms. This he hopes will enable his men to establish themselves definitely and start building the watchtower immediately. However, the opponents of this project are not resigned; they are determined to oppose the venture by ambushing the Baron's men whenever possible.

Les personnages : Convoi du baron

4 chevaliers avec chevaux
2 sergents avec chevaux
4 hommes d'arme avec lance
2 hommes d'arme avec faux
2 archers (arc court)
1 arbalétrier
6 paysans (maçons)
2 mules

Troupe du guet-apens (ennemi du baron)

3 chevaliers avec chevaux
2 sergents avec chevaux
2 hommes d'arme avec lance
2 hommes d'arme avec faux
2 archers (arc court)
2 arbalétriers

The characters : The Baron's convoy

4 knights with their horses.
2 sergeants with their horses.
4 men-at-arms with lances.
2 men-at-arms with scythes.
2 archers (short bow).
1 crossbowman.
6 peasants (stonemasons).
2 mules.

Ambushing troop (enemies of the Baron)

3 knights with horses.
2 sergeants with horses.
2 men-at-arms with lances.
2 men-at-arms with scythes.
2 archers (short bow).
2 crossbowmen.

Pour le tirage des caractéristiques et des chevaux, procéder comme pour « les ruines de Norrey » avec les restrictions suivantes :

Baron, tirer vingt-cinq personnages, huit chevaux.

Les adversaires du baron, dix-huit personnages et huit chevaux.

Flèches et carreaux d'arbalète comme dans la règle.

Draw the characteristics and the horses in the same manner as for « The ruins of Norrey » with the following restrictions :

The Baron : draw twenty-five characters and eight horses.

The Baron's adversaries : eighteen characters and eight horses.

Arrows and bolts as in the rules.

Le jeu :

Les personnages des adversaires du baron se cachent où ils le désirent sur la table de jeu.

Ce placement est défini sur une reproduction schématique effectuée par le joueur.

Aucun personnage n'est placé sur la table de jeu. Ils le seront quand ils seront visibles d'un adversaire, quand ils auront tiré ou qu'ils se seront déplacés. Etre visible de l'adversaire, c'est être dans sa ligne de vision correspondant à la ligne de tir.

La troupe du baron entre par la route du bord « Ouest » et doit sortir par le bord « Est ».

The game :

The Baron's adversaries hide anywhere on the playing surface.

The position of the above characters is noted on a reproduction (sketch).

None of the characters are placed on the playing surface to begin with. It is only when they can be sighted by an adversary, have fired or moved that they will be placed on the table. To be visible to an adversary it must be possible to trace a line of sight from him to the character; same as for shooting.

The Baron's troops enter by the western edge and must depart by the eastern edge.

But du jeu : Nombre de tours illimités.

Le joueur « Baron » doit sortir le plus possible de maçons et de mulets par le bord « Est ».

« L'adversaire du baron » doit tuer ou capturer les deux mulets et les six maçons.

Si seulement deux maçons réussissent à sortir par le bord « Est », c'est un match nul.

Cas particulier :

Le chargement protège les mulets des tirs et des combats comme un abri léger.

Les mulets peuvent être séparés et conduits chacun par un maçon ou attachés ensemble et conduits tous les deux par un maçon (le conducteur et les mulets doivent être socle à socle).

Les maçons sont armés d'un bâton (gourdin).

Entre les deux routes, il y a un étang infranchissable.

Le chemin permet un déplacement plus rapide de 1/4 de l'agilité.

Pour être définitivement capturé, un personnage ou un mulet doit être mené hors de la table de jeu sauf du côté « Ouest ».

Objectives of the game : Number of turns : unlimited.

The Baron must exit the greatest possible number of stonemasons and mules by the eastern edge of the playing surface:

The Baron's adversaries must kill or capture the two mules and the six stonemasons.

If only two stonemasons manage to exit the playing surface (by the eastern edge), the game is considered a draw.

Special cases :

The load carried by the mules protects them from shots and combats as if they were under light cover.

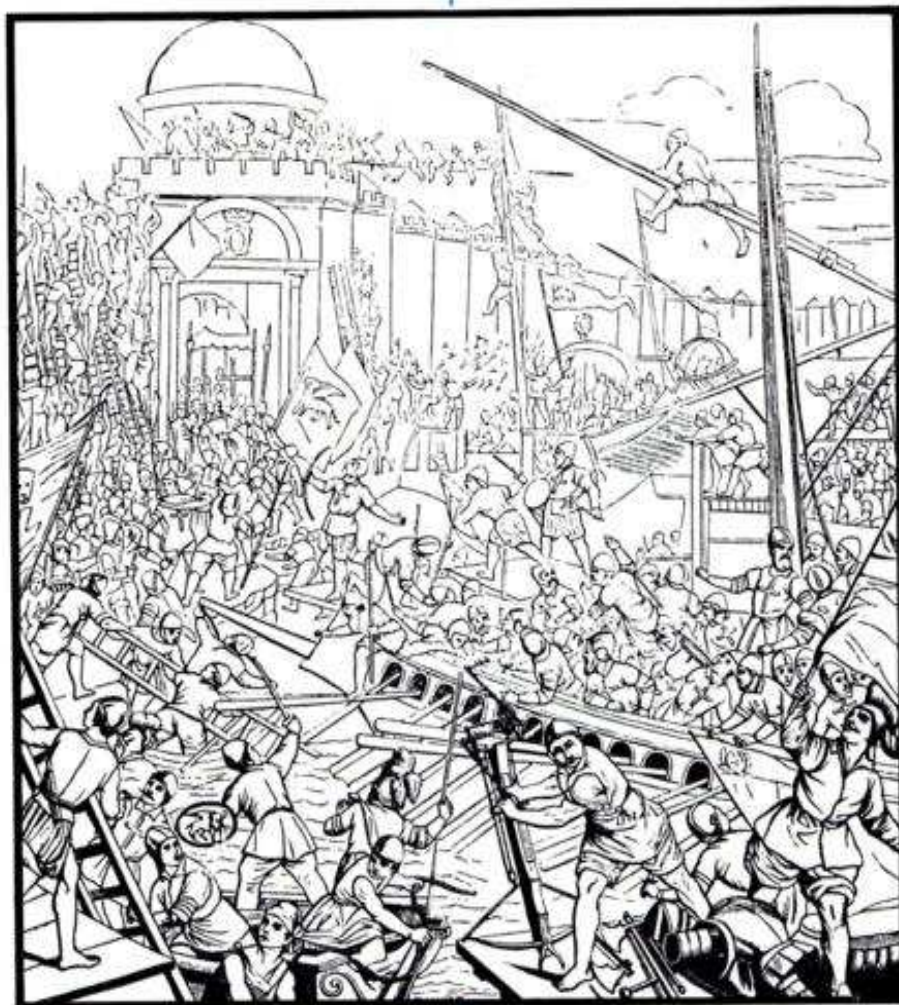
Mules can either be handled individually : one stonemason to a mule ; or tied together, in which case they can both be led by one stonemason. Mule and mule handler must have their bases touching.

Stonemasons are armed with a bludgeon each.

The pond between the two roads is impassable.

The road gives a supplementary movement capacity equal to one quarter the agility.

To be considered captured, a character or a mule must be led off the playing surface, but not by the western edge.





SCENARIO IX

Rapine

Après la terrible guerre de reconquête chrétienne en Aragon, une troupe de chevaliers et d'hommes d'arme gallois, en route vers leur pays ravagent le comté et n'hésitent pas à massacrer et à piller tout sur leur passage.

Ils se sont scindés en plusieurs colonnes ayant comme point de ralliement le lieu de leur embarquement.

L'une d'elles est signalée et notre baron se fait un devoir de l'intercepter et de la détruire. « Ces chrétiens n'ont aucune pitié à avoir, ils agissent comme des renégats et comme tels, ils seront exterminés. »

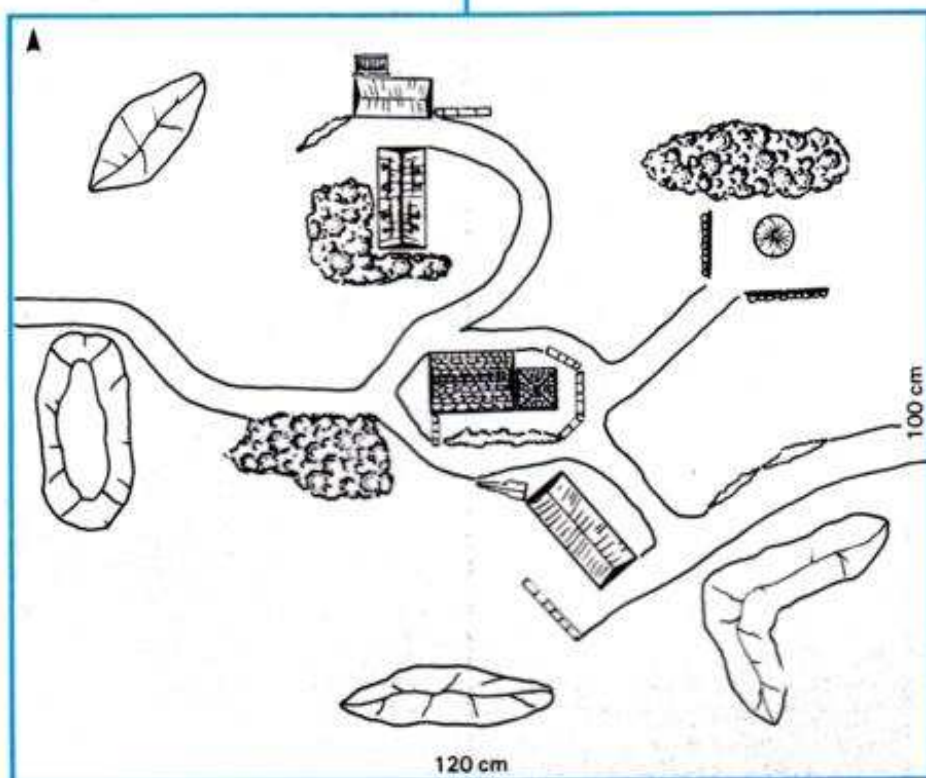
SCENARIO IX

Pillage

After the terrible war of christian reconquest in Aragon, a troop of Welsh knights and men-at-arms, homeward bound, ravage the countryside. The trail they leave is one of massacres and pillage.

The troop has split into several columns which will converge at the place where they are to embark.

One of these columns has been sighted and our Baron considers it his duty to intercept and destroy it. « These christians have not a shred of pity, they act as renegades and as such they will be exterminated. »



Les personnages Troupe du Baron

- 1 chevalier (Baron) : toutes les caractéristiques 14 minimum, cheval 27 minimum.
- 2 chevaliers : toutes les caractéristiques (sauf la résistance) 12 minimum, résistance 10 minimum, cheval 18 minimum.
- 2 chevaliers : toutes les caractéristiques 10 minimum, cheval 18 minimum.
- 1 sergent : toutes caractéristiques maximum 17, cheval —
- 2 hommes d'arme avec lance : toutes caractéristiques maximum 17.
- 2 hommes d'arme avec faux : toutes caractéristiques maximum 17.
- 4 archers (arc court) : adresse minimum 15.
- 2 arbalétriers : adresse minimum 13.
- 6 paysans : agilité libre, toutes les autres caractéristiques maximum 13.

The characters : The Baron's troop

- 1 knight (the Baron) : all characteristics : 14 minimum, horse 27 minimum.
- 2 knights : all characteristics (except for endurance), 12 minimum ; endurance, 10 minimum, horse, 18 minimum.
- 2 knights : all characteristics, 10 minimum, horse, 18 minimum.
- 1 sergent : all characteristics, maximum 17, horse —
- 2 men-at-arms with lances : all characteristics, maximum 17.
- 2 men-at-arms with scythe : all characteristics, maximum 17.
- 4 bowmen (short bow) : skill, minimum 15.
- 2 crossbowmen : skill, minimum 13.
- 6 peasants : agility, no limit ; all other characteristics, maximum 13.

Troupe galloise

- 1 chevalier (chef) : comme le Baron.
- 2 chevaliers : comme les deux premiers chevaliers du Baron.
- 3 sergents : toutes les caractéristiques minimum 10, cheval —.
- 4 hommes d'arme avec lance : toutes caractéristiques maximum 17, sauf la force qui est libre.
- 3 hommes d'arme avec faux : toutes caractéristiques maximum 17, sauf la force qui est libre.
- 2 archers (arc long) : adresse minimum 16.
- 3 arbalétriers : adresse minimum 12.

Flèches et carreaux d'arbalète, procéder comme il est indiqué dans la règle, les archers gallois minimum 10.

Les archers et les arbalétriers du baron minimum 8. Réserve de lance comme dans la règle.

Le jeu

Les paysans sont placés au choix du joueur dans les habitations du village. 3 hommes d'arme, 2 archers et 1 arbalétrier du baron sont placés au choix dans les habitations, l'église, la hutte ou les bois.

2 archers sont derrière la ligne de crête du plateau ou la colline du bord ouest. Ils se dévoileront au moment d'effectuer leur tir. Le baron et les cavaliers de sa troupe se trouvent sur le plateau.

Les gallois entrent par la route du bord est, et marchent au pas pendant au moins le premier tour.

Ils peuvent quitter la route dès le deuxième tour et se mouvoir comme ils le désirent.

But du jeu : Nombre de tours illimités.

C'est un combat à mort, la partie s'arrête quand tous les adversaires sont morts ou sortis de la table de jeu.

On additionne toutes les caractéristiques des personnages tués (ne pas tenir compte des P. de V.) le baron et le chef gallois comptent triple.

Le joueur qui a fait le plus de pertes à son adversaire avec une différence d'au moins 5 %, a gagné.

Cas particulier

Le joueur gallois ne pourra pas faire sortir volontairement ses personnages de la table de jeu avant le 10^e tour.

Le chemin est en excellent état, il permet un bonus du quart de l'agilité aux mouvements au galop et au pas de course.

Welsh troop

- A knight (leader) : same as the Baron.
- 2 knights : like the first two knights of the Baron.
- 3 sergeants : all characteristics, minimum 10, horses —
- 4 men-at-arms with lances : all characteristics, maximum 17, except for strength on which there is no limit.
- 3 men-at-arms with scythes : all characteristics, maximum 17, except for strength on which there is no limit.
- 2 archers (long bow) : minimum skill, 16.
- 3 crossbowmen : minimum skill, 12.

For arrows and bolts, proceed as specified in the rules, Welsh archers, minimum 10.

For the Baron's archers and crossbowmen, the minimum is 8.

Reserve of lances as specified in the rules.

The game :

The peasants are placed anywhere in the dwellings of the village at the owning player's choice. Three of the Baron's men-at-arms, two of his archers and one of his crossbowmen will be placed as follows : Anywhere in the dwellings, the church, the hut or the woods.

Two archers must be placed behind the crest line of the plateau or the hill near the west side. Their presence will be revealed when they shoot. The Baron and his knights are on the plateau.

The Welsh enter on the road, from the east, and must move at a walk for the first turn.

As of the second turn they may leave the road and move as desired.

Objectives of the game : Number of turns : unlimited.

It is a fight to the death, the match comes to an end when all of one's adversaries are either dead or off the playing surface.

Add all the characteristics of those characters that have been killed (do not take into account Life Points) ; the Baron and the Welsh leader both count triple.

The player who inflicts more losses to his opponent's force (with at least a 5 % difference with respect to his own losses), wins.

Special cases :

The Welsh player can not voluntarily exit his characters before the 10th turn.

The road is in excellent condition ; it gives a bonus of one quarter the agility or movement at a gallop and at a run.





SCENARIO X

Comme nous le laissions prévoir, la joute de la St-Martin a permis de désigner le chevalier responsable de la petite troupe qui doit escorter les dons que le baron offre à l'église pour le repos de son âme.

Notre chevalier a choisi avec soin son escorte, d'autant qu'une bande de routiers ravage le comté.

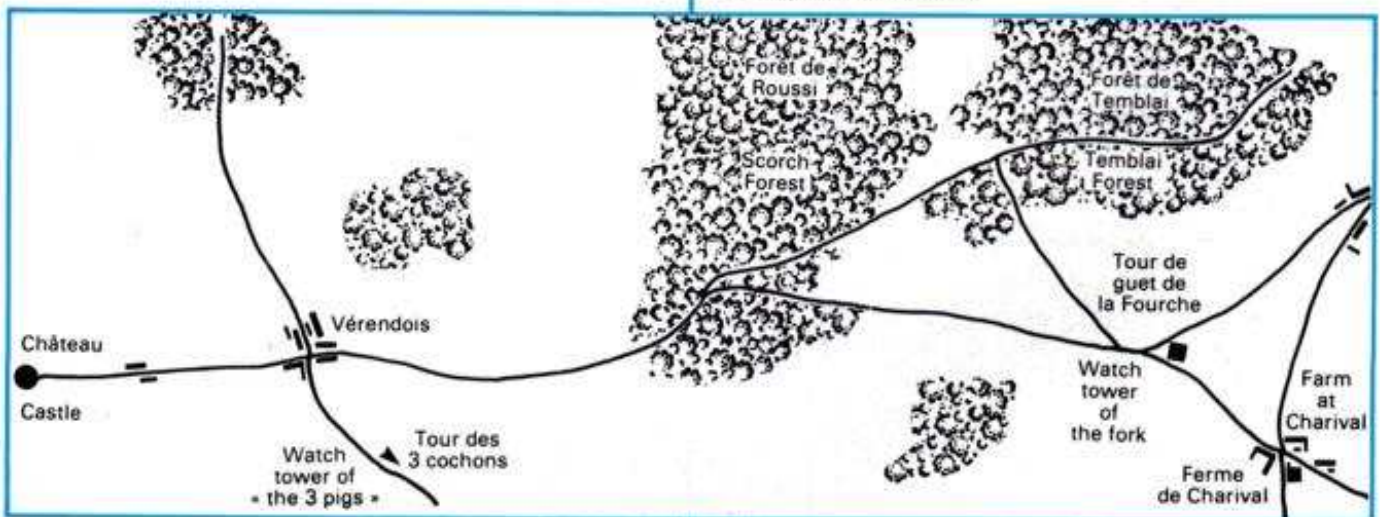
Cet amalgame de mercenaires, d'anciens soldats et de cerfs en fuite, forment une troupe redoutable. Leur capitaine, un chevalier qui, à la suite d'injustice s'est parjuré, conduit en soldat cette bande sans foi ni loi.

Deux redoutables archers gallois l'ont renforcée, il paraît que leurs arcs plus grands que ceux de notre pays ont une puissance et une efficacité hors du commun. On dit même qu'à eux deux ils ne craignent aucune compagnie d'archers bien entraînés.

Cette mission est capitale pour notre chevalier. S'il se fait voler son chargement, il est inutile de se présenter au baron, il devra vivre une vie errant de château en château. Par contre, s'il réussit à convoier à bon port et, pourquoi pas, à capturer le chef des routiers, il peut espérer un avenir florissant. De tels exploits font vite le tour du comté et un riche mariage ne serait pas impossible.

Ce scénario est une mini-campagne : il se joue en quatre parties (aventures) ayant un rapport entre elles. Il est possible de les jouer séparément, mais elles trouvent tout leur intérêt et leur valeur ludique abordées comme un ensemble d'aventures ayant une interaction et des conséquences d'une partie sur l'autre.

La carte ci-dessous développe le trajet que doit parcourir le précieux convoi. Les endroits les plus aptes au guet-apens sont encadrés et correspondent à une table de jeu où tous les éléments et les particularités seront précisés. Il est évident que les embuscades ou simplement les attaques sont effectuées en des lieux se prêtant au combat par surprise. La majorité du pays traversé est peu propice à un assaut qui aurait toutes les chances de réussir.



Au village de Vérendois un rendez-vous est fixé à un détachement qui remonte de la tour de guet « des trois cochons ». Ces hommes sont de rudes gaillards et des guerriers sur lesquels notre chevalier peut compter. Notre petite troupe ainsi rassemblée va se diriger vers la tour de guet de la fourche qui se trouve à une journée de marche non sans avoir traversé la terrible forêt de Roussi.

La tour de guet atteinte, on pourra procéder à un renouvellement de l'escorte avec les hommes présents en ce lieu et éventuellement rester quelques jours afin de soigner les plaies importantes. Tout ceci effectué, il reste un point délicat « la ferme de Charival » dernier obstacle avant une véritable promenade dans la plaine immense qui précède l'Abbaye de Clermontoi.

SCENARIO X

As we had anticipated, the joust that took place on St-Martin's Day had served its purpose. The games had selected the leader of the little troop which would escort the donations the Baron was offering the church to ensure the eternal rest of his soul.

Our knight had picked his men with great care, especially as there was a band of outlaws : ravaging the county.

This band, composed of mercenaries, former soldiers and runaway serfs, is indeed formidable. Their captain is a knight, victim of an injustice, who has forsworn his oath and leads these faithless and lawless men in a soldier-like fashion.

Two fearsome Welsh archers have reinforced his band, it is said that their bows are longer than those known in the county. Their power and efficiency are believed to be uncommon. It is even rumoured that the two of them would not fear a company of well-trained archers.

For our knight, this mission is of capital importance. If his precious cargo were to fall into the wrong hands it would be useless to go back to the Baron ; he would be condemned to the life of a errant knight. On the other hand, should the mission be accomplished successfully and, why not, with the capture of the leader of the band thrown in, he could look forward to a flourishing future. The word of such exploits gets around quickly and a rich marriage would not be impossible.

This scenario is a mini-campaign played in four games (adventures) which are all linked together. Although these can be played separately, they will have a greater interest, and develop their full potential when played as a series of adventures, the results of one having an effect on the next.

The map shows the area through which the precious cargo must travel. Places likely to be used for ambush are indicated, and correspond to the different playing surfaces. Features particular to each case will be given in the scenarios.

It is obvious that ambushes or attacks are to be carried out in those places favouring surprise attacks. Most of the countryside does not lend itself to successful assaults.

At the village of Verendois, the escort is to meet a detachment coming from the watch tower known as « the three pigs ». These men are hearty fellows, warriors on whom our knight can count. Once assembled, our little troop will proceed to the watch tower of the fork (at one day's journey), having to go through the terrible Scorch forest.

Once at the watchtower the escort will draw on the men there to make good its numbers; if required. It will also be possible to rest a few days should there be wounds that require attention. From this point onwards there is only one delicate point to negotiate, — « charival farm ». This is the last obstacle before the promenade on the immense plain which lies before the abbey of Clermontoi.

Les personnages

Troupes du baron

1) Venant du château

- 1 chevalier (chef) : toutes les caractéristiques minimum 14, cheval minimum 27.
- 2 chevaliers : toutes caractéristiques minimum 12, cheval minimum 18.
- 2 sergents : adresse, courage, force minimum 12.
- 1 homme d'arme avec lance : courage, force minimum 12.
- 2 hommes d'arme avec faux : courage, force minimum 12.
- 2 archers (arc court) : adresse minimum 16.
- 2 arbalétriers : adresse minimum 14.
- 2 mulets transportant l'or et les objets précieux : agilité 8.

2) Venant de la tour de guet des trois cochons.

- 1 chevalier : toutes caractéristiques minimum 13, cheval minimum 22.
- 1 homme d'arme avec lance : courage force minimum 12.
- 1 homme d'arme avec faux : courage force minimum 12.
- 1 archer (arc court) : adresse minimum 15.
- 1 arbalétrier : adresse minimum 13.

3) Dans la tour de guet de la fourche.

- 2 chevaliers : adresse, force, courage minimum 14.
- 1 homme d'arme avec lance : courage, force minimum 14.
- 1 homme d'arme avec faux : courage, force minimum 14.
- 2 arbalétriers : adresse minimum 12.

Troupe des routiers

- 1 chevalier chef des routiers : toutes les caractéristiques minimum 14, sauf force minimum 16, cheval minimum 18.
- 1 chevalier : toutes caractéristiques minimum 13.
- 2 sergents : courage, force minimum 14.
- 3 hommes d'arme avec lance : courage, force minimum 13.
- 1 homme d'arme avec faux : courage, force minimum 13.
- 3 archers (arc court) : adresse minimum 14.
- 2 archers gallois (arc long) : adresse minimum 16, agilité minimum 14.
- 9 paysans : agilité minimum 12, toutes les autres maximum 14.

Flèches et carreaux d'arbalète, procéder comme il est indiqué dans la règle, avec + 4 au résultat, réserve de lance comme dans la règle.

The characters :

The Baron's troops :

1) Coming from the castle :

- 1 knight (leader) : minimum for all characteristics, 14 ; horse, minimum 27.
- 2 knights : minimum for all characteristics, 12 ; horse, minimum 18.
- 2 sergeants : skill, courage, strength, minimum 12.
- 1 man-at-arms with lance : courage, strength, minimum 12.
- 2 men-at-arms with scythe : courage, strength, minimum 12.
- 2 archers (short bow) : skill, minimum 16.
- 2 crossbowmen : skill, minimum 14.
- 2 mules carrying gold and precious objects : agility 8.

2) Coming from the « Three pigs » watchtower :

- 1 knight : minimum for all characteristics, 13 ; horse, minimum 22.
- 1 man-at-arms with lance : courage, strength, minimum 12.
- 1 man-at-arms with scythe : courage, strength, minimum 12.
- 1 archer (short bow) : skill, minimum 15.
- 1 crossbowman : skill, minimum 13.

3) In the watchtower of the fork :

- 2 knights : skill, strength, courage, minimum 14.
- 1 man-at-arms with lance : courage, strength, minimum 14.
- 1 man-at-arms with scythe : —
- 2 crossbowmen : skill, minimum 12.

The outlaws :

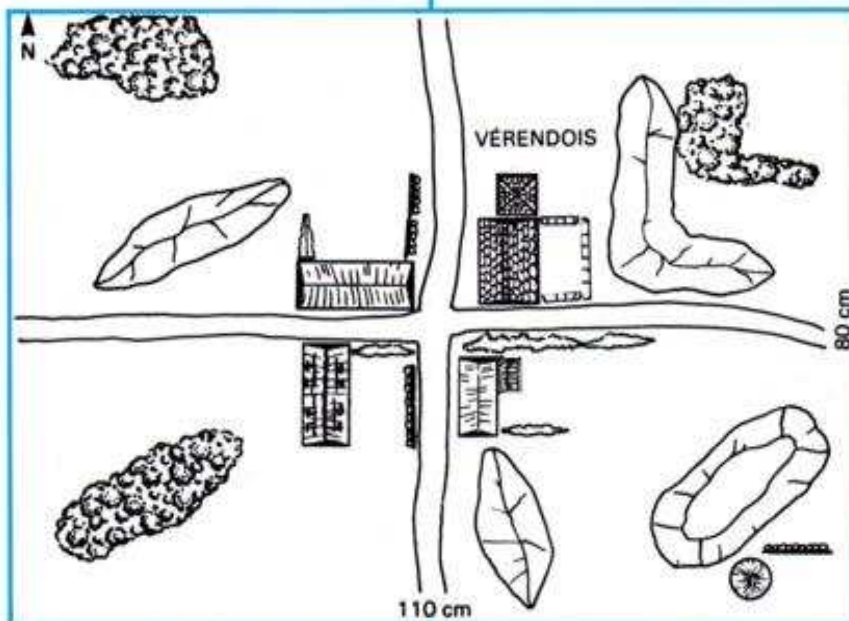
- 1 knight, leader of the outlaws : minimum for all characteristics 14, except for strength, which has a minimum of 16 ; horse, minimum 18.
- 1 knight : all characteristics, minimum 13.
- 2 sergeants : courage, strength, minimum 14.
- 3 men-at-arms with lance : courage, strength, minimum 13.
- 1 man-at-arms with scythe : courage, strength, minimum 13.
- 2 archers (short bow) : skill, minimum 14.
- 2 Welsh archers (long bow) : skill, minimum 16, agility minimum 14.
- 9 peasants : agility, minimum 12, all other characteristics, maximum 14.

Arrows and bolts, — proceed as indicated in the rules, with + 4 added to the result ; lance reserve as stated in the rules.



1^{re} aventure Le rendez-vous de Vérendois

Le village verendois est le lieu de rendez-vous de l'escorte venant du château et de la petite troupe de renfort arrivant de la tour de guet des trois cochons. Les routiers, en petit nombre il est vrai, sont signalés dans les alentours. Il faut ouvrir l'œil et ne pas trop moisir dans le village déserté de ses habitants apeurés par la présence des routiers dans les parages. Malheureusement les renforts de la tour des trois cochons ne sont pas au rendez-vous et tardent à arriver.



1st adventure The meeting at Verendois

It is at the village of Verendois that the escort, coming from the castle, and the small reinforcement from the tower of « the three pigs », are to meet. The outlaws, in small numbers it is true, have been reported in the area. Unfortunately, not only are the men from the three pigs not at the meeting place, they are taking a long time in arriving.

Le jeu :

La troupe de routiers est divisée en deux parties. L'une d'elles se cache dans la forêt de Roussi et nous les retrouverons dans la 2^e aventure, l'autre a investi les abords du village de Vérendois. L'une des troupes ne doit pas dépasser 10 personnages. Ils sont positionnés au choix du joueur dans la partie « Est » allant du bord de carte au carrefour (église et petite chaumière comprises), l'étable et la grande chaumière ne sont pas occupées. Aucun routier n'est visible, ils doivent se trouver soit dans le bois, les habitations ou derrière les lignes de crête. Ils ne sont pas positionnés sur la table mais leur cachette doit être indiquée sur la feuille de personnage, quand ils effectueront un déplacement, un tir ou qu'un ennemi peut les voir, ils seront matérialisés et placés sur le jeu.

La troupe escortant le précieux chargement entre au 1^{er} tour par la route du bord « Ouest » et se dirige au pas vers Vérendois. Elle s'arrête dans le village ou à l'entrée de celui-ci. Elle ne repartira que pour sortir par le bord Est quand le groupe de renfort l'aura rejointe.

La troupe de renfort peut arriver à partir du 2^e tour par la route « Sud » dans les conditions suivantes :

Au début de chaque tour, lancer un D 6 ; le résultat correspond de la manière suivante à l'arrivée de la troupe de renfort :

- Pour entrer au 2^e tour, il faut comme résultat 1
- Pour entrer au 3^e tour, il faut comme résultat 1-2
- Pour entrer au 4^e tour, il faut comme résultat 1-2-3
- Pour entrer au 5^e tour, il faut comme résultat 1-2-3-4
- Pour entrer au 6^e tour, il faut comme résultat 1-2-3-4-5

Si tous ces résultats ont été négatifs, la troupe entre au 7^e tour.

But du jeu : Nombre de tours illimités.

Les deux groupes rassemblés doivent sortir par le bord Est. Si cette opération est réussie avec seulement 1/4 de points de dégâts pour l'ensemble de la troupe sans aucun mort, ils bénéficient tous de 2 points de courage supplémentaires pour la 2^e aventure.

Si les routiers capturent le chargement, ils doivent sortir par le bord « Est » ou la moitié « Nord Est » ou « Sud Est » de la carte afin de rejoindre leurs compagnons laissés dans la forêt de Roussi. La troupe du Baron les poursuivra afin de récupérer le précieux chargement au cours de la 2^e aventure. Dans ce cas, les routiers auront 2 points de plus au courage et la troupe du baron 2 points de moins, excepté les chevaliers qui n'auront pas ce malus.

Cas particuliers :

Si le chef d'un des camps se fait tuer, il faut désigner un personnage afin de le remplacer. 1 point en moins au courage de la troupe qui a perdu son chef à l'exception des chevaliers.

Le chargement protège les mulets des tirs et des combats comme un abri moyen. Si l'un d'eux est tué, il faut transférer le chargement sur un cheval, cette opération prendra 8 tours.

Les chemins permettent un déplacement plus rapide de 1/4 de l'agilité.

Tous ces cas particuliers sont valables pour les quatre aventures.

Voir cas particuliers « partie en général ».

The game :

The outlaws have divided their forces into two groups. One of them is hiding in Scorch forest — we shall find it in the second adventure, —the other one has deployed around the approaches to Verendois. One of the groups must be composed of 10 characters maximum. The outlaw characters taking part in this adventure can be placed anywhere on the eastern half of the board. The eastern half of the board is considered to extend east from the North-South road as far as the eastern edge and therefore includes the church and the little cottage.

The stable and the large cottage should therefore not be occupied by outlaws, none of whom should be visible at the start of the game. They may however be in the woods, the dwellings or behind the ridgelines. The outlaws will not be placed on the playing surface until movement or use of a weapon reveals their position. Their starting positions should however be written down on the character sheet before the action starts.

The troop escorting the precious cargo enters on the first turn from the western edge, travelling on the road towards Verendois. The troop will stop either at the entrance to the village or in the village itself. It will resume marching only to exit by the eastern edge when the reinforcements will have arrived. These may arrive as of the second turn from the south edge ; their turn of arrival will be determined by the die :

A D6 will be thrown at the beginning of each turn.

The reinforcements arrive on the 2nd turn if the result is 1

The reinforcements arrive on the 3rd turn if the result is 1 or 2

The reinforcements arrive on the 4th turn if the result is 1, 2 or 3

The reinforcements arrive on the 5th turn if the result is 1, 2, 3, or 4

The reinforcements arrive on the 6th turn if the result is 1, 2, 3, 4 or 5

If the die throws have all been unsuccessful, the reinforcements arrive on turn 7.

Objectives of the game : Number of turns : unlimited.

The escort and its reinforcement must leave the playing surface together by the eastern edge. If the Baron's knight succeeds in doing so, suffering at the most 25 % of the total troop points with no loss of life, he and his men will benefit from 2 extra courage points for the second adventure.

Should the outlaws capture the cargo, they must exit the playing surface by either the eastern edge or the eastern halves of the northern or southern edges. This in order to link up with the group lurking about in Scorch forest. The Baron's men would of course pursue them in order to recover the treasure. This would then constitute the second adventure. In this case it would be the outlaws who would have the two extra courage points, while the Baron's men would have, (knights excepted) two points less.

Special cases :

If the leader of either side gets killed a character should be designated to replace him. Each character in the troop having lost its leader, will lose one morale point, knights excepted.

The cargo protects the mules in the same manner as medium cover, this against combat and shots. Should a mule be killed, its cargo must be transferred onto a horse ; this will take 8 turns.

Roads increase movement by 1/4 of the agility.

All these special cases apply to the 4 adventures.

See special cases under « the game in general » (after the 4th adventure).



2^e aventure Le bois de Roussi

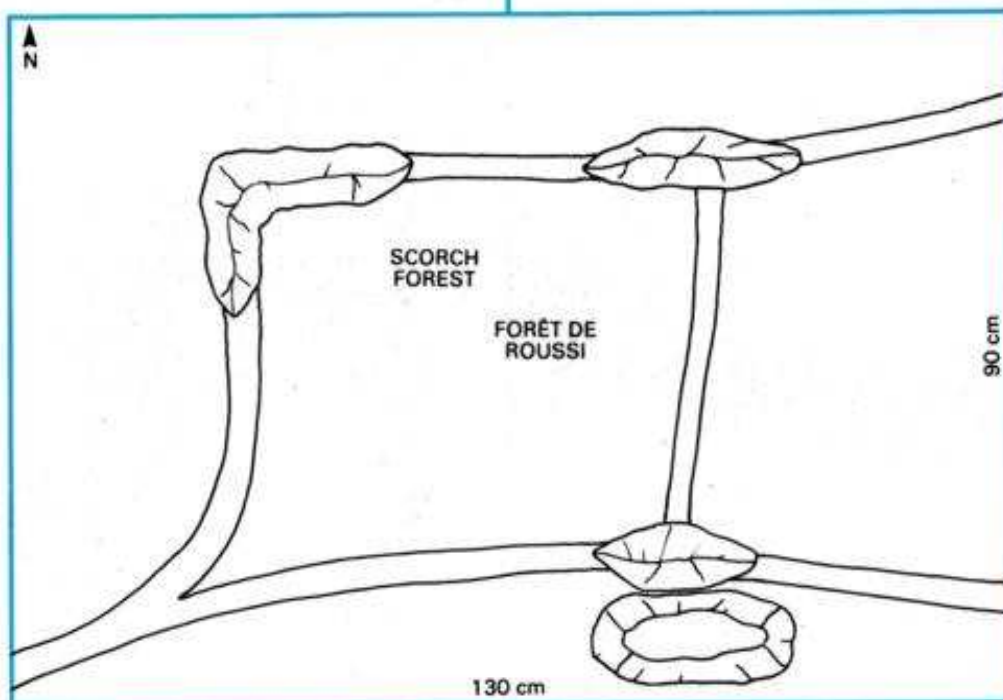
C'est certainement l'endroit propice à une embuscade que ce bois de Roussi. Les routiers s'y sont regroupés et il n'est pas bon de s'éterniser sous la fraîcheur de ses feuillages.

Notre petite troupe, malgré les guerriers aguerris qui la compose, n'est pas rassurée et sent que c'est dans ce bois que tout l'avenir de l'expédition va se jouer.

2nd adventure Scorch forest

Scorch forest is certainly the place for an ambush. The outlaws have regrouped in it and one should be cautioned not to linger under its pleasant leafy freshness.

Our small troop may be made up of seasoned warriors, yet it is not happy being in this wood where it feels the whole future of the expedition will soon be at stake.



Note : Toute la table de jeu est considérée comme de la forêt. Les collines sont traitées comme clairières (terrain plat, aucune ligne de crête).

Note : The entire playing surface is considered to be forest. The hills are to be considered as clearings, flat ground, no ridge lines (crests).

Le jeu

Si la troupe du baron a pu conserver son chargement, elle doit entrer par la route du côté ouest et sortir par la route. Les routiers de la première et de la 2^e aventure sont cachés (mêmes conditions et conséquences que la première aventure).

Si les routiers ont capturé les mulets de la première aventure, ils entrent par la route au 1^{er} tour et sont suivis au 2^e tour par la troupe du baron. Dans ce cas, les routiers de la 1^{re} aventure sont placés sur la table, ceux de la deuxième peuvent être cachés (mêmes conditions que 1^{re} aventure).

But du jeu : Nombre de tours illimités.

Si la troupe du baron possède les mulets, elle doit sortir par le bord « Est », les mulets par la route.

Si les routiers possèdent les mulets, ils peuvent choisir de sortir par le bord « Est » ou par la moitié « Nord-Est », les mulets toujours par la route.

Si la troupe du baron récupère les mulets, leur courage remonte de 1 point par mulet récupéré, excepté les chevaliers.

Cas particuliers

Si les routiers sont sortis par le bord « Nord-Est » ils arriveront sur la carte B de la 3^e aventure. Si les routiers ou les troupes du baron sont sortis par la route « Est », ils arrivent sur la carte A de la 3^e aventure.

Si les routiers sont sortis avec le chargement par le bord « Nord-Est » un cavalier peut aller chercher du renfort à la tour de guet, conséquence décrite dans le chapitre jeu de la 3^e aventure.

Voir cas particuliers « partie en général ».

The game :

If the Baron's troop still has possession of the treasure, it will enter the playing surface on the road from the west. It will also have to exit the playing surface via this road. The outlaws remaining from the first adventure are hidden, as are those of this (2nd) adventure. The conditions for the initial placement of the outlaws are the same as for those of the 1st adventure.

Objectives of the game : Number of game turns : unlimited.

If the Baron's troop still has the mules it must leave the playing surface by the east side, the mules following the road.

If the outlaws have got the mules, they can leave the playing surface by the east side, or, alternatively, by the north-east half, the mules travelling on the road.

If the Baron's troop recovers the mules, the courage of each character goes up one point, knights excepted.

Special cases

If the outlaws leave the table by the « North-east », they will enter map « B » of the 3rd adventure.

If the outlaws or the Baron's men leave the playing surface by the « East » road, they will enter map « A » of the 3rd adventure.

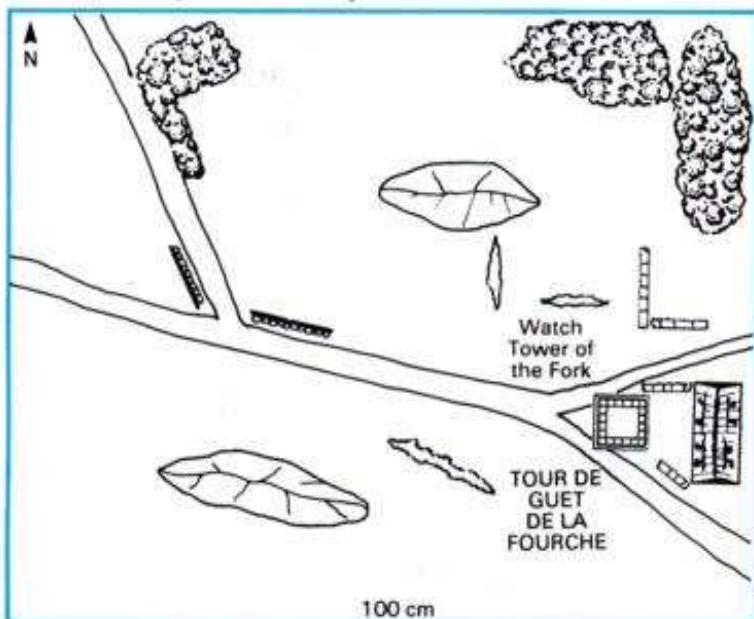
If the outlaws have exited (with the cargo) by the « North-east », a knight can go to the watchtower to bring back reinforcements. The procedure to use in this case is described in the section giving the particulars of the game, in the third adventure.

See Special Cases under « The game in general » (after the 4th adventure).



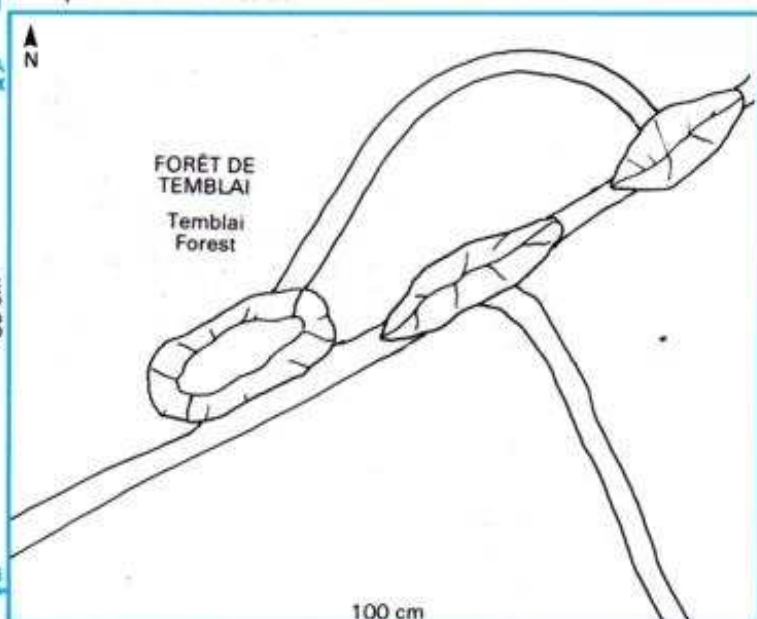
3^e aventure La poursuite

Les combats sont sans pitié et la poursuite est terrible. Aucun quartier n'est consenti, il faut avouer que l'enjeu est de taille. La fortune pour les uns, un implacable châtiement pour les autres.



3rd adventure The pursuit

The combats are without mercy, the pursuit is terrible. There is no quarter given, but then the stakes are high. Fortune for one side, an implacable punishment for the other.



Note : Carte B comme carte de la 2^e aventure. Toute la table de jeu est considérée comme de la forêt. Les collines sont traitées comme clairières (terrain plat, aucune ligne de crête).

Note : For map B, same as the map of the 2nd adventure. The entire playing surface is considered to be forest. The hills are to be considered as clearings, flat ground, no ridge lines (crests).

Le jeu

Si la troupe du baron possède les mulets, ils entrent par la route « Ouest » et se dirigent vers la tour de guet afin de se protéger ainsi que leur chargement.

Si les routiers ont choisi la route qui mène à la carte A, ils doivent sortir par le bord « Est » au nord de la tour de guet, les mulets ne peuvent pas passer par les bois.

Si les routiers ont choisi la route qui mène à la carte B, ils doivent sortir par le bord « Est », les mulets par la route. Dans ce cas, des renforts venant de la tour de guet peuvent intervenir par la carte du bord « Sud » dans les conditions suivantes :

Jet d'un D 6

résultat 1	entre au 1 ^{er} tour
résultat 1 ou 2	entre au 2 ^e tour
résultat 1 - 2 - 3 ou 4	entre au 3 ^e tour

Si ces résultats ont été négatifs, ils rentrent au 4^e tour. Cette troupe se compose d'un chevalier, un homme d'arme avec lance, un homme d'arme avec faux.

Dans tous les cas, les poursuivants arrivent au 2^e tour par le bord « Ouest ».

But du jeu : Tour de jeu illimité.

Si les routiers possèdent les mulets et sortent par le bord « Est » de l'une des tables de jeu avec les deux mulets, ils ont gagné, la partie s'arrête, le scénario est terminé. S'ils ne sortent qu'avec un seul mulet, la partie continuera dans la 4^e aventure afin de récupérer le deuxième mulet.

Si la troupe du baron possède les mulets, elle doit les entrer dans la cour de la tour de guet ainsi que toute sa troupe. A ce moment, la partie s'arrête. Les routiers s'enfuient et nous retrouverons tout ce beau monde à l'occasion de la 4^e aventure. Si la troupe du baron récupère les mulets sur la table B et sort par le bord sud (les mulets par la route) la partie s'arrête, mêmes conditions que plus haut.

Les troupes bénéficient de 2 points de courage par mulet récupéré au cours de cette aventure. Les chevaliers 1 point.

The game

If the Baron's men still have the mules they enter by the « West » road. They will go to the watchtower in order to seek protection for themselves and their cargo.

If the outlaws have chosen the road which leads to map A they will have to exit by the « East » edge, north of the watchtower. The mules cannot go through the woods.

If the outlaws have chosen the road which leads to map B, they will have to exit by the « East » edge. In this case, reinforcements coming from the tower can enter this map by the « South » edge.

The turn of arrival of these reinforcements will be determined by the die. A D6 will be thrown at the beginning of each turn.

The reinforcements arrive on the 1st turn if the result is 1

The reinforcements arrive on the 2nd turn if the result is 1 or 2

The reinforcements arrive on the 3rd turn if the result is 1, 2, 3 or 4

If none of the die rolls have been positive, the reinforcements will arrive on the 4th turn. This troop will be made up of one knight, one man-at-arms with lance, one man-at-arms with scythe.

In all cases, the pursuers will enter the playing surface by the « West » side on the 2nd turn.

Objectives of the game : Number of game turns : unlimited.

If the outlaws have the mules and exit by the « East » edge of one of the playing surfaces, with both mules, they will have won ; the game will be over, the scenario will be finished.

If the outlaws exit with only one mule, the game continues into the 4th adventure, with attempts at the recovery of the second mule.

If the Baron's men have both mules they must go into the courtyard of the watchtower with the mules. At that moment, the game stops. The outlaws flee and we find all these beautiful people again in the 4th adventure. If the Baron's men recover the mules on playing surface B and exit by the « South » edge (the mules travelling on the road), the game stops ; same conditions as above.

Each character of the troop benefits from 2 points of courage per recovered mule during this adventure ; knights get 1 point each.



Cas particuliers

Si la troupe du baron conserve au moins une mule, la partie continue, dans ce cas, ils peuvent panser leurs plaies ainsi que les routiers, pendant une semaine (paragraphe récupération des points de vie chapitre « cas particuliers »). Procéder comme indiqué dans ce chapitre mais avec la particularité suivante :

Chaque joueur jette un D 6, le résultat le plus important indique que la troupe de ce joueur a trouvé la sorcière qui habite dans les bois et qui connaît les plantes qui activent la guérison. Dans ce cas, la récupération des points de vie et des caractéristiques se fait pour cette troupe comme une guérison sur deux semaines.

Il faut considérer qu'il se passe seulement une semaine et que la troupe qui ne bénéficie pas des connaissances de la sorcière récupère ses points de vie et ses caractéristiques normalement sur une semaine.

Si les jets de dé donnent le même résultat, personne ne trouve la sorcière, récupération normale pour tout le monde.

Voir cas particuliers « partie en général ».

Special cases :

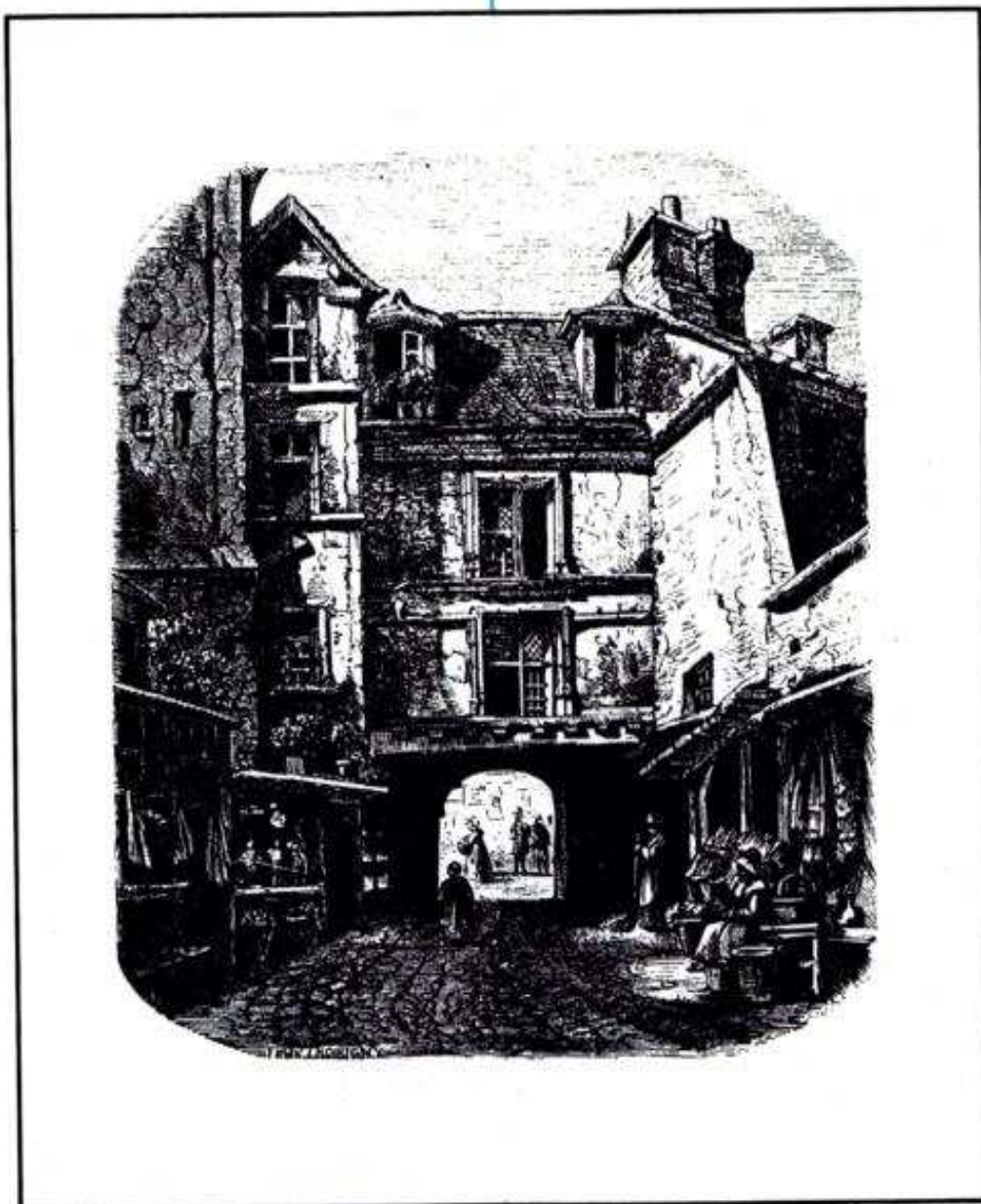
If the Baron's men can keep at least one mule, the game continues. In this case they and the outlaws as an take care of their wounds for one week (the paragraph concerning replenishment of Life Points : « Special Cases »). Proceed as indicated in that chapter but with the following particularity :

Each player throws a D6, the highest result indicates that the troop of the player concerned has found the witch that lives in the forest. He therefore knows what plants can accelerate the healing process. In this case the replenishment of this group's Life Points and characteristics will occur as if a 2-week period had elapsed.

It must be remembered that only one week will have gone by and that the troop which does not benefit from the knowledge of the witch will replenish its Life Points and other characteristics normally for a one-week period.

If both die rolls are the same, neither group finds the witch. Recovery will be the same for both groups.

See Special Cases « The game in general ».



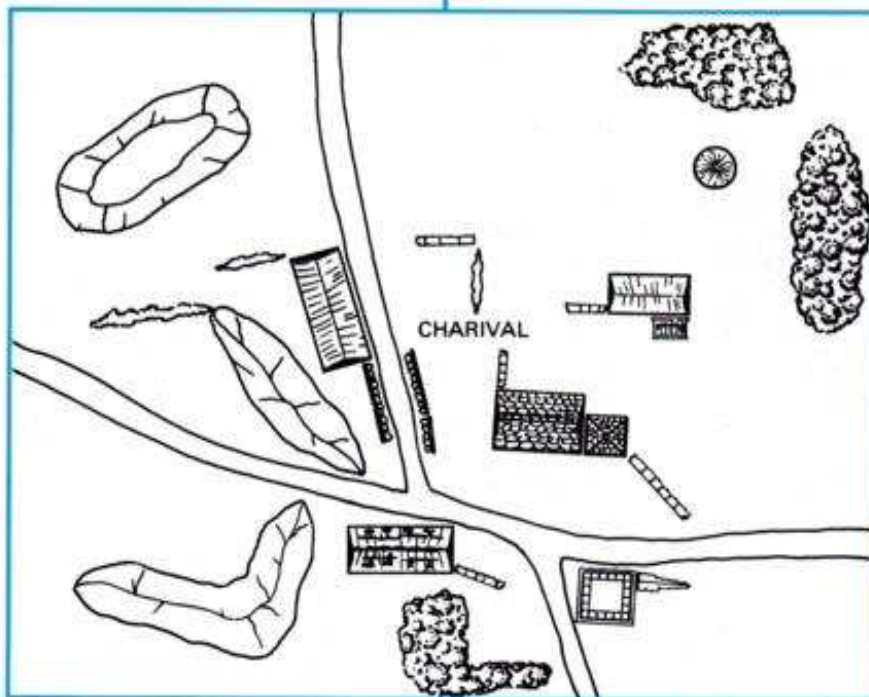
4^e aventure La ferme de Charival

Après cette terrible journée, une semaine pour panser les blessures ne fut pas du luxe. Il est inutile de moisir dans cette tour, d'autant que les routiers risquent de se renforcer.

La décision est prise, le départ est pour demain. Un dernier point critique, la ferme de Charival. Cette ancienne ferme fortifiée, ravagée par un terrible incendie, ne fut pas, par superstition, reconstruite sur le lieu même.

Ses habitations et sa chapelle offrent une vaste surface de ruines idéales aux guets-apens.

Dernière épreuve pour la troupe de la baronnie car il serait étonnant que les routiers ne profitent pas de cette dernière occasion pour s'emparer du précieux chargement.



Les bâtiments n'ont pas de toit
Tour, rez-de-chaussée
et 1^{er} étage uniquement

The buildings have no roofs
Tower, floor and
the first level only

4th adventure The farm at Charival

After that terrible day, one week to see to one's wounds was no luxury. It is however useless to hang around this tower, which the outlaws could overwhelm.

The decision is taken, the departure is set for tomorrow. One last critical point — the farm at Charival. This old fortified farm, ravaged by a fire, was, out of superstition, not rebuilt on the original site.

The remains of its buildings and chapel offer a vast field of ruins, ideal for ambushes.

A last trial for the troop of the Barony, as it would be astonishing if the outlaws did not take advantage of this last chance to lay their hands on the precious cargo.

Le jeu :

La troupe du baron entre par le bord « Ouest » pour sortir par le bord « Est ».

Les routiers se cachent où le joueur le désire sur toute la table de jeu. Ils ne sont pas positionnés sur la table, mais leur cachette doit être indiquée sur la feuille de personnage.

Quand ils effectuent un déplacement, un tir ou que l'ennemi peut les voir, ils sont matérialisés et placés sur le jeu.

But du jeu : Nombre de tours illimités.

La troupe du baron doit sortir avec les mulets par le bord « Est », route ou plaine ; le bois est interdit aux mulets.

Les routiers peuvent sortir par n'importe quel côté (mêmes conditions que plus haut). Si l'une des troupes sort avec les deux mulets, c'est une réussite totale, le joueur a rempli sa mission, c'est une large victoire.

Avec un seul mulet, c'est une petite victoire. Dans ce cas, si la moitié de la troupe de l'un des camps a été mise hors combat (3/4 et plus de points de vie perdus) c'est un match nul.

Si les deux mulets sont tués, le joueur qui reste maître du terrain a gagné (aucun adversaire vivant ou ne possédant pas plus du 1/4 de points de vie de départ).

Cas particuliers

Chaque archer ou arbalétrier récupère 6 flèches ou carreaux chacun.

Les personnages des deux camps ayant après récupération moins de la moitié de leurs points de vie de départ, ne participent pas à cette aventure. Si les chefs n'ont pas pu récupérer au moins la moitié de leurs points de vie, un nouveau chef doit être désigné.

La troupe du baron peut changer ses blessés avec des hommes valides de la tour de guet. Il faut laisser au moins un chevalier et un homme d'arme valide (seulement 1/4 de points de vie de perte).

(Voir cas particuliers « partie en général »).

The game :

The Baron's troop enters by the « West » and exits by the « East » side.

The outlaws hide anywhere on the playing surface — owning player's choice. The figures representing them are not placed on the table but their position must be indicated on the Character Sheet.

Whenever a hidden character moves, shoots, or is sighted by the enemy, its figure will be placed on the table.

Objectives of the game : Number of game turns : unlimited.

The Baron's troop must exit, with the mules, by the « East » edge, either on the road or across the plain ; the mules cannot go into the woods.

The outlaws can exit by any edge (same conditions as above). If either of the troops leave with both mules it will be a total success, the player will have accomplished his mission, it is a great victory.

With one mule only it is a small victory. In that case, if one side has had half its men put out of action (3/4 or more Life Points lost), it will be a draw.

If both mules have been killed, the player who remains in possession of the terrain wins. This means there are no opponents living or having more than 1/4 of their original Life Points.

Special cases :

Each archer or crossbowman recovers 6 arrows or bolts each.

Those characters, from both sides, which, after the rest (at the tower), have less than half their starting Life Points, do not participate in this adventure. If the leaders have not been able to regain at least half their Life Points, a new leader will have to be designated.

The Baron's troop can exchange its wounded for fully fit men from the watchtower. At least one fit knight and man-at-arms will have to be left in the tower : having lost only 1/4 of their starting Life Point total.

See Special Cases, « The game in general ».

Partie en général

Cas particuliers

Les personnages qui ont subi un test moral non favorable (caché ou en fuite) sont récupérés pour l'aventure suivante.

Si au cours des 3 premières aventures les mulets et les chevaux sont tués, le joueur qui reste maître du terrain (mêmes conditions que but du jeu 4^e aventure) possède le chargement. La partie continue considérant qu'il y a eu un jour de passé afin de récupérer des mulets ou des chevaux pour remettre le chargement en place. Bien entendu, les pertes en points de vie restent valables.

Les mulets peuvent être conduits séparément par un personnage (socles adjacents) ou attachés par deux et conduits ainsi par un personnage (socles adjacents).

Note : Le joueur qui joue la troupe des routiers doit se retenir de vouloir un résultat décisif dès la première partie, si celui-ci est au détriment de lourdes pertes.

Il est plus judicieux de harceler l'adversaire en l'affaiblissant par des blessures qui l'handicaperont par la suite que d'insister et d'avoir soi-même d'énormes pertes.

Si la capture des mulets ne se présente pas favorablement, il vaut mieux ne pas insister et reporter son action aux quets-apens suivants.

La tactique idéale serait d'infliger d'énormes pertes à la troupe du baron et d'entreprendre l'action déterminante à la troisième ou à la quatrième aventure.

N'oubliez pas que les routiers ont de très bons archers !

The game in general

Special cases

Those characters which have suffered an unfavorable morale test (hidden or fleeing) will rejoin their group for the next adventure.

Should the horses and the mules be killed in the course of any of the first 3 adventures, the player who has control of the terrain (same conditions as in « Objectives of the game », 4th adventure) will also have the cargo. The game will continue, the assumption being made that one day was spent in finding mules or horses to carry the cargo. The Life Points lost remain at the same level.

Mules can be led separately by a character each, (the bases should be in contact) or tied together, both being led by a single character (all bases should be in contact).

Note

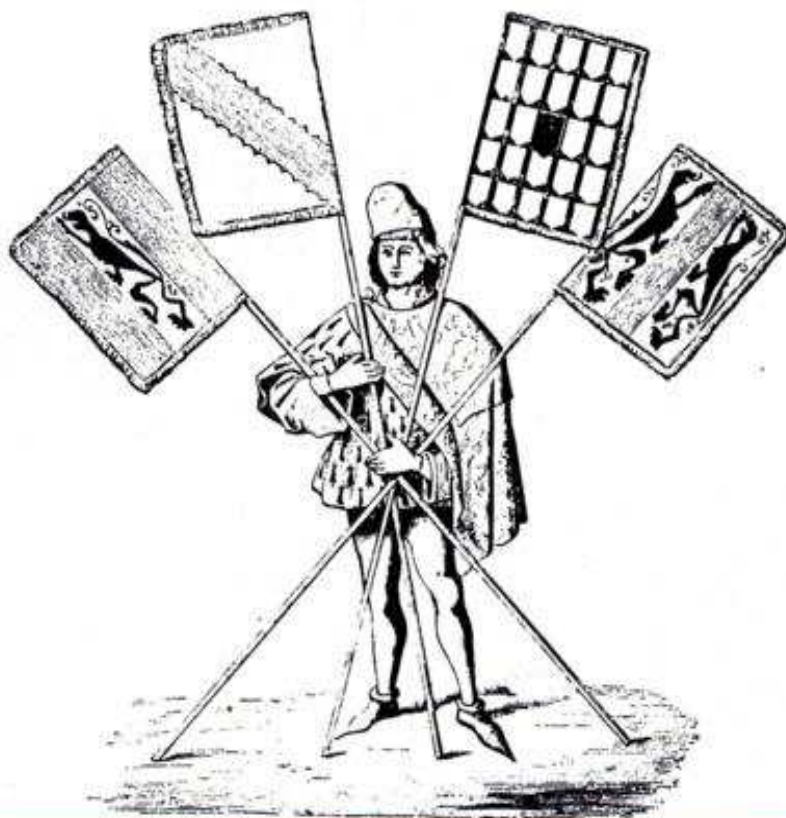
The player fielding the outlaws should abstain from seeking a decisive result from the first adventure if this is going to involve heavy losses.

It is more judicious to harass the adversary, eroding his strength, inflicting wounds which will handicap him later on, rather than insisting on an early blow at the price of heavy losses.

If the capture of the mules cannot be carried out under favorable conditions, it is best not to insist, and to postpone this aspect of the action to a later ambush.

The ideal tactic would be to inflict heavy losses on the Baron's troop with a view to executing the crucial operation in the third or fourth adventure.

Do not forget that the outlaws have very good archers !





SCENARIO XI

Château-Gaillard (1203 - 1204)

Pièce maîtresse d'un système de défense plus vaste, Château-Gaillard, que Richard Cœur de Lion avait construit sur des plans entièrement nouveaux, semblait défier tous les assauts.

La capture de cette forteresse était l'étape décisive vers la conquête de la Normandie par Philippe Auguste. Fin mars 1203, le roi de France vint occuper la presqu'île de Bernières face aux Andelys. Les Anglo-Normands inférieurs en force n'insistèrent pas et vinrent se réfugier dans le Château de l'île d'Andely au milieu de la Seine.

Philippe Auguste s'établit dans la presqu'île de Bernières et construisit une ligne de circonvallation afin de se protéger. Devant ces préparatifs, Jean Sans Terre jusque là inactif, décide de réagir et organise une double attaque par terre et par eau contre le camp de son rival.

Il confia à Guillaume le Maréchal une troupe de chevaliers et d'hommes d'arme considérable, sans compter les bandes du fameux routier Lou Pescaire (Lupicarus) pour attaquer la presqu'île, tandis que le pirate Alain Tranchemer, avec ses bâtiments, devait assaillir les français par la Seine.

Par une nuit sans lune, l'offensive fut déclanchée. L'acharnement des deux parties rendit les combats d'une rare violence et les assaillants renoncèrent et firent demi-tour. L'attaque avait échoué.

Le château de l'île d'Andely était la dernière défense avant Château-Gaillard et empêchait un siège efficace de celui-ci.

Entourés de palissades de bois, les français y mirent le feu et le vent activant le brasier, enflamma toutes les défenses. Les Anglo-Normands durent se cacher ou fuir pour éviter le feu et, quand celui-ci commença à s'atténuer, les français vinrent par bateau occuper l'île. À cette vue, les habitants du Petit-Andely, abandonnèrent leur bourg et se réfugièrent à l'intérieur de Château-Gaillard.

La première étape était atteinte, le véritable siège pouvait commencer. Roger de Lascy qui commandait le château, décida de se débarrasser des bouches inutiles et particulièrement des habitants du Petit-Andely. Par deux fois des centaines de réfugiés sortirent et purent rejoindre l'arrière pays sans résistance des Français. Mais Philippe Auguste informé du fait, interdit qu'à l'avenir on laissât passer quiconque, espérant ainsi obliger les assiégés à consommer plus rapidement leurs vivres.

Peu après, plusieurs centaines de personnes furent renvoyées de la forteresse, refoulées par les français, elles furent obligées de vivre dans les vallons et les cavernes entre assiégeants et assiégés, abandonnées de tous.

La famine et le froid devinrent atroces et, au bout de quatre mois, Philippe Auguste, comprenant que son plan était déjoué, laissa sortir ce qui restait de ces malheureux.

Les défenseurs avaient encore plus d'un an de vivres et, afin de ne pas risquer de disloquer son armée, le Roi de France résolut de prendre Château-Gaillard par la force. En février 1204, tandis que les assaillants, du haut de leurs beffrois mobiles, harcelaient les défenseurs, des ouvriers travaillaient jour et nuit à combler le fossé situé au sud de la forteresse.

Quand une chambre de mine fut établie sous la tour, les sapeurs y mirent le feu. Tandis que la tour s'effondrait, Roger de Lascy, comprenant qu'il ne pourrait conserver l'ouvrage avancé, la fit incendier.

Les assiégés s'étant retirés en bon ordre, la résistance pouvait encore durer longtemps, quand plusieurs sergents menés par Pierre Bogis, escadèrent le mur et purent se glisser par des latrines et parvinrent à se cacher et à abattre le pont-levis de l'enceinte.

Il restait la deuxième enceinte et son donjon. En face de la porte principale, Philippe Auguste fit avancer un mantelet à l'abri duquel les mineurs commencèrent à saper la muraille, mais Roger de Lascy fit pratiquer une contre-mine, et la tentative française échoua.



SCENARIO XI

Château-Gaillard (1203 - 1204)

Cornerstone of a vast defense system, Château-Gaillard, which Richard the Lion Heart had built on totally new plans, seemed capable of defying all assaults.

The capture of this fortress was the decisive step leading to the conquest of Normandy by Philippe Auguste.

At the end of March 1203, the king of France occupied the peninsula of Bernières, in front of the little township of Andelys. The Anglo-Normans, inferior in numbers, did not insist and withdrew in to the castle of the island of Andely in the middle of the Seine.

Having taken up position on the peninsula of Bernières, Philippe Auguste proceeded to build a « circumvallation ». Faced with these preparations, John the Landless, who had remained inactive, decided to react. This reaction took the form of a land and waterborne assault against his rival's camp.

Command of the relief expedition was given to William the Marshall, who disposed of a considerable force of knights and men-at-arms. This force was further bolstered by the bands of the famous outlaw Lou Pescaire (Lupicarus). The waterborne assault was to be tackled by Alain Tranchemer, the pirate, who was to come up the Seine.

The offensive was launched on a moonless night. Both sides fought with great determination and the combats were of a rare violence. Things went hopelessly wrong for the relief expeditions which were virtually annihilated. After this failure John departed for England.

The castle on Andely island was the last defense before Château-Gaillard and in fact prevented its siege from being efficient.

Surrounded by wooden palisades, the french lit fires and with the wind feeding the flames, all the defenses were soon alight. The Anglo-Normans had to hide or flee to escape the fire and the French waited for the moment when the flames began dying down to cross over and occupy the island. Seeing this, the inhabitants of the village of Petit-Andely abandoned their homes and sought refuge inside Château-Gaillard.

The first phase had been completed, the siege proper could now begin.

Roger de Lacy, commander of the castle's garrison, decided to send away the non-combatants (« useless mouths » to feed), in particular the inhabitants of Petit-Andely. Twice, hundreds of refugees were allowed to pass through French lines and into the countryside beyond, to escape the siege. However, Philippe Auguste, informed of these happenings, forbade any further passage of refugees, hoping thus to force the besieged to consume their provisions more quickly.

Shortly after this decision was taken several hundred non-combatants were expelled from the fortress.

This group was not allowed through the French lines and could not go back into the fortress ; they thus had to seek shelter in caves and small valleys between besiegers and besieged. Famine and cold caused great sufferings and, after four months, Philippe Auguste, seeing that his plan was thwarted, allowed what refugees had survived, to leave.

The defenders had provisions for over a year and Philippe Auguste realised that a long siege could lead to a breaking up of his forces. The king of France thus resolved to take Château-Gaillard by force. In the month of February 1204, belfries were brought up to harass the defenders while workmen toiled day and night to fill in the ditch on the south side of the fortress.

Miners had also been active, hollowing out a cavern under the curtain wall and filling it with firewood.

When the fire was lit the intense heat in the cavity caused the wall to collapse. Roger de Lacy realised he could not defend the outer ward and set all of it on fire.

The besieged had retired into the middle ward where they could have held out for a long time.



Malheureusement la muraille fort affaiblie par les diverses galeries et par le choc d'énormes roches lancées par une catapulte, se fendit et s'écroula par le milieu. Par la brèche, les français passèrent à l'assaut et s'emparèrent du château avant que la garnison ait eu le temps de se réfugier dans le donjon. Château-Gaillard était pris avec 160 défenseurs encore vivants.

However, several sergeants led by Pierre Bogis crawled up the steep slopes and got into the castle by crawling up a drain into a latrine. Once inside, they managed to rush to the drawbridge and let it down. The defenders withdrew to the inner ward and its keep. Philippe Auguste installed a protective mantle in front of the gate, to protect his miners. However, Roger de Lacy detected this activity and ordered a countermine started which neutralised the French attempt.

Unfortunately for the defenders, the wall of the middle ward, weakened by all the mining and by the missiles hurled by a siege engine, collapsed. Through this breach the French poured in and took the castle and the 160 defenders that remained.

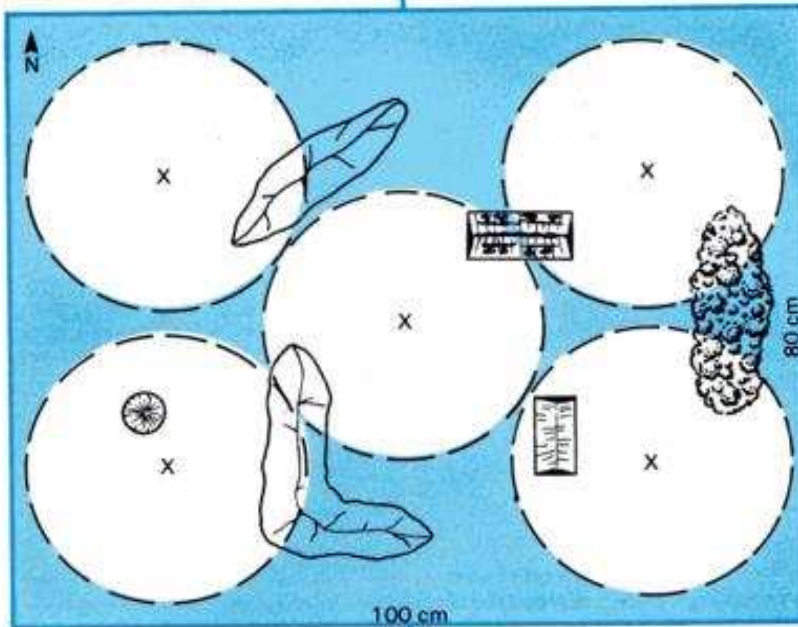


1^{re} aventure La presqu'île de Bernières

L'attaque massive de Guillaume le Maréchal fut précédée par les routiers de Lou Prescaire qui, par une nuit sans lune, forcèrent les retranchements et tuèrent un grand nombre d'hommes d'arme, de ribauds et de marchands accompagnant l'armée. La panique se répandit, et tout le monde commençait à fuir, quand Guillaume des Barres, accouru à temps avec quelques chevaliers et des hommes d'armes, réussit à regrouper les fuyards et résista ainsi à l'attaque des routiers.

1st adventure The Bernières Peninsula

The assault led by William the Marshal was preceded by Lou Pescaire's outlaws. On a moonless night they burst through the entrenchments and killed a large number of men-at-arms, merchants and other camp followers. Panic spread rapidly and flight was becoming general when Guillaume des Barres arrived with a few knights and men-at-arms. He managed to regroup the fleeing men and resist the attack of the outlaws.



X Feux
-- Limite de la partie éclairée
■ Zone d'ombre

X fires
-- limit of zone lit by the fire
■ area of darkness

Les personnages Troupe du Roi de France

Retranchement

- 1 chevalier à pied : toutes les caractéristiques minimum 13, cheval minimum 18.
- 1 sergent à pied : courage, force minimum 12, pas de cheval.
- 1 hommes d'arme avec lance
- 2 hommes d'arme avec faux
- 1 archer (arc court) : adresse minimum 14.
- 1 arbalétrier : adresse minimum 13.
- 9 paysans : adresse maximum 13.

Les renforts

- 1 chevalier à pied (chef) : toutes les caractéristiques minimum 14, pas de cheval.
- 2 chevaliers à pied : adresse, courage, force minimum 13.
- 1 sergent à pied
- 1 homme d'arme avec lance
- 1 archer (arc court) : adresse minimum 15.
- 1 arbalétrier : adresse minimum 12.

The characters Troop of the King of France

Entrenchment

- 1 knight on foot : all characteristics, minimum 13 ; horse, minimum 18.
- 1 sergeant on foot : courage and strength, minimum 12 ; horse, minimum —
- 1 man-at-arms with lance : —
- 2 men-at-arms with scythe : —
- 1 archer (short bow) : skill, minimum 14.
- 1 crossbowman : skill, minimum 13.
- 9 peasants : skill, maximum 13.

The reinforcements

- 1 knight on foot (leader) : all characteristics, minimum 14 ; no horse.
- 2 knights on foot : skill, courage, strength, minimum 13.
- 1 sergeant on foot : —
- 1 man-at-arms with lance : —
- 1 archer (short bow) : skill, minimum 15.
- 1 crossbowman : skill, minimum 12.

Les routiers

- 1 chevalier (chef) : toutes les caractéristiques minimum 14, cheval minimum 18.
3 chevaliers : adresse, courage, force minimum 13, cheval.
2 sergents : courage, force minimum 12, cheval.
4 hommes d'arme avec lance : —
3 hommes d'arme avec faux : —
4 archers (arc court) : adresse minimum 13.
3 arbalétriers : adresse minimum 13.

Réserve de flèches et de carreaux d'arbalète comme la règle. Pas de réserve de lances.

Le jeu :

Les troupes du roi de France étant dans le retranchement, sont placées sur la table où le joueur le désire. Les deux chevaux dans l'étable.

Les routiers entrent par le bord « Nord » au premier tour, les renforts par le bord « Sud » et « Est » deux tours après les premiers combats. Les croix représentent des feux allumés pour voir l'adversaire, les pointillés sont leurs limites d'éclairage.

But du jeu : Nombre de tours illimités

L'un des joueurs doit rester maître du terrain (adversaire tué ou en fuite), aucun ennemi ne doit rester sur la carte.

Cas particuliers :

Tous les tirs ont — 2. Les tirs dans les zones d'ombre sont interdits (parties hachurées). Les chevaux ont peur des feux, ils ne peuvent pas s'approcher à moins de 5 cm, sinon ils désarçonnent leur cavalier. Le combat à cheval n'est pas obligatoire, les cavaliers peuvent combattre à pied ou à cheval, au choix.

The outlaws

- 1 knight (leader) : all characteristics, minimum 14 ; horse, minimum 18.
3 knights : skill, courage, strength, minimum 13 ; horse —.
2 sergeants : courage, strength, minimum 12 ; horse —.
4 men-at-arms with lances : —
3 men-at-arms with scythes : —
4 archers (short bows) : skill, minimum 13.
3 crossbowmen : skill, minimum 13.

Reserves of arrows and crossbow bolts as stated in the rules. No reserve of lances available.

The game :

The troops of the King of France are already in the entrenchment, they are therefore placed on the playing surface wherever the owning player wishes. The 2 horses are in the stable.

The outlaws enter by the « North » edge on the first turn, the reinforcements arrive by the « South » and « East » edges 2 turns after the first combats. The crosses represent fires lit to see the adversaries, the dotted lines represent the limits of the areas illuminated by the fires.

Objectives of the game : Number of turns : unlimited.

One of the players must remain in control of the terrain (adversaries must be killed or be in flight), no enemy must remain on the map (playing surface).

Special cases :

All shots suffer a — 2. Shots are forbidden in the zones of darkness (shaded areas on map). Horses are afraid of fire, they cannot get closer than 5 cm to a fire or they will throw their rider. Combat on horseback is not compulsory, knights can fight on foot or on horseback, as desired.

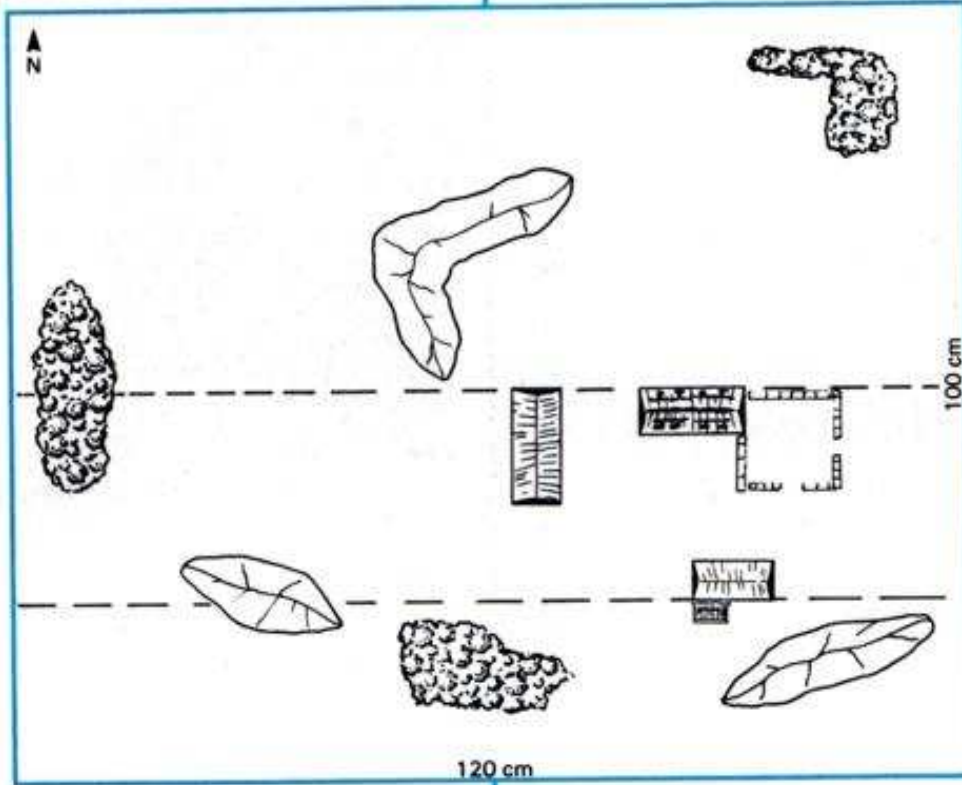


2^e aventure La folle mission

Roger de Lacy profitant de la présence des habitants du Petit-Andely pris entre les assiégeants et les assiégés, décide de forcer le blocus afin de faire parvenir en Angleterre des manuscrits d'une importance capitale. Ils devront capturer les chevaux d'un poste avancé pour remplir, avec toutes chances de succès, leur mission.

2nd adventure A mission of folly

Roger de Lacy has to send some very important manuscripts to England. He has decided to take advantage of the presence of the inhabitants of the Petit-Andely between besieged and besiegers to send out the manuscripts. The men charged with the mission will have to take horses from an enemy advance post in order to give their mission the greatest probabilities of success.



Les personnages Anglo-normands

- 1 chevalier (chef) : toutes les caractéristiques minimum 14, pas de cheval.
- 4 chevaliers : adresse, courage, force minimum 13, pas de cheval.
- 3 sergents : courage, force minimum 13.
- 2 archers (arc court) : adresse minimum 15.

Français

- 1 chevalier (chef) : toutes les caractéristiques minimum 13.
- 1 chevalier : adresse, courage, force minimum 12.
- 1 sergent : adresse, courage, force minimum 12.
- 2 hommes d'arme avec lance
- 2 hommes d'arme avec faux
- 2 archers (arc court) : adresse minimum 14.
- 2 arbalétriers : adresse minimum 12.
- 12 chevaux

Flèches et carreaux d'arbalète, minimum 12 pour les archers anglo-normands, les Français comme dans la règle. Pas de réserve de lance.

Le jeu :

Le joueur « français » place ses personnages où il le veut au nord de la grande chaumière avec, cependant, les 2 chevaliers dans celle-ci, le sergent dans la petite chaumière. Six chevaux sont placés dans l'écurie ; six dans l'enclos attenant. Tous les autres personnages doivent se trouver au nord de la limite en pointillé.

La troupe anglo-normande entre par le côté « sud ».

L'agilité des chevaux est tiré par le joueur « français » et tenu secret du joueur « anglo-normand ».

The characters Anglo-Normans

- 1 knight (leader) : all characteristics, minimum 14 ; no horse.
- 4 knights : skill, courage, strength, minimum 13 ; no horse.
- 3 sergeants : courage, strength, minimum 13.
- 2 archers (short bows) : skill, minimum 15.

French

- 1 knight (leader) : all characteristics, minimum 13.
- 1 knight : skill, courage, strength, minimum 12.
- 1 sergeant : skill, courage, strength, minimum 12.
- 2 men-at-arms with lances : —
- 2 men-at-arms with scythes : —
- 2 archers (short bow) : skill, minimum 14.
- 2 crossbowmen : skill, minimum 12.
- 12 horses : —

Arrows and crossbow bolts, 12 minimum for the Anglo-Norman archers ; for the French it is as stated in the rules. There is no reserve of lances.

The game :

The « French » player places his characters anywhere north of the large cottage, with the following exceptions : 2 knights must be in the large cottage, the sergeant in the small one. 6 horses are in the stable, 6 in the adjacent enclosure. All the other characters must be north of the (dotted) limit line.

The Anglo-Norman troop enters by the « South » edge.

The agility of the horses is drawn by the « French » player and kept secret from the « Anglo-Norman » player.

Les deux personnages porteurs de manuscrits sont inconnus du joueur « français » et identifiés sur la feuille des personnages. Les porteurs de manuscrits seront dévoilés quand ils sortiront par le bord « nord ». Si l'un d'eux est mort ou blessé gravement (moins de la moitié de ses P. de V. de perte) il pourra les confier à un ami qui, dans ce cas, devra rester adjacent au porteur de manuscrit pendant 1 tour s'il est blessé, 2 tours s'il est mort, tout ceci sans combattre.

A ce moment le joueur « français » connaîtra le nouveau porteur du manuscrit.

Un personnage français, qui reste adjacent pendant 2 tours à un adversaire mort, doit savoir si celui-ci porte le manuscrit, et être renseigné par son adversaire. Dans ce cas, il peut le capturer et ainsi de suite.

En résumé, pour capturer un manuscrit, il faut être pendant deux tours sans combattre, adjacent à l'adversaire mort que l'on est en train de fouiller.

But du jeu : La partie se joue en 12 tours.

Le joueur anglo-normand doit capturer des chevaux pour chacun de ses personnages et sortir avec ceux-ci par le bord « nord ».

Si il réussit à sortir les deux personnages porteurs de manuscrits, c'est une victoire, s'il n'en sort qu'un seul, c'est match nul, et aucun c'est la défaite.

Cas particuliers

Les archers anglo-normands montent à cheval comme les sergents et les chevaliers.

Les Français ne bougent pas tant que les Anglo-Normands n'ont pas atteint la première ligne pointillée.

The 2 characters carrying the manuscripts are identified as such on the character sheet, their identity being kept secret from the « French » player. The manuscript carriers will be revealed when they exit the playing surface by the « North » edge. If one of them is killed or gravely wounded (loses less than half his Life Points) the manuscripts can be transferred to a friend. If the original manuscript carrier is wounded, the new carrier will have to remain next to him for 1 turn ; if he is dead it will be 2 turns. No combat can take place during these turns. Whenever a transfer of manuscript takes place the « French » player will know the identity of the new carrier. A French character who remains next to a dead adversary for 2 turns must know if he is carrying a manuscript or not, — the Anglo-Norman player will have to inform him. If the slain character is carrying a manuscript, the French player can then take it from him.

To summarise, to take a manuscript from a slain adversary, one must spend 2 turns adjacent to him (engaging in no combat) in order to search the body.

Objectives of the game : Number of turns : 12.

The Anglo-Norman player must capture horses for each one of his characters and leave the playing surface with them by the « North » edge.

If he manages to exit the 2 characters carrying the manuscript he will have a victory, if only one of the carriers leaves it will be a draw. If neither of the manuscript carriers manage to exit the board, the Anglo-Norman player loses.

Special cases :

Anglo-Norman archers ride horses like the sergeants and the knights.

The French do not move as long as the Anglo-Normans have not reached the first dotted line.





SCENARIO XII

Bouvines (1214)

Si l'ost française fait demi-tour, le 27 juillet au matin ce n'est pas que Philippe Auguste refuse l'affrontement, mais qu'il cherche un terrain favorable.

Il veut en finir mais ne veut pas risquer son royaume sur un terrain désavantageux, d'ailleurs le comportement des deux camps confirme la résolution de chacun.

Très tôt, dans la rosée du matin, l'ost part s'abriter derrière les marais de la Marcq. Un solide corps est mis en arrière-garde et des observateurs surveillent les mouvements de l'ennemi.

Celui-ci pense saisir l'occasion. C'est dans la retraite que les bandes armées sont les plus vulnérables et, à son tour, l'ost ennemi se met en marche. La chasse commence pour ravir à l'adversaire ce qu'il pourra. Mais qui sait ? dans l'assemblée que préside Otton, Renaud de Daumartin conseille la prudence. Il sait que les gens d'Ile-de-France ne se débanderont pas. Et pourtant, les vieilles rancœurs, l'agressivité et la témérité se révèlent les plus fortes.

Ce dimanche, l'Empereur et ses alliés ont choisi la bataille que Philippe Auguste ne refusera pas.

1^{re} aventure Le matin de Bouvines

Ce scénario met en scène les combats de troupes légères d'arrière et d'avant-garde, quand le mouvement de repli de Philippe Auguste est interprété comme une retraite désordonnée par les alliés.

SCENARIO XII

Bouvines (1214)

When the French host reverses its direction of march on the morning of the 27th July, it does not mean that Philippe Auguste wishes to avoid the enemy. Indeed he is seeking a favorable place to give battle.

He wants to be finished with this war but is not about to risk his kingdom on a battleground that would be disadvantageous to him. In fact the way both sides are manœuvring confirms their resolve to give battle.

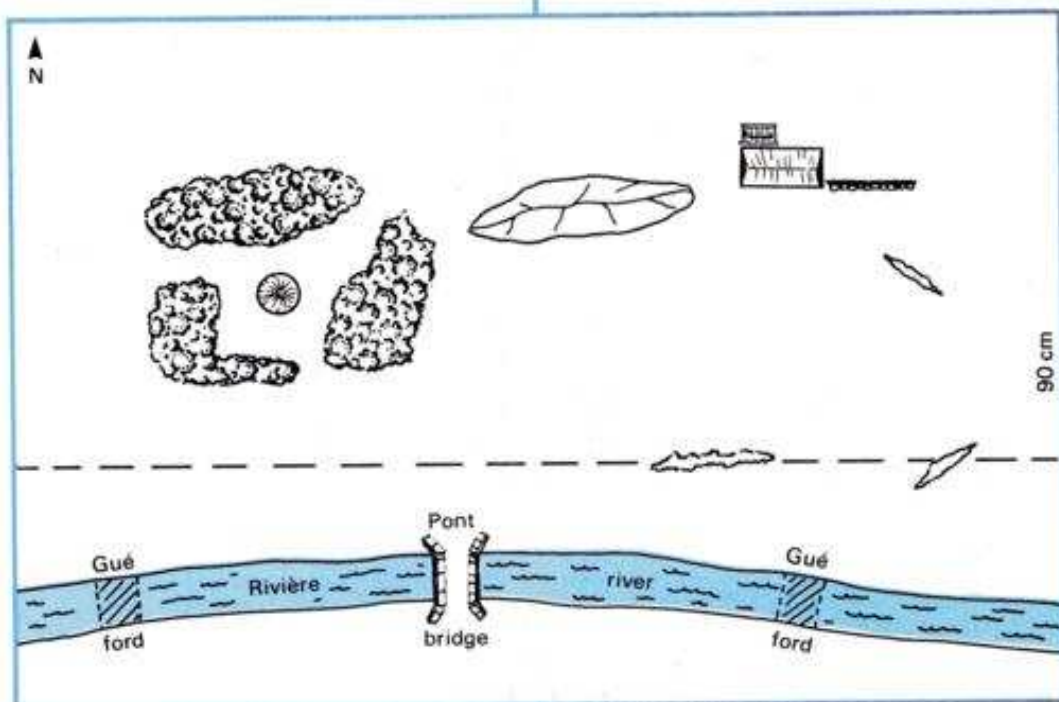
Very early, with the morning dew fresh on the fields, the host takes up a sheltered position behind the marshes of the Marcq. With a strong rearguard in place, observers keep an eye on the enemy.

The enemy does indeed think an opportunity presents itself. Knowing it is in retreat that armed bands are most vulnerable, the enemy host starts marching. The chase is on to try to take what can be taken from the fleeing foes. But who knows ? At the council presided by Otto, Renaud de Daumartin counsels prudence. He knows that the folk from Ile-de-France (the Paris region) will not rout. But it is the old rancours, aggressivity and temerity that are stronger.

That Sunday, the Emperor and his allies have chosen the battle that Philippe Auguste will not refuse.

1st adventure The morning of Bouvines

This scenario deals with the combats between a light troop of the advance guard of the pursuing forces and the rearguard of the retreating army. The action takes place when Philippe Auguste's withdrawal is interpreted as a disorderly retreat by the allies.



Les effectifs

Arrière-garde française

- 1 chevalier (chef) : toutes les caractéristiques minimum 14, cheval minimum 27.
- 3 chevaliers : toutes les caractéristiques minimum 12, cheval minimum 18.
- 2 sergents : force, courage minimum 13, cheval.
- 3 hommes d'arme avec lance :
- 2 hommes d'arme avec faux :
- 1 archer (arc court) : adresse minimum 15.
- 2 archers (arc court) : adresse minimum 14.
- 2 arbalétriers : adresse minimum 13.

Avant-garde alliés

Comme les français

Le jeu

Les français se déploient à 30 cm du bord « sud » mais au nord de la rivière.

Les alliés entrent au premier tour par le bord « nord ».

Les français doivent retarder l'ennemi et se replier en sortant de la table de jeu par le bord sud.

But du jeu : La partie se joue en 12 tours.

Les français doivent tenir pendant au moins 7 tours au nord de la rivière, se retirer derrière celle-ci et sortir de la table de jeu par le bord sud à partir du 10^e tour.

Pour gagner, ce repli doit se faire avec au moins 4 cavaliers et 6 fantassins. Avec au moins 2 cavaliers et 3 fantassins, c'est un match nul, en-dessous c'est une défaite française.

Cas particuliers

La rivière est infranchissable sauf au pont et aux gués. Si un combattant recule dans la rivière, on lance un D 6, les conséquences sont les suivantes :

Quand il a encore tous ses P. de V. avec un résultat 3-4-5-6- il se noie, avec au moins la moitié de ses P. de V. si le résultat est 2-3-4-5-6- il se noie. Moins de la moitié, il se noie automatiquement. Si il ne se noie pas, il ressort par la berge sud au bout de 2 tours complets. Son adversaire peut le prendre comme cible avec un malus de - 4.

La rivière, le pont et les gués peuvent être tracés à la craie.

The characters

French rearguard

- 1 knight (leader) : all characteristics, minimum 14 ; horse, minimum 27.
- 3 knights : all characteristics, minimum 12 ; horse, minimum 18.
- 2 sergeants : strength, courage, minimum 13 ; horse, —
- 3 men-at-arms with lances : —
- 2 men-at-arms with scythes : —
- 1 archer (short bow) : skill, minimum 15.
- 2 archers (short bow) : skill, minimum 14.
- 2 crossbowmen : skill, minimum 13.

Allied advance guard

Same as the French.

The game :

The French deploy 30 cm from the « South » edge but north of the river.

The allies enter on the first turn by the « North » edge.

The French must delay the enemy and fall back in such a way as to exit the playing surface by the « South » edge.

Objectives of the game : Number of turns : 12.

The French must hold north of the river for at least 7 turns, after which they can fall back across it and exit the playing surface as of the 10th turn.

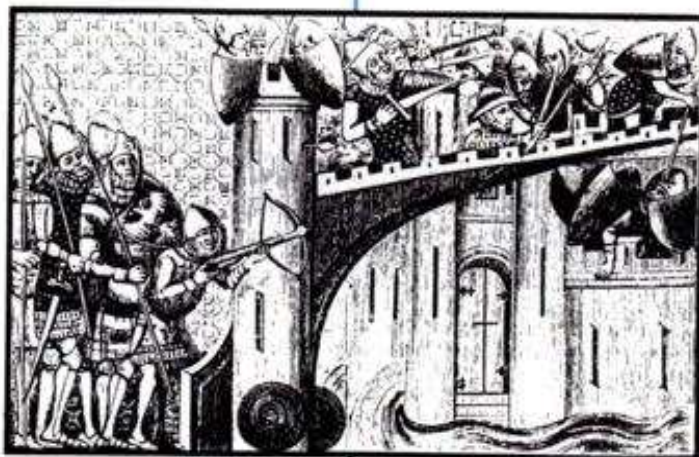
To win the game, the « French » player must exit at least 4 knights and 6 infantrymen. If he exits at least 2 knights and 3 infantrymen it will be a draw, anything less will be a French defeat.

Special cases :

The river can only be crossed at the bridge and at the fords. Should a character back into the river, a D6 is thrown ; the results are :

With all his Life Points, if the result is 3-4-5-6, he drowns ; with at least half his Life Points, if the result is 2-3-4-5-6, he drowns. If he has less than half his Life Points, he will drown automatically. If the character does not drown he comes out on the south bank after 2 complete turns. His adversary can take him as a target with a - 4 modifier.

The outlines of the river, the bridge and the fords can be traced with a chalk.



2^e aventure Le soir de Bouvines

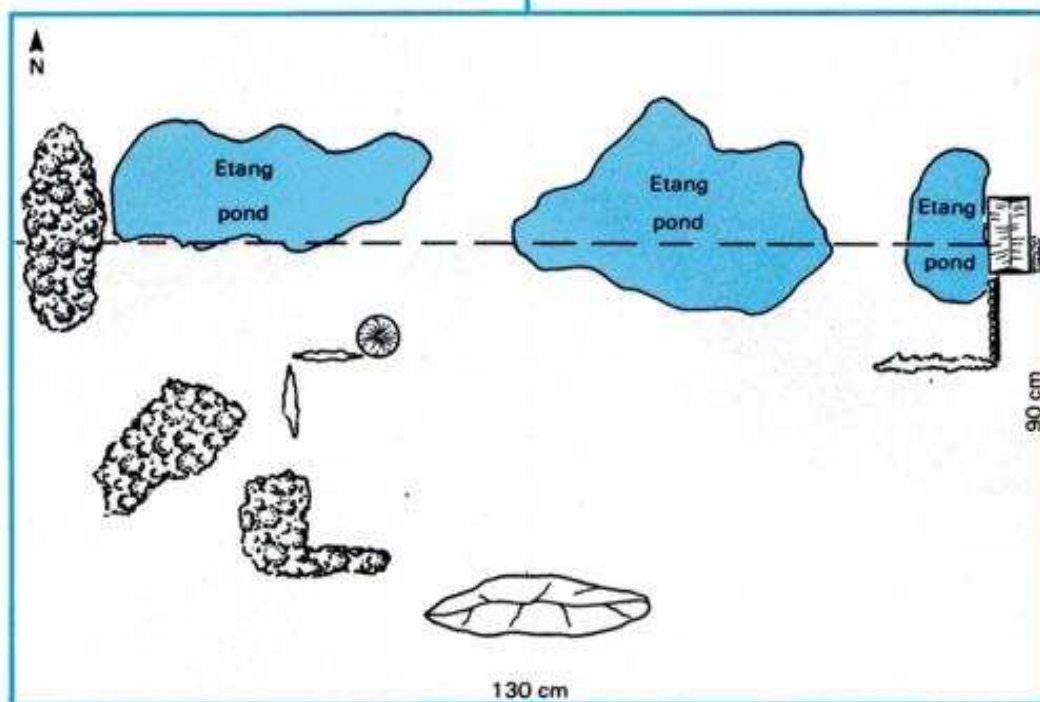
Ce scénario met en scène les combats des petites troupes isolées le soir de la bataille de Bouvines. Il fait un pendant à la 1^{re} aventure en reprenant ses particularités mais en les inversant. L'armée alliée est en retraite, disons désordonnée.

Les français la talonne.

2nd adventure The evening of Bouvines

This scenario deals with the combats between small isolated troops on the evening of the battle of Bouvines. It is similar to the first scenario in that it includes the same elements ; the circumstances however are inverted. The allied army is in retreat, let us say, of a disorderly nature.

The French follow closely.



Les effectifs

Les mêmes que la première aventure.

Le jeu

Les alliés se déploient à 30 cm du bord « nord » mais au sud des étangs.

Les français entrent au 1^{er} tour par le bord sud.

Les alliés doivent retarder l'ennemi et se replier en sortant de la table de jeu par le bord nord.

But du jeu : La partie se joue en 12 tours.

Mêmes conditions que la première aventure mais ce sont les alliés qui doivent essayer de réaliser les conditions de victoire.

Cas particuliers

Les étangs sont infranchissables. Si un combattant recule dans un étang, même conséquence que dans la première aventure, il ressort à 6 cm de son point de chute.

Cas particuliers pour l'ensemble des deux aventures

On peut faire une suite plus cohérente et tenir compte des blessures infligées dans la 1^{re} aventure.

On peut aussi considérer que ce sont d'autres troupes (plus logique) mais que leur présence au cours de la bataille a laissé des séquelles. Dans ce cas, jeter un D 4 par personnage, le résultat indique la perte de P. de V. et des caractéristiques en conséquences (même résultat qu'une blessure dans une partie).

The characters

Same as for the first adventure.

The game :

The allies deploy 30 cm from the « North » edge but south of the ponds.

The French enter on the first turn by the « South » edge.

The allies must delay the enemy and fall back in order to exit the playing surface by the « North » edge.

Objectives of the game : Game length : 12 turns.

Same conditions as for the first adventure but it is the allies who must attempt to fulfill them.

Special cases :

The ponds are impassable ; if a character falls into a pond the results are the same as in the first adventure.

Special cases if both adventures are played together

One could make a set out of both adventures and take into account the wounds inflicted in the course of the first one.

One could also consider that they are other troops in the 2nd adventure (more logical really), but that the fighting of the day has left traces.

For this second option throw a D4 for each character. The result will indicate the loss of Life Points and the characteristics in consequence (same result as for a wound in the course of a game).

