

EXTENSION TACTIQUE



L'extension Tactique de Fief introduit 4 nouveaux types de troupes. Leurs capacités spéciales enrichissent vos choix tactiques. Note de l'auteur : cette extension est particulièrement intéressante à 3 joueurs et, quel que soit le nombre de joueurs, pour ceux qui souhaitent plus de contrôle lors des combats.

Matériel : 18 pions ARCHERS, 18 pions BOMBARDE, 5 pions MERCENAIRES, 7 pions GARDE ROYALE.

TA 1. ARCHERS (3 PAR JOUEUR)



Un pion ARCHERS coûte 2 écus, vaut 1 Point de Combat (PC) et est éliminé par 1 point de dégât.

Les archers se déplacent comme les autres troupes.

Capacité spéciale : il effectue une attaque spéciale au début de la bataille.

TA 1.1 BATAILLES

Avant le premier round d'une bataille, les archers peuvent effectuer une attaque spéciale. Les deux camps effectuent cette attaque simultanément. Un pion ARCHERS présent dans l'armée permet de lancer 1 dé de bataille, chaque archer supplémentaire donne un bonus de +1 au résultat du dé (les archers de plusieurs joueurs dans un même camp s'ajoutent).

Exemple : FRANCK participe à une bataille avec 3 archers dans son armée. Il lance 1 dé de combat et ajoute +2 au résultat (qui sera donc de 2 à 5 dégâts). L'armée adverse de SABINE contient 2 archers. Elle lance en même temps un dé de combat, et ajoute +1 au résultat (qui sera donc de 2 à 5 dégâts).

Les dégâts sont immédiatement subis, et répartis selon la règle habituelle. Puis les rounds de bataille commencent. Les pions ARCHERS y combattent avec les mêmes caractéristiques que les pions SERGENTS.

TA 1.2 SIÈGES

Lorsqu'une armée attaque un château, il faut 2 archers minimum pour pouvoir faire l'attaque spéciale. Chaque archer supplémentaire donne un bonus de +1 au résultat du dé. **Exemple** : une armée qui contient 3 archers attaque un château. Elle a droit à une attaque spéciale de 1 dé +1.

De même, en attaquant une cité, il faut 3 archers minimum pour pouvoir faire l'attaque spéciale. Chaque archer supplémentaire donne un bonus de +1 au résultat du dé. **Exemple** : une armée qui contient 3 archers attaque une cité. Elle a droit à une attaque spéciale de 1 dé, sans bonus.

TA 1.2.1 ARCHERS ASSIÉGÉS QUI VISENT UN SEIGNEUR

Lors d'un assaut contre un château ou une cité, les archers en défense peuvent, au lieu de faire leur attaque spéciale, viser et tenter de tuer un des seigneurs attaquants. Ce n'est pas possible si l'attaque bénéficie d'une carte *Souterrain* (10.2.2).

Le joueur défenseur annonce quel seigneur il vise et lance 1D6 sans bonus, quel que soit le nombre d'archers présents en défense. Sur un résultat de 6, le seigneur visé est tué. Tout autre résultat est sans effet. Si le dernier seigneur attaquant est tué ainsi, la bataille stoppe immédiatement, aucun round n'a lieu. Sinon la bataille continue normalement.

TA 2. BOMBARDES (3 PAR JOUEUR)



Un pion BOMBARDE coûte 4 écus.

Une bombarde se déplace comme les autres troupes.

Capacité spéciale : chaque pion BOMBARDE présent dans une armée permet de relancer 1 dé de combat de l'armée à chaque round. Cela s'applique aussi à l'attaque spéciale des archers (sauf pour viser un seigneur (TA 1.2.1)).

Les pions BOMBARDE n'absorbent pas de dégâts. Ils sont immédiatement éliminés si les autres troupes de l'armée sont éliminées.

TA 3. GARDE ROYALE (7 PIONS NEUTRES)



Roi

Reine

Quand il est élu, le roi remplace immédiatement jusqu'à 2 pions CHEVALIERS et 2 pions SERGENTS qui l'accompagnent par le même nombre de pions CHEVALIERS et SERGENTS de la garde royale. Les pions remplacés sont remis dans la réserve du joueur. Ce remplacement est gratuit.

Quand une femme devient reine, elle fait de même mais pour 1 pion CHEVALIERS et 2 pions SERGENTS maximum.

Ces pions GARDE ROYALE accompagnent toujours le roi (ou la reine) lors de ses déplacements. Ils ne peuvent jamais être abandonnés en cours de route.

Note de l'auteur : attention, la présence des sergents de la garde royale peut empêcher le suzerain de faire une chevauchée !

Si le roi (ou la reine) meurt, ou si la reine perd son titre, sa garde royale est immédiatement remplacée par son équivalent en pions "normaux" du joueur.

Capacité spéciale : si au moins 1 pion GARDE ROYALE est présent dans un camp lors d'une bataille, ce camp reçoit un bonus de +1 au résultat de son jet de combat, et ce à chaque round. Ce bonus ne s'applique pas à l'attaque spéciale des archers.

Les autres caractéristiques de ces pions sont identiques à celles des pions "normaux" CHEVALIERS et SERGENTS.

Exemple : SABINE a 2 chevaliers de la garde royale et 2 sergents de la garde royale avec le roi dans une bataille, soit une armée de 9 PC. Elle lance 2 dés de combat, et bénéficie d'un bonus de +1. Ce bonus s'applique à chaque round, tant qu'un pion GARDE ROYALE est présent.

TA 4. MERCENAIRES (5 PIONS NEUTRES)



Les pions MERCENAIRES ont un mode d'achat et de déplacement spécial, voir ci-dessous.

Ceci mis à part, ils ont les mêmes caractéristiques de combat que les pions SERGENTS.

Lors de la mise en place du jeu, les pions MERCENAIRES sont placés sur le bord du plateau, en réserve.

T 4.1 ENCHÈRES POUR LES MERCENAIRES

Au début de la phase Achats (4.0), une enchère a lieu pour obtenir les services de tous les mercenaires disponibles en réserve.

Chaque joueur place secrètement dans une main le montant de son enchère. Toutes les enchères sont révélées simultanément. L'enchère la plus haute l'emporte. En cas d'égalité, un deuxième tour a lieu pour départager les ex-aequo. La mise doit être supérieure ou égale à la première mise. En cas de nouvelle égalité, personne ne gagne, les mercenaires ne sont pas enrôlés et restent en réserve.

Si un joueur remporte l'enchère, il donne sa mise à la banque et place les pions MERCENAIRES recrutés sur son plateau FAMILLE. Les mises des autres joueurs ne sont pas dépensées.

T 4.2 UTILISATION DES MERCENAIRES

Un joueur peut ajouter à ses troupes engagées dans une bataille tout ou partie de ses pions MERCENAIRES si au moins un de ses seigneurs participe au combat. Il peut le faire au début de la bataille, et/ou au début d'un round de combat. Il peut engager des mercenaires en plusieurs fois dans une même bataille, ou dans plusieurs batailles.

Les mercenaires ne peuvent pas intervenir lors d'une révolte, mais peuvent lors d'une bataille de la croisade (voir l'extension Croisades). Un mercenaire ne peut participer qu'à une seule bataille par tour. Une fois engagé, il reste sur place jusqu'à la fin du tour.

Si plusieurs pions MERCENAIRES sont engagés en même temps dans une bataille située en zone de peste (2.3.3), ils en subissent les effets immédiatement : la moitié (arrondi à l'inférieur) des pions MERCENAIRES est éliminée, on les remet dans la réserve.

Les mercenaires combattent et absorbent les pertes comme des sergents. Les pions MERCENAIRES éliminés sont replacés en réserve. Ils pourront de nouveau être achetés aux enchères le tour suivant.

Les mercenaires survivants d'une bataille restent sur place. Les pions sont remis sur le plateau du joueur qui les emploie à la fin du tour.

Exemple : FRANCK possède 5 pions MERCENAIRES, qui sont en réserve sur son plateau FAMILLE. Il attaque OLIVIER avec une armée composée de 1 seigneur, 2 chevaliers et 5 sergents pour un total de 12 PC. FRANCK décide d'ajouter un de ses mercenaires pour porter son total à 13 PC, ce qui lui permet de lancer 3 dés de combat au lieu de 2. FRANCK et OLIVIER lancent les dés. OLIVIER fait 2 dégâts à FRANCK. Celui-ci choisit d'éliminer le pion MERCENAIRES et 1 pion SERGENTS. L'armée de FRANCK n'a plus que 11 PC; il décide donc d'engager 2 nouveaux pions MERCENAIRES pour le prochain tour, pour repasser à 13 PC et pouvoir de nouveau lancer 3 dés. FRANCK gagne la bataille. Il a encore 2 pions MERCENAIRES en réserve qu'il pourra utiliser dans une autre bataille s'il le souhaite.

T 4.3 ENTRETIEN DES MERCENAIRES

Au début de chaque phase Achats, avant l'enchère des mercenaires, chaque joueur qui emploie des mercenaires doit payer à la banque 1 écu par pion MERCENAIRES qu'il souhaite garder. Il peut n'en garder qu'une partie. Les pions non gardés sont remis dans la réserve, ils feront partie des mercenaires recrutables lors de l'enchère qui suit. Un joueur qui choisit de ne pas payer ses mercenaires peut tout à fait les recruter à nouveau lors de l'enchère qui suit !

Exemple : 2 pions MERCENAIRES de FRANCK ont été éliminés lors de la phase bataille. Ils ont été replacés en réserve. FRANCK a encore 3 pions MERCENAIRES en réserve. Au début de la phase Achats du tour suivant, FRANCK choisit de payer 1 écu pour garder 1 des 3 pions MERCENAIRES. Les deux autres sont replacés en réserve. Il y a maintenant 4 pions MERCENAIRES en réserve et une enchère a lieu pour ces 4 pions. Si un autre joueur que FRANCK gagne l'enchère, il y aura donc 2 joueurs qui auront des mercenaires !

T 4.4 JOUER UNE CARTE RÉVOLTE SUR UN CAMP DE MERCENAIRES

Une carte Révolte peut être jouée pour attaquer un camp de mercenaires, c'est à dire les pions MERCENAIRES qu'un joueur garde en réserve.

La résolution de la révolte se fait selon les règles habituelles.

Note de l'auteur : les mercenaires étaient réputés et redoutés pour leurs exactions. La présence d'un camp de mercenaires était donc particulièrement propice à provoquer une révolte des paysans, excédés par leurs pillages et autres agressions !

Exemple : FRANCK possède 5 pions MERCENAIRES, qui sont en réserve sur son plateau FAMILLE. OLIVIER joue une carte Révolte pour les attaquer. Il lance 1 dé de combat, obtient 2f, +1 bonus de révolte, soit 3 dégâts. 3 des pions MERCENAIRES de FRANCK sont éliminés, et replacés dans la réserve générale.