

Le Beffroi

La tour de siège fournie dans le jeu original SIEGE m'est toujours apparue bizarre avec ses 3 malheureuses petites cases. Cette tour a été mise à l'échelle et prend toute sa dimension grâce à ses niveaux multiples et son pont-levis. Je l'ai rebaptisé beffroi pour éviter toute confusion avec la tour du jeu SIEGE.

Un grand merci à Bob Gingell pour avoir relu ces règles et proposer de nombreuses modifications et améliorations.

Sommaire

1	Description	2
1.1	Les différents éléments	2
1.2	Les échelles.....	2
1.3	Pions sur ou hors la carte	2
2	Hauteur du beffroi.....	3
3	Couverture	3
4	Déplacer le beffroi	3
4.1	Règles standard.....	3
4.2	Règle optionnelle ("Surcharge").....	4
5	Mouvement à l'intérieur du beffroi.....	4
6	Restrictions de tir	4
7	Tirer depuis un beffroi	4
8	Mouvement et combat depuis un beffroi.....	4
9	Mettre le feu au beffroi	5
10	Résumé des types de terrain	6

1 Description

1.1 Les différents éléments



Le beffroi est constitué de 5 éléments :

- Le Niveau 0, avec les roues, est utilisé par les personnages qui déplacent le beffroi.

- Le Niveau 1 est juste un niveau intermédiaire pour atteindre le suivant et fournit un abri aux personnages prêts à l'assaut. Notez que ce niveau n'est pas utilisé quand on attaque un rempart de niveau 1 (voir section 2)

- Le Niveau 2 est le niveau d'assaut qui donne accès au pont-levis.

- Le pont-levis peut être levé ou abaissé. Le pion n'est utilisé que quand il est abaissé.

- Le Niveau 3 sert à tirer sur les ennemis derrière les créneaux depuis une position surélevée.

L'avant du beffroi est vertical, ainsi la face avant de chaque niveau occupe toujours la même position sur la carte. Pour retarder la propagation du feu, l'avant du beffroi est recouvert de peaux fraîchement coupées.

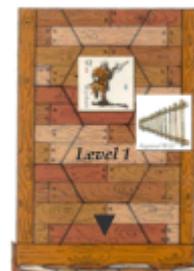
1.2 Les échelles

Les personnages peuvent monter et descendre entre les niveaux 1, 2 et 3 au moyen d'échelles internes (utilisez un marqueur échelle dressée de SIEGE).

Ces échelles peuvent être soit fixes soit amovibles selon les conditions du scénario : les échelles fixes permettent au défenseurs de contre-attaquer dans la tour alors que les échelles amovibles ajoutent de nouveaux défis tactiques.

Quand les échelles sont amovibles, une équipe externe doit dresser l'échelle quand le beffroi est arrêté pour monter ou descendre du niveau 1 depuis le sol.

Même si les échelles sont fixes, le beffroi doit toujours être arrêté pour monter ou descendre du niveau 1.



1.3 Pions sur ou hors la carte



Seul le Niveau 0 est placé sur la carte quand le beffroi est à plus de 2 cases de tout hexagone de rempart.

Quand le beffroi est prêt à abaisser son pont-levis, les pions Niveau 2 et pont-levis sont placés sur la carte en lieu et place.

Il est conseillé d'utiliser une autre feuille de beffroi pour positionner les personnages sur les niveaux hors-carte.

2 Hauteur du beffroi

Bien que représenté avec 3 niveaux, la hauteur du beffroi sera ramenée à 2 niveaux quand le rempart attaqué n'est que de niveau 1. Il suffit de ne pas utiliser le Niveau 1 de la tour et de considérer le Niveau 2 et le pont-levis comme étant au niveau 1, et le Niveau 3 au niveau 2.

Si le mur attaqué est de niveau 3, on considérera alors que le Niveau 1 du beffroi recouvre en fait 2 niveaux de hauteur, et il faudra 6 PM pour monter ou descendre l'échelle permettant d'atteindre le niveau du pont-levis.

3 Couverture

Les personnages situés aux Niveaux 0 et 1 bénéficient d'une couverture infinie.

Les personnages situés au Niveau 2 bénéficient d'une couverture infinie tant que le pont-levis reste dressé. Quand il est abaissé, ils n'ont plus de couverture contre les projectiles tirés au travers des cases de pont-levis. Les personnages derrière les archères latérales bénéficient d'une couverture moyenne quand le tir passe par la meurtrière.

Les personnages au Niveau 3 bénéficient d'une couverture moyenne quand le projectile traverse une meurtrière du beffroi.

La tour est entièrement ouverte à l'arrière. En cas de tir par derrière, les personnages au niveau du sol ne bénéficient plus d'aucune couverture, alors que ceux situés sur les étages plus élevés bénéficient d'une couverture légère s'ils sont sur les cases du bord arrière. Les joueurs peuvent utiliser les règles de tir contenues dans les cartes extensions de SIEGE pour viser des cibles situées plus à l'intérieur de la tour.

4 Déplacer le beffroi

4.1 Règles standard

Au moins 8 personnages au sol sont nécessaires pour déplacer le beffroi de 2 PM par tour. Le mouvement est réduit à un point par tour s'il n'y a qu'entre 4 et 7 personnages au sol. En dessous de 4, le beffroi ne peut pas bouger. Le mouvement n'est possible qu'en ligne droite, soit en avant ou en arrière. Au début de l'assaut et si seule une carte château est utilisée, l'attaquant place le beffroi à cheval sur un côté de la carte, en l'ayant dirigé dans la direction souhaitée.

A cause de ses 8 roues, le beffroi ne peut pas pivoter sur son axe.

Le beffroi ne peut se déplacer que sur du terrain plat ou des cases douves comblées.

Si un ou plusieurs personnages qui poussent le beffroi sont engagés dans un combat, il ne pourra bouger qu'à la vitesse permise par le nombre de personnages restants au sol au tour suivant.



Exemple: 3 des 10 personnages poussant le beffroi sont attaqués par l'arrière. Les 7 personnages restants ne pourront pousser le beffroi que d'une case au tour suivant.

Une fois que le pont-levis a été abaissé, le beffroi ne peut plus bouger.

4.2 Règle optionnelle (“Surcharge”)

Cette règle de Bob Gingell peut être utilisée si vous ne voulez (ou pouvez) pas utiliser plus de 8 personnages pour pousser le beffroi, et pour prendre en compte le poids supplémentaire des nombreux attaquants sur les étages élevés.

Si moins de 16 personnages se trouvent sur le beffroi, répartis indifféremment entre les étages, au moins 6 personnages au sol sont nécessaires pour déplacer le beffroi de 2PM par tour. Le mouvement est réduit à 1 PM s’il n’y a que 3 à 5 personnages au sol. En dessous de 3, l’engin de siège ne peut pas bouger.

Entre 17 et 26 personnages sur le beffroi (à trois étages), le nombre de manoeuvres cités en section 4.1 est nécessaire pour le bouger.

5 Mouvement à l’intérieur du beffroi

Un beffroi peut contenir jusqu’à 10 personnages aux niveaux 1 et 2, et 6 au niveau 3, sans compter les 12 personnages pouvant le pousser au sol. Un personnage entrant une case de beffroi au niveau du sol doit dépenser 2 PM. Pour monter à chaque étage, il devra dépenser 3 PM par niveau. Le mouvement entre des hexagones beffroi au même niveau ne coûte qu’1 PM par case. Les personnages sur des échelles sont considérés comme étant à un niveau intermédiaire.

6 Restrictions de tir

Il est possible de tirer dans un hexagone de beffroi, mais pas à travers celui-ci. Quand le beffroi se déplace, les personnages tirant depuis celui-ci ajoutent 1 au résultat du dé sur la table de résultat de tir. Toutes les règles de tir décrites dans les extensions de CROISADES s’appliquent.

7 Tirer depuis un beffroi.

Le Niveau 3 du beffroi surplombe toujours le rempart attaqué d’un niveau. Il est de ce fait possible de tirer depuis le Niveau 3 du beffroi à l’intérieur des fortifications tant que les restrictions de tir sont respectées. Les défenseurs ne bénéficient d’une couverture que s’ils sont placés immédiatement derrière un créneau ou dans une zone abritée du château ou de la ville.

Quand on tire du Niveau 2 à travers le pont-levis abaissé ou les archères, les personnages sur les cases créneaux bénéficient d’une couverture lourde.

8 Mouvement et combat depuis un beffroi

Quand un beffroi n’est plus qu’à un hexagone de distance d’une ou plusieurs cases rempart, 2 personnages situés sur les 2 cases treuil peuvent abaisser le pont-levis. Ils ne peuvent ni bouger, ni combattre, ni tirer pendant un tour complet. A la fin de ce tour, le pont-levis s’abaisse. A ce moment, vous pouvez remplacer le Niveau 0 placé sur la carte par le niveau 2 et son pont-levis abaissé sur les cases rempart.

Tout personnage sur une case rempart se trouvant sous le pont-levis une fois abaissé lance 1D10 :

- Si le résultat est 1-5, le défenseur retraite d’une case sans dommage (mais les restrictions standard s’appliquent) ;
- Si le résultat est 6-7, le défenseur recule d’une case et est assommé
- Si 8-9, le défenseur retraite d’une case et est blessé
- Si 10, il est tué par le pont-levis.
- Si le défenseur porte une armure, ajoutez 1 au résultat du dé (pour refléter sa moindre agilité pour éviter cette masse qui s’abat).

Passer d’un pont-levis à un rempart (ou vice versa) coûte 2 PM. Il est aussi possible de bénéficier d’une Avance après combat pour effectuer ce mouvement.

Les personnages sur le pont-levis du beffroi et ceux situés sur le rempart peuvent engager le combat dès que leurs hexagones sont adjacents. Les combats peuvent aussi se dérouler à tout

niveau du beffroi. D'autre part, le combat entre 2 personnages situés sur 2 niveaux différents n'est possible que si un d'entre eux est sur une échelle. Les échelles à l'intérieur du beffroi sont fixes et ne peuvent pas être renversées. Les personnages au sol peuvent attaquer et être attaqués par l'arrière.

9 Mettre le feu au beffroi

Les règles standard de SIEGE pour mettre le feu ou utiliser des flèches enflammées s'appliquent. Le rapport de 1:10 ne s'applique que pour les tirs sur l'avant du beffroi, à cause de l'effet retardant des peaux fraîchement coupées. Toute tentative contre les côtés ou l'arrière du beffroi est résolue en utilisant la table de flèches enflammées contre les trébuchets/mangonneaux/balistes, ou 3:10.

10 Résumé des types de terrain

Aspect	Nom	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture			Avantage terrain
			Face	Côté	Arrière	
	Niveau du sol	Impassable à cheval 2 - A pied	Infini	Infini	Aucune	-
	Niveau 1	Impassable à cheval 1 - A pied	Infini	Infini	Léger (dernier rang) / Infini	0
	Niveau 2 (pont-levis dressé)	Impassable à cheval 1 - A pied	Infini	Infini	Léger (dernier rang) / Infini	0
	Niveau 2 (pont-levis abaissé)	Impassable à cheval 1 - A pied	Aucune pour les tirs venant du même niveau ou plus haut	Infini	Léger (dernier rang) / Infini	+ (pour les cases touchant le créneau)
	Niveau 3	Impassable à cheval 1 - A pied	Infini	Infini	Léger (dernier rang) / Infini	0
	Archère	Impassable à travers l'archère et à cheval 1 - A pied	Moyen quand le tir traverse l'archère	Infini	Léger	0 (Pas de combat au travers des archères)
	Echelle	Impassable à cheval 3 - A pied (6 quand on attaque un rempart de niveau 3)	Infini	Infini	Aucune	-
	Treuil	Impassable à cheval 2 - A pied	Léger (si pont-levis abaissé)	Infini	Léger	-