

LA TOUR DE SIEGE

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.

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 de la tour de siège	2
3.	Couverture	3
4.	Déplacer la tour	3
1.4	Règles standard	3
1.5	Règle optionnelle ("Surcharge")	3
5.	Mouvement à l'intérieur de la tour	3
6.	Restrictions de tir	4
7.	Tirer depuis une tour de siège	4
8.	Mouvement et combat depuis une tour de siège	4
9.	Mettre le feu à la tour de siège	4
10.	Résumé des types de terrain	5

1 Description

1.1 Les différents éléments



La tour de siège est constituée de 5 éléments :

- Le Niveau 0, avec les roues, est utilisé par les personnages qui déplacent la tour de siège.
- 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 de la tour de siège 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 de la tour 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 la tour est arrêtée pour monter ou descendre du niveau 1 depuis le sol.

Même si les échelles sont fixes, la tour doit toujours être arrêtée 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 la tour est à plus de 2 cases de tout hexagone de rempart.

Quand la tour est prête 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 tour de siège pour positionner les personnages sur les niveaux hors-carte.

2 Hauteur de la tour de siège

Bien que représentée avec 3 niveaux, la hauteur de la tour 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 de la tour 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 de la tour de siège.

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 la tour

4.1 Règles standard

Au moins 8 personnages au sol sont nécessaires pour déplacer la tour 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, la tour 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 la tour à cheval sur un côté de la carte, en l'ayant dirigée dans la direction souhaitée.

A cause de ses 8 roues, la tour de siège ne peut pas pivoter sur son axe.

La tour ne peut se déplacer que sur du terrain plat ou des cases douves comblées.

Si un ou plusieurs personnages qui poussent la tour sont engagés dans un combat, la tour 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 la tour sont attaqués par l'arrière. Les 7 personnages restants ne pourront pousser la tour que d'une case au tour suivant.

Une fois que le pont-levis a été abaissé, la tour 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 la tour, et pour prendre en compte le poids supplémentaire des nombreux attaquants sur les étages élevés.

Si moins de 16 personnages se trouvent sur la tour, répartis indifféremment entre les étages, au moins 6 personnages au sol sont nécessaires pour déplacer la tour 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, la tour ne peut pas bouger.

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

5 Mouvement à l'intérieur de la tour

Une tour de siège peut contenir jusqu'à 10 personnages aux niveaux 1 et 2, et 6 au niveau 3, sans compter les 12 personnages pouvant la pousser au sol. Un personnage entrant une case de tour 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 tour 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 tour de siège, mais pas à travers celle-ci. Quand la tour se déplace, les personnages tirant depuis la tour 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 une tour de siège.

Le Niveau 3 de la tour de siège surplombe toujours le rempart attaqué d'un niveau. Il est de ce fait possible de tirer depuis le Niveau 3 de la tour 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 une tour de siège

Quand une tour de siège 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 de la tour 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 de la tour. 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 de la tour sont fixes et ne peuvent pas être renversées. Les personnages au sol peuvent attaquer et être attaqués par l'arrière.

9 Mettre le feu à la tour de siège

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 de la tour, à cause de l'effet retardant des peaux fraîchement coupées. Toute tentative contre les côtés ou l'arrière de la tour est résolu 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 through slit and to horses 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	-