

ORGANISATION DU TOUR DE JEU

Chaque phase d'un tour de jeu se déroule de la façon suivante:

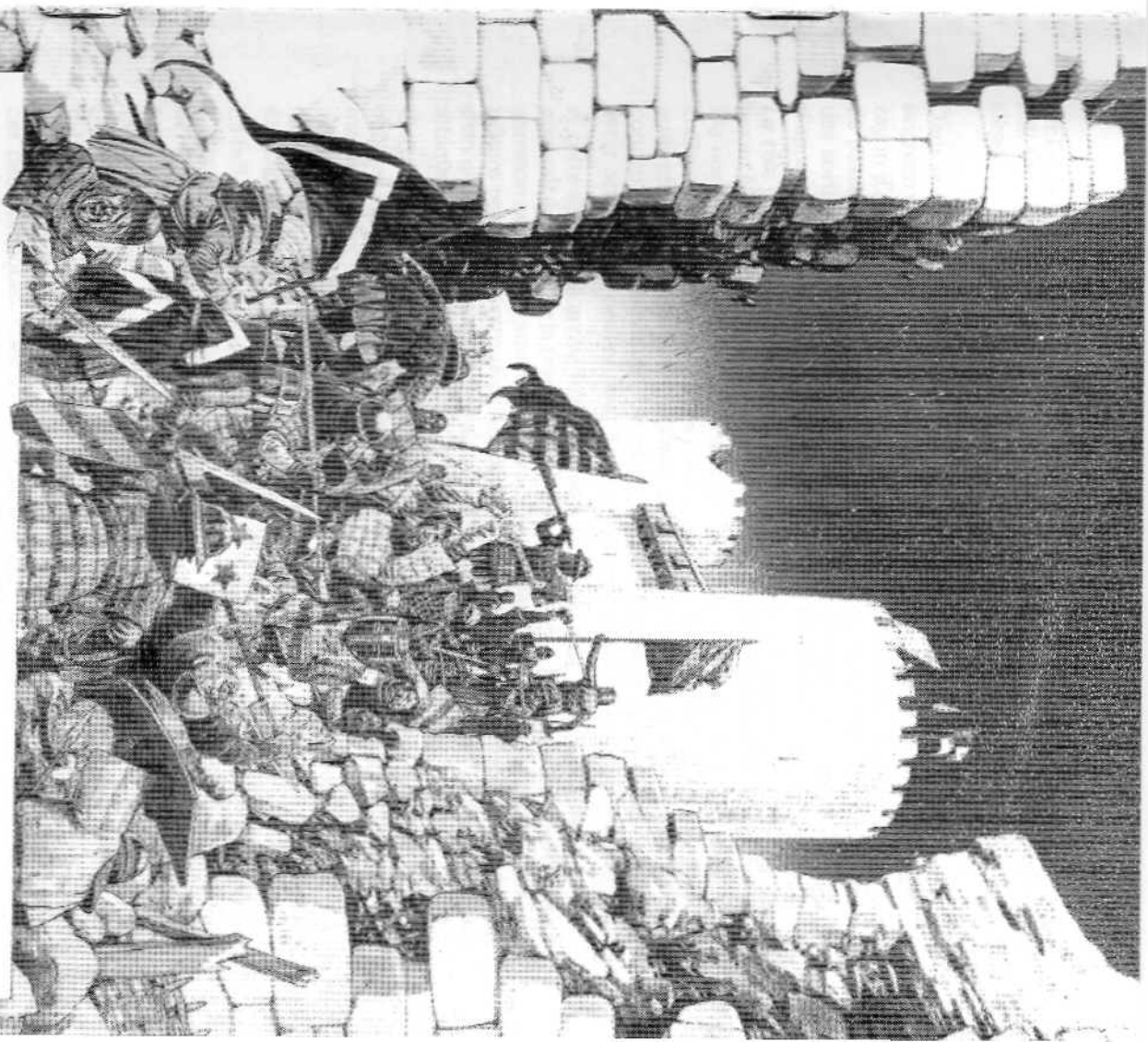
(le terme "tous" se réfère ici à tous les personnages d'un même camp)

Phase du premier joueur

1. Tous les archers et arbalétriers peuvent tirer, à l'exception de ceux engagés dans un combat le tour de jeu précédent.
2. Tous les personnages peuvent bouger, à l'exception des arbalétriers qui viennent de tirer.
3. Tous les archers peuvent tirer à nouveau, y compris ceux engagés dans un combat le tour de jeu précédent.
4. Tous les personnages adjacents à des personnages ennemis peuvent engager le combat au corps-à-corps ou bien effectuer l'une des actions suivantes:
 - s'ils n'ont pas tiré, ils peuvent verser de l'huile bouillante ou tenter de renverser une échelle de siège.
 - s'ils n'ont ni tiré, ni bougé, ils peuvent actionner le pont-levis ou tenter d'éteindre un incendie.
 - s'ils n'ont pas reculé ou avancé pendant la phase de l'adversaire, ni tiré ou bougé pendant cette phase, ils peuvent allumer un incendie.
5. Tous les personnages amis qui ont été assommés lors de la phase de l'adversaire sont remis sur pieds (on retourne les pions concernés).
6. S'il n'a pas réussi à éteindre tous les incendies allumés par son adversaire, le joueur vérifie pour chaque case concernée si le feu se répand ou non.

Phase du deuxième joueur

Elle se déroule exactement sur le même modèle que la première. Quand la séquence No. 6 est terminée, un nouveau tour de jeu commence et le premier joueur reprend à la séquence No. 1.



SIEGE

LE CONTEXTE HISTORIQUE ET LES PERSONNAGES

SIEGE est un jeu sur les tactiques d'attaque et de défense des châteaux forts au XIII^{ème} siècle. Chaque pion représente un personnage particulier ou du matériel de siège.

LES CHATEAUX AU XIII^{ème} SIECLE

Dans le monde féodal, les châteaux sont l'instrument suprême de la guerre. Le seigneur d'un château exerce un contrôle total sur la région environnante dans un rayon d'au moins vingt-cinq kilomètres. Aucun envahisseur ne peut se permettre de passer à proximité sans prendre le château car la garnison risque d'effectuer des sorties, d'attaquer les arrières de l'ennemi, de harceler ses lignes d'approvisionnement ou de bloquer sa retraite éventuelle.

Le rôle prépondérant des châteaux se reflète dans le nombre de sièges qui ont eu lieu au Moyen-Age, un nombre bien supérieur à celui des batailles de la même époque. De nombreuses batailles ont d'ailleurs lieu à l'occasion de sièges. Bien que les châteaux soient la demeure des barons féodaux, le confort domestique est sacrifié au profit des impératifs de défense. La finalité militaire reste au centre de la conception des bâtisseurs. Un architecte malchanceux fut même exécuté après avoir achevé son oeuvre pour lui ôter toute envie de la reproduire ailleurs.

A cette époque, il arrive fréquemment qu'un siège soit abandonné quand il apparaît évident que la prise du château va demander beaucoup de temps et que la garnison ne sera pas amenée à se rendre par la famine. Parfois, les assiégeants eux-mêmes peuvent se retrouver à court de vivres. Une armée occupée à faire le siège d'un château est assez vulnérable aux sorties de la garnison et encore plus aux attaques de secours éventuels.

Certains sièges réussissent grâce à des complicités à l'intérieur du château. Un château bien défendu peut être également obligé de se rendre parce que ses magasins sont vides, ses puits sont à sec ou ses sources d'eau ont été empoisonnées. Parfois, la garnison se voit acculée à la reddition parce que le seigneur du château, qui essaye généralement de s'absenter avant que le siège ne commence, a été capturé et amené devant les murs.

La taille des châteaux, ainsi que leur capacité de défense, peut varier énormément. Certains ne sont faits que de terre ou de bois, ce qui en soi peut être une très bonne défense, vulnérable toutefois au feu. Les châteaux frontaliers, tels que celui qui est représenté dans ce jeu, possèdent en général de bonnes défenses, mais ils sont de petite taille avec des quartiers résidentiels forts réduits si on les compare à ceux de la demeure principale d'un baron.

Si les assiégeants ne cherchent pas à affamer le château, il n'y a pas d'autre solution que la force: escalader les murs ou les détruire, ou bien encore une combinaison de ces deux tactiques. L'escalade s'effectue grâce à des échelles ou des tours de siège. La destruction des murs s'obtient progressivement par des lancers de grosses pierres, des coups de béliers ou, dans certains cas, par la sape des fondations (ce procédé n'est toutefois pas pris en compte dans le jeu). Les engins de siège ne sont pas toujours très bien conçus et il leur arrive même de s'effondrer sur leurs utilisateurs!

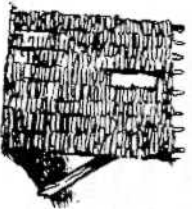
Le château décrit dans SIEGE est un château frontalier relativement petit. Ce type de château vise à décourager les raids sur petite échelle à travers la frontière, à offrir une base opérationnelle à des forces alliées et à retarder un envahisseur

éventuel. Les remparts peuvent être défendus avec succès par une poignée d'hommes, à moins que les assaillants ne réussissent à ouvrir une brèche dans la muraille. Un procédé fort long qui laisse souvent le temps de venir en aide aux assiégés. Tout attaquant potentiel doit s'attendre à une lutte âpre et ardue, même si sa supériorité numérique est imposante. Après tout, les défenseurs ont tous les avantages: ils sont à couvert et en hauteur, et il ne faut pas s'attendre à les voir sortir du château pour combattre à la loyale!

LES ENGINS DE SIEGE

L'écran ou mantelet de siège

Les écrans ou mantelets sont de larges boucliers de bois, souvent montés sur des roues. Les assiégés s'en servent pour se protéger des tirs en provenance du château au moment de l'assaut. La plupart des modèles possèdent des meurtrières qui permettent à des archers ou des arbalétriers cachés derrière de tirer.



Le mangonneau

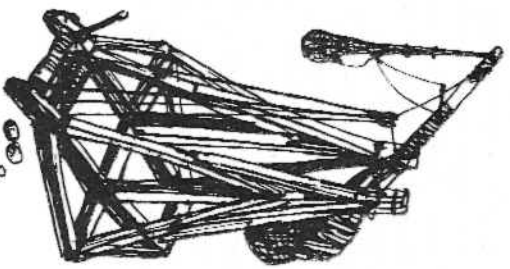
Cet engin, digne descendant des catapultes antiques, est basé sur le principe de la torsion. Deux poteaux verticaux, reliés par une barre transversale à leur sommet, sont emboîtés à tenir un long bras monté sur pivot à la structure de base de l'engin. Le bras pivotant est entouré par des cordes torsadées. Un bol ovale ou une bourse de cuir se trouve au bout de son extrémité libre.

C'est là que l'on place les projectiles, après avoir abaissé et bloqué le bras. Une fois l'enchèvement de cordes tiré et tendu au maximum, il suffit de libérer le bras pivotant pour faire fonctionner l'engin. Les cordes torsadées projettent l'extrémité libre du bras vers l'avant jusqu'à ce qu'elle vienne heurter violemment la barre transversale, lançant ainsi le projectile.



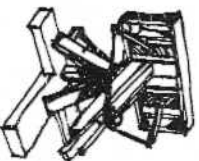
Le trébuchet

Cette machine à lancer des morceaux de rocher, qui a vu le jour précisément à l'époque médiévale, peut avoir des dimensions très variées. Parfois montée sur roues, sa structure d'ensemble sert à soutenir deux poteaux verticaux de grande dimension. Un long bras pivotant est installé entre les deux sommets des poteaux. Son centre de rotation le divise en deux parties inégales. Une bourse ou un sac de cuir est attaché à l'extrémité de la partie la plus longue, alors que la partie plus courte est lourdement lestée. Le projectile - généralement une grosse pierre taillée, mais cela pouvait être aussi un cadavre (si possible pestiféré) - est placé dans le sac et tiré vers le bas par un système de cordes et de poulies. Quand on relâche le bras, le contrepois attaché à son autre extrémité s'écrase au sol, projetant le sac vers le haut. Ce mouvement de balancier très brutal entraîne le lancer du projectile, un peu à la manière d'une fronde gigantesque.



La baliste

Bien qu'il puisse servir à lancer des pierres, cet engin est utilisé principalement pour tirer des dards en fer suivant le même principe qu'un arbalète. L'arbalète est d'ailleurs une arme dérivée de la baliste.



LES PERSONNAGES

Un riche chevalier ou baron

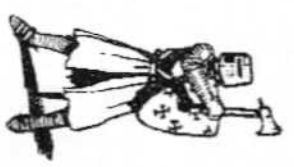
Un chevalier de haut rang au XIII^{ème} siècle part à la guerre couvert de la tête aux pieds d'une cotte de mailles portée par-dessus une tunique de cuir ou de tissus épais, appelée gambeson ou gambais. Bien rembourrée, cette tunique sert à éviter que la cotte de mailles n'irrite la peau ou pénètre dans une blessure à la suite d'un coup particulièrement violent. Différents types de casques sont utilisés, depuis les casques à l'antique de forme cylindrique jusqu'aux simples casques coniques qui ont peu changé depuis l'époque de Normands. Le bouclier et l'habit qui recouvre le cheval, appelé caparaçon, portent tous les deux le blason du chevalier. Le caparaçon est constitué de plusieurs couches de tissus ou de cuir visant à protéger le cheval de blessures mineures, causées par des flèches perdues ou des coups peu violents portés par des armes tranchantes. Du haut de sa monture, le chevalier est le soldat le plus puissant du champ de bataille. Entraîné depuis sa naissance au maniement des armes et à l'équitation, il devient un ennemi redoutable quand le poids de son cheval vient s'ajouter à son habileté au combat. Sur les pions qu'il représentent à cheval, cet aspect se reflète dans sa très grande force en attaque, de même que l'excellente protection de son armure se traduit par un potentiel de défense très élevé.



Le chevalier à pied, tel qu'il est représenté ci-contre, a perdu une bonne partie de sa force d'attaque car il ne peut plus charger son ennemi. Sa force en défense n'a pas baissé d'autant car l'efficacité de son armure reste la même. Le poids de la cotte de mailles, du casque et du bouclier réduit son potentiel de mouvement, l'obligeant à se déplacer nettement moins vite qu'un archer ou un simple soldat.

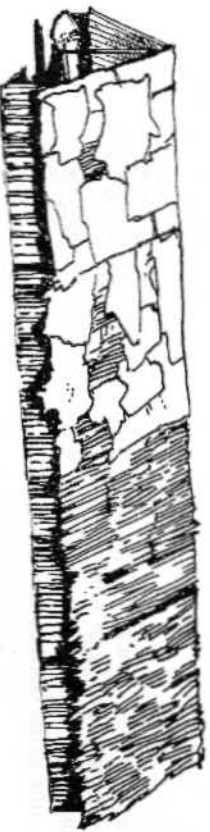
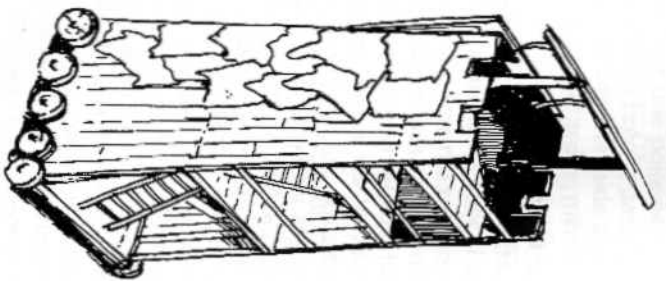
Un chevalier moyen

C'est le type-même du chevalier qui a reçu un petit manoir sur les terres de son seigneur ou qui, s'il y est forcé, combat en échange de gages. Son statut inférieur se reflète dans son équipement. Son cheval n'a pas de caparaçon et lui-même ne porte pas de tunique brodée par-dessus sa cotte de mailles. A l'époque, un cheval de guerre ou un destrier revient très cher (plusieurs scénarios du jeu accordent d'ailleurs des points pour chaque monture capturée).



La tour de siège (ou beffroi)

Ces grandes tours mobiles servent de postes d'observation et de plateformes de tir. Leur hauteur, supérieure à celle des remparts, permet de voir à l'intérieur du château. Si le fossé qui entoure le château a été comblé, la tour peut être adossée à la muraille, offrant ainsi un accès au chemin de ronde plus aisé que les échelles, plus simples de conception mais aussi plus dangereuses. Ces tours sont souvent recouvertes de peaux de bête humides comme protection contre l'incendie: une mesure qui ne s'avère pas toujours efficace. Leur hauteur supérieure est un avantage décisif qui peut obliger la garnison à organiser une sortie pour tenter de les détruire.



Le béliier

Un gros tronc d'arbre, coiffé si possible d'une tête de fer pointue, constitue l'élément essentiel de cet engin utilisé pour défoncer les portes et les murs. Son utilisation présuppose que le fossé a été comblé, par de gros fagots de bois ou tout autre matériau équivalent. Le béliier proprement dit est suspendu à des poteaux reliés entre eux par des poutres croisées. L'ensemble est protégé des projectiles divers par une superstructure en forme d'appentis. Comme pour les tours de siège, celle-ci est généralement recouverte de peaux mal dégrossies afin de la rendre moins vulnérable au feu.

Le sergent

Le sergent fait partie de l'élite des hommes d'armes de cette époque. Généralement très bien armé, il est souvent à cheval, bien que dans ce jeu il n'apparaisse qu'à pied. Presque toujours soldat professionnel, le sergent médiéval est un peu l'équivalent du sous-officier moderne. En fait, il existe au Moyen-Âge plusieurs catégories de sous-officiers mais, pour des raisons de simplicité, ils sont tous représentés ici par ce personnage.

Le hallebardier

Cet homme d'armes porte un gambais pour se protéger le corps et un casque léger. La légèreté de son équipement lui permet de se déplacer relativement vite. La hallebarde est une arme qui permet aussi bien de trancher que de percer. Maniée avec dextérité, son efficacité peut être redoutable, d'où son fort potentiel d'attaque.

Le piquier

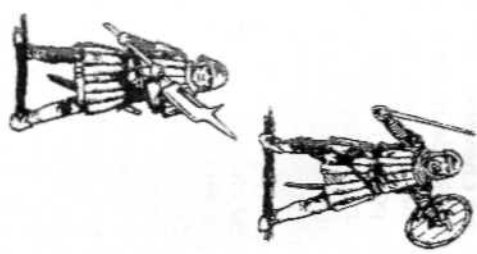
Le piquier est le soldat le moins cher à équiper en ces temps médiévaux. Il ne porte que peu ou pas de vêtements de protection, à l'exception d'un casque. Les régions les plus pauvres, telles que le Pays de Galles ou l'Ecosse, fournissaient traditionnellement de larges contingents de piquiers.

Le vougeier

La vouge est à l'origine un simple accessoire tranchant fixé à la hâte à une perche pour former une arme artisanale. Par la suite, elle s'est développée en une arme à part entière et devint presque aussi efficace que la hallebarde.

L'arbalétrier

On trouve dans Siège des arbalétriers avec cotte de mailles et d'autres sans. Ceux qui en possèdent méritent évidemment un potentiel de défense plus important. L'arbalète est une arme puissante à la cadence de tir peu rapide. Pour charger son arme, l'arbalétrier engage la corde dans un crochet attaché à sa ceinture et place son pied dans l'étrier métallique situé en bout d'arbalète. En poussant fort avec sa jambe vers le bas, il bande la corde de l'arc qui vient s'encaster dans une des encoches prévues à cet effet. Il ne reste plus qu'à placer une flèche, appelée aussi carreau, dans la rainure centrale et l'arme est prête à tirer. Un tel procédé demande du temps, c'est pourquoi dans le jeu un arbalétrier ne peut pas bouger et tirer dans le même tour. Un arbalétrier doit garder une position relativement statique pour pouvoir se servir au mieux de son arme.



L'archer à arc long

L'origine précise des arcs longs reste inconnue, bien qu'il semble qu'ils soient apparus en premier dans le sud du Pays de Galles. Les armées du roi d'Angleterre les utilisèrent avec une efficacité dévastatrice contre les chevaliers français à Crécy, Poitiers et Azincourt. Long de deux mètres et plus, la force de pénétration de ses flèches est bien supérieure à celle d'un arc court. Les cottes de mailles n'offrent plus une protection suffisante et, plus tard dans le Moyen-Âge, de tels arcs réussirent même à percer des armures de métal. Il n'y a qu'en Angleterre et au Pays de Galles que l'arc long fut pratiqué régulièrement et fit partie des armes traditionnelles de l'infanterie.

L'archer à arc court

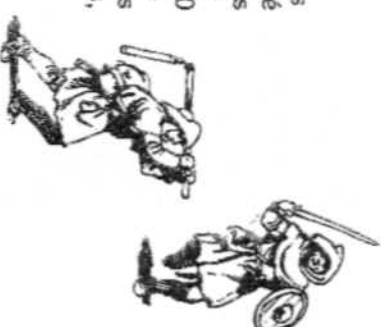
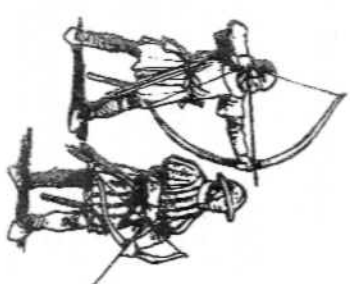
Contrairement à l'arc long, l'arc court est pratiqué à cette époque dans la plupart des pays européens. Son manque de puissance, en particulier contre des cibles en armure, est compensée en partie par sa fréquence de tir. Ainsi, dans le jeu, un archer peut bouger et tirer à deux reprises dans un même tour du moment qu'il n'a pas combattu au tour de jeu précédent.

L'ingénieur

Déjà à cette époque, l'équipement de siège demande souvent des connaissances particulières que l'homme d'armes ordinaire n'a pas. Les opérations de sappe sont l'oeuvre de sapeurs spécialisés. La construction, l'entretien et le fonctionnement des engins de siège sont habituellement confiés à des professionnels, à la fois ingénieurs et machinistes.

Le paysan

Les paysans dans SIÈGE représentent des fermiers physiquement aptes au service militaire et qui ont été enrôlés dans le cadre de leurs obligations habituelles envers leur seigneur. En Angleterre, ils forment les levées des comtés et leur service peut durer jusqu'à 40 jours. Généralement sous-équipés, ils n'ont aucune chance de tenir tête à une troupe bien armée à moins d'être très supérieurs en nombre. Durant les sièges, ce sont eux qui creusent, portent et soulèvent.



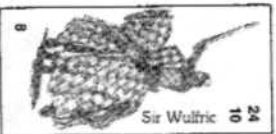
DESCRIPTION ET UTILISATION DES PIONS REPRESENTANT LES PERSONNAGES

Quelques remarques sur l'échelle de temps et d'espace

Siege étant un jeu simulant les combats d'homme-à-homme, chaque tour de jeu représente une durée de temps réel très courte: quelques dizaines de secondes en tout. Juste le temps de tirer une flèche, de donner un coup d'épée, de parcourir quelques mètres, d'enjamber un créneau, etc.

La largeur d'un hexagone équivaut à deux mètres, un espace suffisant pour qu'un soldat puisse manier son arme mais pas un cavalier. C'est la raison pour laquelle un cavalier à cheval occupe deux cases et qu'il est interdit - en règle générale d'avoir deux personnages vivants sur une même case.

Force en attaque
Force en défense



Points de mouvement

Pion A/recto

Pions représentant des personnages à cheval

Ce pion représente un personnage à cheval en pleine forme, autrement dit qui n'a pas été blessé.

Force en défense



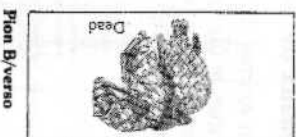
Pion A/verso

Cet autre côté du pion A représente le cheval sans son cavalier. Si un personnage descend de cheval ou est désarçonné à la suite d'un tir ou d'un combat, on retourne le pion A et l'on remplace le cavalier par le personnage à pied correspondant à son état physique du moment (voir pages suivantes).



Pion B/recto

Ce pion vient remplacer le pion A quand le chevalier a été blessé sans être désarçonné. On notera que les potentiels d'attaque et de défense sont nettement plus faibles. Un simple coup d'oeil au dessin et aux chiffres permet ainsi de reconnaître un cavalier blessé d'un cavalier en pleine forme.



Pion B/verso

Pions représentant des personnages à pied

Cet autre côté du pion B représente le cheval tué à la suite d'un tir ou d'un combat. Si le cheval était monté au moment où il a été tué, son cavalier doit être remplacé par le personnage à pied correspondant à son état physique du moment (voir plus loin).

Un personnage à pied est représenté dans quatre états physiques différents: en pleine forme, assommé, blessé ou mort.

Ce pion représente un personnage à pied en pleine forme.

Force en attaque
Force en défense



Pion C/recto

Points de mouvement

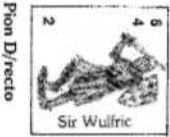
Force en défense



Pion C/verso

Cet autre côté du pion C représente le personnage quand il a été assommé dans un combat. Il suffit donc de retourner le pion quand le cas se présente.

Un personnage assommé ne peut ni bouger, ni tirer, ni attaquer pendant un tour. Son potentiel de défense est considérablement réduit pour simuler la condition physique dans laquelle il se trouve. Il retrouve sa condition normale à la fin de sa phase de jeu (on retourne à nouveau le pion). Si, avant de retrouver ses esprits, le personnage est attaqué par un autre ennemi qui le blesse ou l'assomme encore plus, le personnage est alors considéré mort ...



Pion D/recto

Ce pion représente le personnage blessé. Si un personnage en bonne santé est blessé à la suite d'un tir ou d'un combat, on remplace le pion C/recto par celui-ci. Un personnage blessé qui reçoit une nouvelle blessure (ou est assommé) est considéré mort.



Pion D/verso

Cet autre côté du pion D représente le personnage quand il a été tué à la suite d'un tir ou d'un combat. Il vient donc remplacer un personnage soit en bonne santé, soit blessé, soit assommé.

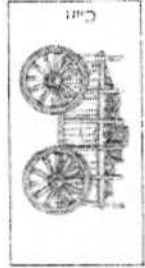


Pions représentant des animaux de trait
 Ce côté du pion représente un animal de trait en bonne santé. On remarquera que le cheval de trait possède 4 points de mouvement alors que le boeuf n'en a que 3. Tous les deux ont un potentiel de défense égal à 1.

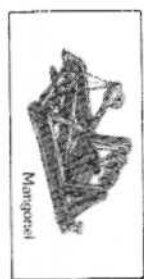
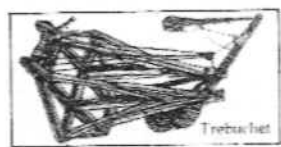


Cet autre côté du pion représente le même animal quand il a été tué à la suite d'un tir ou d'un combat.

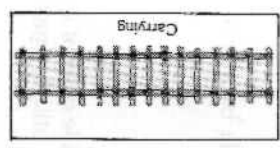
Pions représentant des chariots de vivres



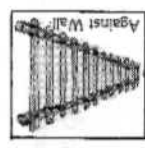
Pions représentant de l'équipement de siège



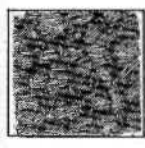
Ces pions représentent des engins de siège. Ils sont retournés si les engins sont détruits par un incendie.
 On notera que les balistes et les écrans occupent une case, les mangonneaux et les trébuchets deux, et les tours de siège et les béliers trois.



Ce pion est utilisé quand deux personnages transportent l'échelle horizontalement.



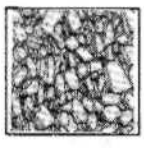
Ce pion est utilisé quand l'échelle est appuyée verticalement contre la muraille du château.



Ce pion est placé sur une case fossé qui a été comblée.



Des pions doubles sont fournis pour plus de commodité.



Ce pion est placé sur une case remparts, tour ou donjon quand celle-ci a été entièrement démolie.



Ce pion représente le pont-levis quand il est abaissé. On le place à l'endroit de la carte indiqué en pointillé lorsque le cas se présente.



Ce pion représente un baril d'huile bouillante.



Quand on le retourne, le baril d'huile devient un pion flammes. Les pions flammes sont utilisés également pour indiquer les incendies.



Panique

Débandade

N.B. Les points de combat et de mouvement sont toujours indiqués dans la même couleur:

- points d'attaque en **noir**
- points de défense en **rouge**
- points de mouvement en **bleu**

Les pions qui ne possèdent pas de points de mouvement ne peuvent pas se déplacer (ex: les personnages assommés). Les pions sans points d'attaque ne peuvent pas attaquer.

Le système de pions à deux faces est identique pour tous les personnages du jeu. Les termes "stun" et "dead" que l'on trouve sur les pions correspondent en français à "assommé" et "mort".

Rangement des pions

Il est conseillé de ranger les pions par catégorie: chevaliers d'un côté, soldats de l'autre, etc. De cette façon vous réduirez de beaucoup le temps nécessaire pour la mise en place d'un scénario.

Orientation des pièces

Dès que les pions sont posés sur la carte, il est conseillé de leur donner une orientation particulière suivant le camp auquel ils appartiennent. On évite ainsi de confondre ses pions avec ceux de son adversaire. Les armées médiévales ne portaient de toute façon pas d'uniformes et il arrivait parfois qu'un archer décoche une flèche à l'un des soldats de son propre camp ...