



SIEGE

REGLES DU JEU

SOMMAIRE

Page No.

Introduction		2
Section Un	1.1 Types de terrain/carte château	2
	1.2 Déroulement d'une partie	3
	1.3 Tir à l'arc ou à l'arbalète	4
	1.4 Restrictions de tir	4
	1.5 Couverture	7
	1.6 Mouvement	7
	1.7 Combat	8
	1.8 Equipement spécial: le pont-levis	10
	1.9 Equipement spécial: les échelles de siège	10
Section Deux	2.1 Terrains particuliers	12
	2.2 Les pions "fossé comblé"	12
	2.3 Les pions "muraille démolie"	12
	2.4 Equipement spécial: la tour de siège	13
Section Trois	3.1 Types de terrain/carte campement	15
	3.2 Restrictions de tir et couverture	15
	3.3 Règles particulières concernant les personnages à cheval	16
	3.4 Equipement spécial: la baliste	17
	3.5 Incendie: comment allumer ou éteindre un incendie	18
Section Quatre	4.1 Comment détruire les murs du château	19
	4.2 Equipement spécial: le trébuchet et le Mangonneau	20
	4.3 Equipement spécial: le bélier	21
Section Cinq	5.1 Chariots et animaux de trait	22
	5.2 Equipement spécial: l'écran de siège	22
	5.3 Incendie: flèches enflammées et huile bouillante	23
	5.4 Guérison des blessures	24
Règles Optionnelles	Panique et débandade	25
	Savoir viser juste	27
		28

Vous cherchez un renseignement sur un problème précis?
Reportez-vous à l'INDEX en fin de livret!








INTRODUCTION

SIEGE est à la fois un jeu à lui tout seul et un jeu complémentaire de CRY HAVOC. Les règles des deux jeux sont entièrement compatibles et si cinq des sept scénarios proposés sont propres à SIEGE, pour les deux autres vous aurez besoin aussi du matériel de jeu de CRY HAVOC. Les joueurs sont vivement encouragés à concevoir leurs propres scénarios. Des cartes supplémentaires et des figurines sont d'ailleurs disponibles séparément.



SIEGE comprend beaucoup de nouvelles règles car cette simulation introduit une série de techniques d'attaque et de défense d'un château fort au XIII^{ème} siècle. Afin de permettre aux joueurs d'apprendre progressivement les règles, ce livret est divisé en cinq sections qui correspondent chacune à un scénario. A la fin de chaque section, il est possible de jouer immédiatement le scénario qui met en pratique les règles que l'on vient de lire. Un résumé des règles est imprimé au dos de ce livret et du livret historique. Il permet de se familiariser très vite avec la façon dont se déroule une partie de SIEGE.

SECTION UN

1.1 TYPES DE TERRAIN/CARTE CHATEAU

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Mur du château	Impassable	Totale	Combat impossible
	Meurtrière	1 à pied (Impassable de l'extérieur)	Forte	+ (Combat impossible à travers meurtrière)
	Remparts	1 4 d'une échelle	Forte	0
	Escaliers	2 à pied (Impassable pour les chevaux)	Aucune	-
	Porte de tour ou de donjon	1 à pied (Impassable pour les chevaux)	Moyenne (Totale pour l'entrée du donjon)	+
	Intérieur de tour ou de donjon	1	Selon la position du tireur	
	Fossé	1 à pied, d'une case fossé adjacente, sinon 4. Impassable pour les chevaux	Aucune	—
	Terrain plat	1	Aucune	0

EQUIPEMENT SPECIAL

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Pont-levis	1	Aucune	0
	Echelle de siège verticale	3 à pied (Impassable pour les chevaux)	Aucune	

N.B. Les personnages sur des cases contenant de l'équipement spécial ne tiennent pas compte du terrain naturel de la case.

Comme on va le voir plus loin, le type de couverture influence les tirs à distance, alors que l'avantage (+) ou le désavantage (-) que procure un terrain influence les combats au corps-à-corps.

1.2 DEROULEMENT D'UNE PARTIE

A SIEGE, chaque partie se compose d'une succession de tours de jeu et chaque tour de jeu comporte deux phases distinctes, une pour chaque camp en présence. Quand vient sa phase de jeu, le joueur concerné fait bouger, tirer et combattre ses personnages. Dans chaque scénario est indiqué lequel des deux camps joue en premier.

Quand il y a plusieurs joueurs de chaque côté, les joueurs d'un même camp peuvent tous bouger, tirer et combattre pendant la même phase.

1.21 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.
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).

Phase du deuxième joueur

Elle se déroule exactement sur le même modèle que la première. Quand la séquence No. 5 est terminée, un nouveau tour de jeu commence et le premier joueur reprend à la séquence No. 1.

N.B. Il est important de bien respecter l'ordre de succession des séquences. On ne peut commencer une nouvelle séquence que si la précédente est terminée.

1.3 TIR A L'ARC OU A L'ARBALETE

Même si c'est avant tout le dé qui détermine le résultat d'un tir à l'arc ou à l'arbalète, il y a toutefois plusieurs facteurs qui peuvent modifier les conditions de tir. Regardez la fiche spéciale fournie avec le jeu.

Sur cette fiche, à gauche du tableau représentant les types de terrain, on a tous les tableaux servant à la résolution des tirs. Le premier indique les modifications éventuelles à apporter au chiffre obtenu au dé en fonction de la distance de tir et de l'état de santé du tireur. Les deux tableaux suivants correspondent chacun à une catégorie de cibles. Selon la situation dans laquelle on se trouve, on se reporte donc à l'un des deux tableaux, dans la colonne Arc court, Arc long ou Arbalète suivant l'arme employée. On lance une fois le dé. On suit ensuite horizontalement la ligne du chiffre obtenu (après modifications) et, dans la colonne correspondant à la couverture de la cible, on a le résultat du tir: A, B, C, D, E ou F. La transcription des résultats possibles est donnée avec chaque tableau. La couverture qu'offre chaque type de terrain est indiquée dans le tableau central.

Nous allons maintenant passer en revue les cas particuliers entraînant des restrictions de tir.

N.B. SIEGE étant une simulation en trois dimensions, les joueurs trouveront au dos du livret des scénarios un tableau récapitulatif des niveaux d'élévation présents dans le jeu, ainsi qu'un résumé des restrictions de tir concernant les cas où le tireur et sa cible ne se trouvent pas à la même hauteur.

1.4 RESTRICTIONS DE TIR

1.41 Ligne de tir

Un personnage peut tirer sur un personnage ennemi du moment qu'il existe une ligne de tir dégagée entre la case du tireur et celle de sa cible. La ligne de tir consiste en une ligne droite imaginaire tracée depuis le centre de l'hexagone du tireur jusqu'au centre de l'hexagone de la cible.

Si cette ligne de tir traverse une case contenant soit un personnage soit un type de terrain autre que du terrain plat, le tir subit les restrictions expliquées dans les paragraphes qui suivent.

1.42 Tir par-dessus d'autres personnages

Si la ligne de tir d'un arbalétrier passe à travers une case occupée par un personnage vivant, le tir est impossible. Par personnage vivant, on entend également les personnages assommés et les animaux.

Les archers, par contre, peuvent tirer par-dessus d'autres personnages du moment que la cible se trouve à moyenne ou longue distance et ne bénéficie que d'une couverture légère (ou pas de couverture du tout).

Les tirs à partir ou contre les cases remparts et meurtrière, ainsi que les tirs dans le fossé, bénéficient de conditions particulières parce qu'ils font intervenir deux niveaux d'élévation (voir 1.44, 1.45 et 1.46).

1.43 Tir à travers des portes

Un personnage situé à l'extérieur ou à l'intérieur d'un bâtiment peut tirer à travers une porte du moment qu'il se trouve à la même hauteur que la porte et que sa ligne de tir ne passe pas par une portion de mur.

Quand un personnage tire **à partir** d'une case porte, sa ligne de tir part du milieu de l'ouverture et non pas du centre de l'hexagone.

Cas spécial: Il n'est pas possible de tirer à travers ou à partir de la porte d'entrée du donjon.

1.44 Tir à partir des remparts et des meurtrières

Quand un personnage sur une case remparts vise une cible extérieure au château, sa ligne de tir part du milieu du côté choisi pour tirer et non pas du centre de l'hexagone. De la même façon, quand un personnage sur une case meurtrière tire à travers celle-ci, sa ligne de tir part de la fente de la meurtrière. Dans tous les autres cas, la ligne de tir est calculée normalement.

Dans SIEGE, les personnages situés dans le donjon se trouvent plus haut que les personnages dans les tours ou sur les remparts, qui se trouvent eux-mêmes plus haut que tous les personnages occupant d'autres types de terrain, à l'exception de ceux placés en haut d'une échelle ou au sommet d'une tour de siège. Aussi, **dans un rayon de 8 hexagones** pour les cases remparts ou meurtrière de tour, et de **12 hexagones** pour les cases meurtrière de donjon, le tireur n'a plus à tenir compte des personnages ou autres obstacles situés en contrebas. Le tir n'est toutefois pas possible si un personnage **du même camp que le tireur** se trouve adjacent à la cible **et** à la même hauteur qu'elle (si vous estimez que vos hommes sont des tireurs d'élite, vous pouvez toujours adopter la règle optionnelle proposée à la page 27 de ce livret). De plus, les cibles situées sur des cases broussailles et talus (voir Section 3) ne bénéficient plus d'aucune couverture dans le rayon indiqué.

Attention! Arbres, tours de siège, donjon et tours du château continuent de bloquer toute ligne de tir. Du donjon, il est toutefois possible de tirer par-dessus les remparts, les tours et les tours de siège si le personnage en contrebas est au moins aussi éloigné du mur (ou de la case tour de siège) que le tireur. Pour le calcul de la distance concernant les remparts du château, on fera comme si le mur concerné se trouvait exactement à cheval des deux cases qu'il jouxte (voir illustration en haut de la page 6).

1.45 Tir contre des personnages situés sur les remparts ou derrière une meurtrière

Du moment qu'un tir est possible de haut en bas, il est également possible du bas vers le haut à deux exceptions près: 1°) pour tirer contre un personnage situé derrière une meurtrière, le tireur doit se trouver dans l'alignement exact de la meurtrière; 2°) les personnages situés dans le fossé du château ne peuvent pas tirer contre les remparts ou les meurtrières.

L'exemple ci-dessous illustre les différents cas expliqués au 1.44 et 1.45:

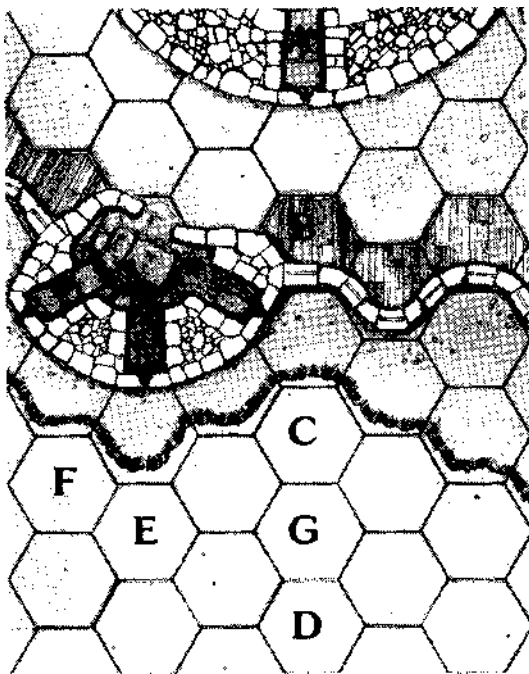
Du donjon, A peut tirer sur G et D mais pas sur C, car C se trouve à 1 case du mur alors que A est à 2 cases. A ne peut pas tirer non plus sur E et F car ils sont trop près de la tour.

Des remparts, B peut tirer sur C, G, D et E, mais pas sur F car la ligne de tir rencontre le mur de la tour.

Inversement, C, G, D et E peuvent tirer sur B, qui bénéficie d'une forte couverture. G et D peuvent aussi tirer sur A (forte couvert.) parce qu'ils sont dans l'axe de la meurtrière. S'il y avait des personnages derrière les meurtrières de la tour, seul E pourrait tirer dessus et uniquement contre la meurtrière du milieu.

Si B était un ennemi infiltré dans le château, A pourrait lui tirer dessus et B ne bénéficierait d'aucune couverture.

Si D était un personnage ami, ni A ni B ne pourraient tirer sur G.

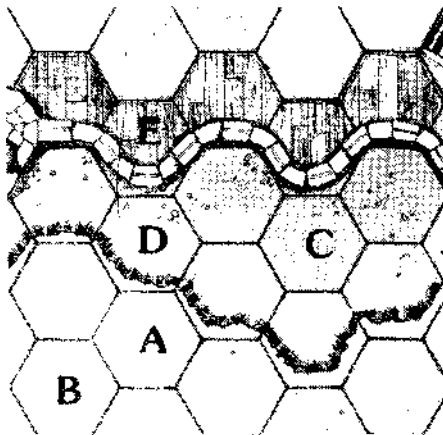


1.46 Tir contre des personnages situés dans le fossé du château

Les personnages postés derrière les meurtrières des tours et sur les remparts peuvent tirer dans le fossé du moment que la muraille ne bloque pas leur ligne de tir. A partir des meurtrières du donjon, les possibilités de tir sont peu nombreuses car les personnages dans le fossé sont généralement trop près du mur.

Les personnages situés à l'extérieur du château et désirant tirer dans le fossé doivent se trouver soit dans le fossé lui-même, soit sur une case adjacente à son bord. Le fossé étant assez profond, un tireur situé sur une case adjacente à son bord peut tirer par-dessus des personnages se trouvant également dans le fossé.

Dans l'exemple ci-contre, A et E peuvent tirer sur tout le monde, mais B ne peut pas tirer sur D et C. D et C ne peuvent tirer ni sur B, ni sur E car ils sont dans le fossé.



1.5 COUVERTURE

1.51 Remparts et meurtrières

Les personnages sur des cases remparts ou meurtrières bénéficient d'une forte couverture quand la ligne de tir passe par le mur du rempart derrière lequel ils s'abritent ou la fente de la meurtrière.

1.52 Intérieur du château

Lorsque le pont-levis est relevé, tout personnage situé à l'intérieur du château bénéficie d'une couverture totale vis-à-vis de l'extérieur quand il ne se trouve ni sur les remparts ni derrière une meurtrière. Les seules exceptions à cette règle sont expliquées à la section 2 (voir 2.32 et 2.43).

1.53 Portes

Un personnage sur une case porte bénéficie d'une couverture moyenne. Cette couverture est toutefois limitée à un seul côté (extérieur ou intérieur) de la porte. S'il est soumis à un tir croisé, le personnage doit choisir de quel côté il est à couvert.

Tout personnage à l'intérieur d'un bâtiment bénéficie d'une couverture moyenne quand on lui tire dessus **à travers** une porte. Ce n'est évidemment pas le cas quand le tireur se trouve **sur** la case porte en question.

1.54 Porte d'entrée du donjon

Un personnage se trouvant sur la case porte d'entrée du donjon bénéficie d'une couverture totale. Le fait qu'aucune flèche ou carreau ne puisse passer à travers cette porte reflète la conception particulière et la grande robustesse de celle-ci.

1.55 Fossé

Les personnages sur des cases fossé ne bénéficient d'aucune couverture.

1.56 Murs

Les personnages derrière une portion de mur sans ouverture bénéficient d'une couverture totale. Il est impossible de leur tirer dessus.

1.57 Pont-levis

Quand le pont-levis est abaissé, les deux cases du château situées de part et d'autre du pont-levis offrent une forte couverture vis-à-vis de tirs provenant de l'extérieur. Quand le pont-levis est relevé, la couverture est totale.

1.6 MOUVEMENT

Chaque personnage a un nombre de points de mouvement inscrit sur le pion qui le représente (chiffre bleu). Chaque case traversée lui fait dépenser un nombre de points correspondant à la difficulté qu'elle représente (voir tableau Types de Terrains). A chaque tour, un joueur peut bouger tous ou une partie de ses personnages, en utilisant tout ou partie du potentiel de mouvement de chacun. Les points de mouvement inutilisés ne peuvent pas être transférés d'un personnage à l'autre, ni être gardés en réserve pour les tours suivants.

1.61 Restrictions de mouvement

1. Les personnages ne peuvent pas passer par des cases contenant des personnages ennemis **vivants**, même assommés. Il est possible, par contre, de traverser des cases contenant des personnages amis.
2. Les murs et les meurtrières sont infranchissables. Pour entrer dans une tour ou dans le donjon, il faut passer par une porte. Les cases meurtrière ne sont accessibles que de l'intérieur d'un bâtiment.
3. Les cases remparts sont infranchissables de l'extérieur du château sauf si l'on se sert d'une échelle d'escalade (ou d'une tour de Siège - voir section 2). Les cases remparts sont accessibles de l'intérieur par les escaliers.
4. Les cases contenant trois hommes morts ou un cheval mort coûtent un point de mouvement en plus de leur coût normal.
5. Les cases contenant six hommes morts ou deux chevaux morts deviennent impassables. (Même chose si une case contient trois hommes morts et un cheval mort).

1.62 Empilement de pions

A aucun moment de la partie, il ne peut y avoir deux personnages vivants sur une même case. **Exceptions:** un personnage tombant d'une échelle peut être placé par-dessus un autre personnage (voir 1.94 et une tour de siège peut contenir 2 personnages par case (voir 2.45). Il est possible cependant de faire passer des personnages **à travers** des cases contenant un personnage ami.

1.7 COMBAT

Quand deux personnages ou plus se trouvent sur des cases adjacentes, ils peuvent se combattre. Chaque combat est optionnel. La décision d'attaquer revient au joueur dont c'est le tour de jouer. Ses personnages s'appelleront donc les attaquants. A la phase de jeu suivante, ils se défendront contre les attaquants adverses.

Pour résoudre un combat, on divise la force de l'attaquant (chiffre noir) par la force en défense du personnage attaqué (chiffre rouge).

On obtient ainsi un rapport de force qui correspond à une colonne de résultats possibles figurant dans la Table de Résultats des Combats appropriée. Il ne reste plus alors à l'attaquant qu'à lancer le dé pour connaître le résultat exact du combat en cours. Sur la fiche spéciale fournie avec le jeu, on trouve deux Tables de Résultats des Combats: l'une sert à résoudre les combats contre des personnages à cheval, l'autre contre des personnages à pied.

Quand on calcule un rapport de force, on arrondit si nécessaire le chiffre obtenu en faveur du défenseur. Ainsi, un attaquant de force 8 contre un défenseur de force 3 donne un rapport de force de 2, 3 contre 1, que l'on arrondit à 2 contre 1 (2-1).

Les attaques effectuées à moins de 1 contre 1 (1-1) sont impossibles.

1.71 Effets du terrain sur les combats

Le rapport de force d'un combat peut être modifié par la nature du terrain sur lequel se trouve chacun des personnages impliqués. Comme on peut le voir dans le tableau sur les types de terrain (voir fiche spéciale), un terrain peut influencer un combat de l'une des trois façons suivantes: il peut être neutre (0), ou bien avantager le personnage qui s'y trouve (+), ou encore le désavantager (-).

Suivant le terrain que chacun occupe, on peut donc être amené à modifier le rapport de force initial en déplaçant le colonne des résultats possibles vers la gauche ou la droite. C'est ce qu'explique le tableau situé au-dessus des deux Tables de Résultats des Combats figurant sur la même fiche.

1.72 Combat à plusieurs

Quand un personnage se trouve sur une case adjacente à plusieurs opposants, il peut choisir d'en combattre certains, tous ou aucun. S'il décide d'en attaquer plusieurs, il doit additionner leurs points de défense en un seul facteur global qu'il met ensuite en rapport avec ses points d'attaque.

Quand deux personnages (ou plus) décident d'attaquer un personnage ennemi, ils peuvent l'attaquer individuellement ou bien additionner leurs points d'attaque en un seul facteur global qui est mis en rapport avec la force du défenseur. S'ils attaquent ensemble, ils ont droit, en plus, à décaler le rapport de force ainsi obtenu d'une colonne vers la droite (voir exemple ci-dessous). Cette règle ne s'applique pas contre un personnage à cheval.

Quand le résultat d'un combat indique que l'un des attaquants ou des défenseurs a été assommé ou blessé, c'est le joueur du camp concerné qui décide lequel de ses personnages encaisse le coup. Par contre, le résultat "attaquant recule" ou "défenseur recule" s'applique à **tous** les personnages ayant participé à l'attaque ou à la défense.

Si les attaquants décident d'attaquer ensemble et qu'ils sont sur des terrains différents, c'est le terrain le moins avantageux qui sera pris en compte pour le comparer à celui qu'occupe le défenseur. **Exemple:** Mettons que deux personnages attaquent un ennemi à 4 contre 1 (4-1). Si l'un se trouve sur un terrain (+) et l'autre sur un terrain (-), les deux attaquants seront considérés comme étant sur un terrain (-). Si le défenseur se trouve sur un terrain (+), le tableau d'Effets du Terrain sur les Combats (voir fiche spéciale) indique que le rapport de force doit être décalé de deux colonnes vers la gauche (4-1 devient 2-1). Mais comme ils attaquent à plusieurs, ils ont droit à décaler le rapport de force d'une colonne sur la droite. Le combat sera donc résolu à 3-1.

1.73 Avance après combat

Si, à la suite d'un combat, les attaquants ou les défenseurs ont dû reculer (ou si l'un d'entre eux a été tué), le joueur victorieux peut faire avancer l'un de ses personnages de la moitié de son potentiel de mouvement. La première case traversée devra nécessairement être l'un des cases évacuées par l'ennemi (ou la case du personnage tué). Cette avance est toutefois limitée à **une** case, si le personnage qui l'effectue est adjacent à un personnage ennemi avant de bouger.

L'avance après combat n'est pas obligatoire mais elle doit être effectuée immédiatement, sans attendre la résolution des autres combats en cours.

Seul un personnage impliqué dans le combat peut profiter de l'avance après combat. Les points de mouvements utilisés pendant l'avance après combat n'empêchent pas le personnage concerné de bouger normalement pendant sa phase de jeu.

1.74 Restrictions de combat

Il n'est pas possible de combattre un adversaire situé de l'autre côte d'une meurtrière. En règle générale, tout combat est impossible lorsque l'attaquant ne peut pas aller sur la case qu'il attaque. Exemple: un personnage sur une échelle ne peut attaquer que le personnage se trouvant sur la case remparts à laquelle est appuyée son échelle.

N.B. SIEGE étant une simulation en trois dimensions, les joueurs trouveront au dos du livret des scénarios un résumé des restrictions de combat concernant les cas où l'attaquant et le défenseur ne se trouvent pas à la même hauteur.

1.75 Cas particulier: la porte d'entrée du donjon

Un personnage attaquant de l'extérieur un ennemi se trouvant sur la case porte d'entrée de donjon est considéré comme étant sur un terrain désavantageux • (terrain (-) au lieu de (0).)

1.8 EQUIPEMENT SPECIAL: LE PONT-LEVIS

Pour abaisser ou remonter le pont-levis, il faut qu'un personnage se trouve sur la case contenant le treuil (tour d'entrée Sud). Il doit y passer un tour entier sans bouger, ni tirer, ni combattre pour pouvoir actionner le pont-levis. A la fin du tour en question, si le pont-levis est remonté, on retire le pion pont-levis; s'il est abaissé, on le place sur la carte à l'endroit indiqué par des pointillés.

Tout personnage se trouvant sur la case pont-levis au moment où il est remonté sera projeté dans une case fossé adjacente à celle du pont (le joueur qui contrôle le personnage décide de quel côté il tombe). Ce personnage sera assommé par sa chute. Au cas où il était déjà assommé ou blessé avant de tomber, il sera tué.

1.9 EQUIPEMENT SPECIAL: L'ECHELLE DE SIEGE

1.91 Transport et installation

Une échelle de siège peut être transportée par deux personnages quels qu'ils soient. On utilise dans ce cas le pion "échelle horizontale" et on place les personnages dessus. Des personnages qui portent une échelle ne peuvent pas engager de combat ou tirer. Leur potentiel de mouvement est réduit de 2 points.

Quand l'un des personnages (ou les deux) arrive au pied des remparts, il est possible de redresser l'échelle. On remplace alors le pion "échelle horizontale" par un pion "échelle verticale", qui peut se placer sur l'une des deux cases occupées précédemment par l'échelle horizontale et pointer vers l'une des cases remparts adjacentes. On notera que les tours ne peuvent pas être escaladées, ni d'ailleurs les deux pans de mur entourant le pont-levis.

1.92 Changement d'orientation

Une échelle verticale peut être déplacée d'une case ou orientée différemment dans la même case par deux personnages qui doivent se trouver adjacents à la case de l'échelle. Chacun des personnages dépense 2 points de mouvement pour exécuter l'opération. Il est impossible de déplacer ou réorienter une échelle s'il y a quelqu'un dessus.

1.93 Mouvement, tir et combat

Pour monter à l'échelle, un personnage dépense 3 points de mouvement. Il n'est pas possible de passer sur une case contenant une échelle verticale sans payer les 3 points de mouvement nécessaires.

Un tireur en haut d'une échelle ne peut tirer que dans la case remparts à laquelle il fait face. Sa cible continue de bénéficier d'une forte couverture.

Les personnages sur des échelles de siège ne bénéficient d'aucune couverture et sont considérés comme étant sur un terrain désavantageux (-) en cas de combat.

Les personnages peuvent passer du haut de l'échelle sur la case remparts à laquelle elle est appuyée en dépensant 4 points de mouvement ou grâce à l'avance après combat (voir 1.73).

1.94 Comment renverser une échelle de siège

Un personnage sur une case remparts se trouvant exactement en face du haut d'une échelle peut tenter de faire retomber celle-ci au lieu de tirer et de combattre normalement. La tentative s'effectue lors de la séquence de combat du personnage. On lance un dé:

- de 1 à 6: l'échelle est renversée.
- de 7 à 10: l'échelle reste debout.

Si une échelle est renversée, on remplace l'échelle verticale par un pion "échelle horizontale". Il doit être placé par le joueur qui l'a faite tomber de façon à ce que l'une des moitiés de l'échelle occupe encore la case dans laquelle elle se trouvait debout. Le personnage se trouvant éventuellement sur l'échelle tombe aussi et doit être placé par son propriétaire sur l'une des cases adjacentes à celle de l'échelle verticale, à l'exception, bien sûr, des cases remparts.


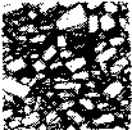
Le personnage tombant ainsi peut être placé par-dessus un autre personnage ou sur l'échelle qui vient d'être renversée. Ce personnage se blesse automatiquement dans sa chute et, s'il se retrouve empilé avec un autre personnage, celui-ci est assommé. Un personnage déjà blessé ou assommé est tué. Les échelles n'affectent pas les personnages sur lesquels elles tombent éventuellement.

STOP! N'EN LISEZ PAS PLUS POUR L'INSTANT!

Vous pouvez jouer d'ores et déjà le scénario 1 qui met en pratique les règles décrites jusqu'ici.

SECTION DEUX

2.1 TERRAINS PARTICULIERS

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Fossé comblé	2 à pied (Impassable pour les chevaux)	Aucune	
	Muraille démolie	2 à pied (Impassable pour les chevaux)	Moyenne	

2.2 LES PIONS "FOSSE COMBLE"

Avant de partir à l'assaut des remparts, le joueur qui représente les assiégeants place les pions "fossé comblé" sur les cases fossé de son choix. Le nombre de pions "fossé comblé" dont il dispose est indiqué dans chaque scénario.

Comblé une partie du fossé facilite non seulement le déplacement des personnages à pied mais c'est aussi le seul moyen d'amener au pied des remparts les tours de siège et les béliers.

Dans les scénarios couvrant plusieurs jours de siège, les pions "fossé comblé" sont retirés à la fin de chaque journée et redistribués avant chaque assaut.

2.3 LES PIONS "MURAILLE DEMOLIE"

2.31 Disposition des pions

Dans les scénarios ne couvrant qu'une seule journée, comme c'est le cas du scénario 2, l'attaquant place les pions "muraille démolie" suivant le même principe que les pions "fossé comblé". Par contre, quand le scénario couvre toute la durée du siège, les pions "muraille démolie" ne sont disposés que sur les cases qui ont été effectivement démolies par les mangonneaux, les trébuchets ou les béliers des assiégeants (voir section 4).

2.32 Tir et Couverture


Il est possible de tirer dans ou à travers une case "muraille démolie". La brèche ainsi ouverte permet de tirer à l'intérieur du château. Les personnages sur une case "muraille démolie" bénéficient d'une couverture moyenne **quel que soit l'endroit d'où on leur tire dessus**.

2.33 Mouvement

Quand un pion "muraille démolie" est posé sur une case remparts, mur du château ou meurtrière, cette case devient accessible de toutes les cases qui l'entourent, sauf s'il y a un mur encore intact pour bloquer le passage. On peut passer ainsi d'une case fossé (comblé ou non) ou d'une case remparts à une case "muraille démolie" en dépensant deux points de mouvement.

Pour passer, par contre d'une case "muraille démolie" sur une case remparts, tour ou donjon, un personnage dépense 3 points de mouvement.

2.4 EQUIPEMENT SPECIAL: LA TOUR DE SIEGE

Aspect	Dénomination	Mouvement	Couverture	Combat
	Tour de siège	2 à pied (Impassable pour les chevaux)	Dedans: Totale 0 Dessus: Légère	0 —

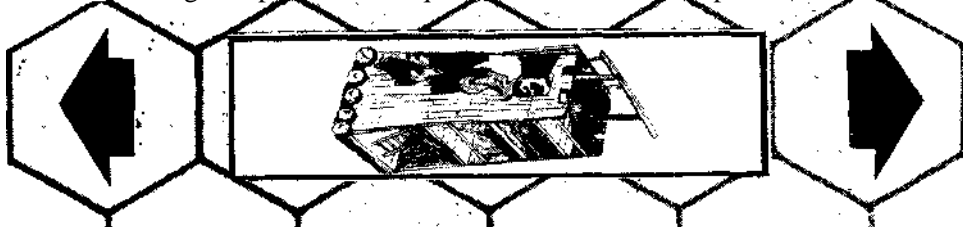
Description: La tour de siège occupe trois cases et comprend deux niveaux principaux. Les personnages **dans** la tour de siège (niveau inférieur) sont placés sous le pion la représentant; les personnages **au sommet** de la tour sont placés dessus.

2.41 Déplacement de l'engin

Trois personnages placés **dans** la tour de siège permettent de la déplacer de 2 points de mouvement par tour. Le déplacement ne peut s'effectuer qu'en ligne droite en avant ou en arrière (voir illustration ci-dessous). Au début de l'assaut, le joueur attaquant fait rentrer la tour par l'une des cases en bordure de carte, après lui avoir donné l'orientation désirée.

Si l'un des personnages qui sert à déplacer la tour engage un combat, la tour de siège ne pourra pas bouger le tour suivant.

Une tour de siège ne peut avancer que sur des cases terrain plat ou fossé comblé.



2.42 Mouvement à l'intérieur d'une tour de siège

Une tour de siège peut transporter 3 personnages à son sommet, en plus des 3 personnages qui la poussent. Un personnage qui rentre dans une case tour de siège doit dépenser 2 points de mouvement s'il veut simplement la traverser ou s'arrêter au niveau inférieur. Pour monter à son sommet, il devra dépenser 2 points de mouvement supplémentaires. Les déplacements entre cases d'un même niveau ne coûtent qu'1 point de mouvement par case. On considère que chaque case du niveau inférieur communique avec la case correspondante du niveau supérieur et vis versa.

2.43 Tir à partir d'une tour de siège

Dans un rayon de 10 hexagones de la case où il se trouve, un tireur n'a plus à tenir compte des personnages ou autres obstacles situés en contrebas. Le tir n'est toutefois pas possible si un personnage **du même camp que le tireur** se trouve adjacent à la cible **et** à la même hauteur qu'elle (pour plus de réalisme, vous pouvez

adopter la règle optionnelle décrite page 27 de ce livret). De plus, les cibles situées sur des cases broussailles et talus (voir section 3) ne bénéficient plus d'aucune couverture dans le rayon indiqué.

Attention! Arbres, donjon et tours du château continuent de bloquer toute ligne de tir. A partir du sommet de la tour de siège, il est toutefois possible de tirer par-dessus les remparts si le personnage à l'intérieur du château est au moins aussi éloigné de la muraille que le tireur (pour la calcul de la distance, on fait comme si la muraille se trouve exactement à cheval des deux cases qu'elle jouxte).

2.44 Restrictions de tir et couverture

Il est possible de tirer dans une case tour de siège mais pas à travers.

Les personnages au sommet d'une tour de siège bénéficient d'une couverture légère. Les personnages situés **dans** une tour de siège bénéficient d'une couverture totale, mais ne peuvent pas tirer.

2.45 Mouvement et combat à partir d'une tour de siège

Quand une tour de siège est adjacente à une ou plusieurs cases remparts, les personnages au sommet de la tour peuvent aller sur ces cases à moins qu'elles ne soient occupées par des ennemis. Passer d'une case tour de siège à une case remparts (ou vis versa) coûte 2 points de mouvement. Il est également possible de bénéficier de l'avance après combat (voir 1.73) pour effectuer ce mouvement.

Les personnages au sommet d'une tour de siège et ceux situés sur les remparts peuvent se combattre du moment qu'ils sont sur des cases adjacentes. Des combats peuvent également avoir lieu sur les trois cases qui forment le sommet de la tour. Par contre, tout combat est impossible entre personnages situés à différents niveaux de la tour de siège.

Les personnages qui se trouvent **dans** la tour de siège (niveau inférieur) peuvent attaquer et être attaqués à partir des cases adjacentes situées au niveau du sol.

2.46 Empilement de pions







Il peut y avoir trois personnages occupant chacun une case du niveau inférieur de la tour et trois autres personnages occupant chacun une case du niveau supérieur. Placés respectivement en-dessous et au-dessus du pion tour de siège, ces personnages peuvent donc se retrouver par paire sur une même case.

STOP! N'EN LISEZ PAS PLUS POUR L'INSTANT!

Vous pouvez jouer d'ores et déjà le scénario 2 qui met en pratique les règles décrites jusqu'ici.

SECTION TROIS

3.1 TYPES DE TERRAIN/CARTE CAMPEMENT

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Broussailles	2	Légère	-
	Arbre	2 à pied (Impassable pour les chevaux)	Légère	-
	Talus (haut du talus)	2	Moyenne	-
	Tente ou partie de tente	2 à pied (Impassable pour les chevaux)	Légère	—
	Tranchée	1 Les chevaux peuvent traverser mais pas s'y arrêter	Forte	+

3.2 RESTRICTIONS DE TIR ET COUVERTURE

3.21 Broussailles

Il est possible de tirer dans et à travers des cases broussailles.

Un personnage bénéficie d'une couverture légère s'il se trouve sur une case broussailles ou si la ligne de tir traverse une case broussailles.

3.22 Arbres

S'il y a des arbres entre le tireur et sa cible, le tir est impossible. Il est possible, par contre, de tirer sur une cible dans une case arbre, du moment que la ligne de tir ne traverse aucune autre case arbre.

Un personnage sur une case arbre bénéficie d'une couverture légère.

3.23 Talus

Les cases talus ne bloquent pas la ligne de tir tant que celle-ci ne traverse pas le haut du talus. Quand la ligne de tir passe par le haut d'un talus, le tir n'est possible que si le personnage en contrebas se trouve au moins aussi éloigné de la case talus que le personnage situé en hauteur. S'il est plus proche, la ligne de tir est bloquée et aucun tir n'est possible. (§) **Exception:** le tir est possible quand le personnage en contrebas se trouve sur la case talus elle-même. Il peut alors tirer mais on peut aussi lui tirer dessus.

Un personnage sur une case talus bénéficie d'une couverture moyenne si la ligne de tir passe par le haut du talus.

(§) On notera qu'ici le calcul de la distance se fait à partir de la case talus, contrairement aux tirs par-dessus les remparts du château basés sur la distance de la muraille et non pas de la case remparts.

3.24 Tentes

Il est possible de tirer dans une case tente **mais pas à travers**, à moins que la tente n'ait été détruite par le feu.

Un personnage sur une case tente bénéficie d'une couverture légère.

3.25 Tranchées

Il est possible de tirer dans **et** à travers une case tranchée, même si celle-ci est occupée.

Un personnage sur une case tranchée bénéficie d'une forte couverture.

3.3 REGLES PARTICULIERES CONCERNANT LES PERSONNAGES A CHEVAL

3.31 Cavaliers à couvert

Un personnage à cheval occupe deux cases. Si les deux cases n'offrent pas la même couverture, on considère qu'il bénéficie toujours de la couverture la plus forte.

Exemple: un personnage à cheval qui occupe une case terrain plat et une case broussailles bénéficie d'une couverture légère.

3.32 Restrictions de mouvement

Les terrains suivants sont impassables pour les chevaux et leurs cavaliers: remparts, escaliers, portes et intérieurs de tours ou de donjon, fossé (comblé ou non), muraille démolie, arbres et tentes, ainsi que toutes les cases occupées par des engins de siège.

En ce qui concerne les cases tranchée, les personnages à cheval peuvent les traverser, même si elles sont occupées, mais n'ont pas le droit de s'y arrêter. (Ce cas représente donc une exception par rapport à la règle générale interdisant de passer par des cases contenant des personnages ennemis vivants - voir 1.61)

3.33 Montée et descente de cheval

Monter ou descendre de cheval prend un tour complet. Pour pouvoir monter sur un cheval, le personnage doit se trouver sur l'une des cases adjacentes à celles de sa monture.

Seuls des chevaliers peuvent éventuellement monter sur des chevaux capturés au combat. Quand un chevalier monte ou remonte à cheval, on remplace les pions chevalier à pied + cheval seul par le pion représentant le même chevalier sur sa monture.

Un chevalier blessé ne peut plus monter ou remonter à cheval.

3.34 Chevaux sans cavalier

Les chevaux qui n'ont pas de cavalier restent immobiles jusqu'à ce qu'ils soient montés ou conduits par la bride.

Pour conduire un cheval par la bride, il suffit de faire passer un quelconque personnage, même blessé, par l'une des cases adjacentes à celles du cheval. Le personnage peut continuer sa route, suivi désormais du cheval que l'on traite comme une simple extension du pion qui le conduit.

3.35 Tir et combat impliquant des chevaux et leurs cavaliers

Quand un cavalier est désarçonné à la suite d'un combat ou d'un tir, le pion approprié - chevalier assommé, blessé ou mort - est placé par le joueur auquel il appartient sur l'une des cases adjacentes à celles de son cheval. Le cheval, lui, reste sur place et doit être représenté seul (mort ou vivant suivant le résultat indiqué).

Si un joueur décide d'attaquer un cheval sans cavalier, il résout le combat ou le tir comme s'il avait affaire à un personnage à cheval, en ignorant toutefois les blessures infligées au cavalier.

N.B. Les chevaux sans cavaliers ont un potentiel de 1 point en défense.

Important: Un personnage à cheval engagé dans un combat est considéré comme étant sur le terrain le moins avantageux des deux cases qu'il occupe.

3.4 EQUIPEMENT SPECIAL: LA BALISTE

3.41 Fonctionnement

Une baliste peut tirer tous les trois tours, dans la même séquence que les arbalétriers. Deux personnages doivent se trouver à proximité de la baliste durant ces trois tours pour la faire fonctionner. Au moins l'un d'entre eux doit être un ingénieur (blessé ou non). Pour connaître le résultat du tir, on lance le dé et l'on consulte le tableau approprié au type de cible.

N.B. Pour bien indiquer chaque tour écoulé, on peut marquer trois pions blancs avec les chiffres 1, 2 et 3, chaque pion étant posé sur la baliste au tour correspondant.

3.42 Restrictions de tir

Il est impossible de tirer à travers une case contenant une baliste.

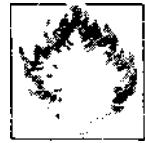
3.43 Restrictions de mouvement

Une baliste, une fois placée sur la carte, ne peut plus être déplacée. Dans les scénarios couvrant plusieurs jours, elle peut toutefois être redéployée entre deux assauts.

Aucun personnage ne peut passer sur une case occupée par une baliste.



3.5 INCENDIE: COMMENT ALLUMER OU ÉTEINDRE UN INCENDIE



3.51 Comment allumer un incendie

Un personnage peut mettre le feu à une case engin de siège ou tente en restant sur l'une des cases adjacentes pendant un tour complet. Si, dans le tour qui a suivi son arrivée sur les lieux, il n'a pas été délogé par son adversaire et s'il n'a pas bougé au début de sa propre phase de jeu, le personnage peut mettre le feu à une case adjacente au lieu de tirer et de combattre normalement. Au moment des combats, on place un pion flammes sur la case visée.

N.B. Un personnage sur une case remparts ne peut pas mettre le feu à un engin de siège de cette façon. Il devra se servir de flèches enflammées ou de barils d'huile bouillante, comme nous le verrons dans la section 5.

3.52 Comment l'incendie peut se répandre

A la fin de la phase de jeu de son adversaire, un joueur vérifie pour chacune des cases auxquelles il a mis le feu si l'incendie s'étend ou non. Le feu ne peut s'étendre aux cases adjacentes que si elles contiennent un engin de siège ou une partie d'engin de siège, une tente ou une partie de tente. On lance une fois le dé pour chaque case adjacente répondant à ces critères et l'on consulte la Table des Incendies dans la colonne "Le feu se répand" (voir fiche spéciale). Il est bien évident que ce cas ne s'applique pas aux incendies que l'adversaire a réussi à éteindre pendant sa phase de jeu ...

3.53 Comment éteindre un incendie

Un personnage peut tenter d'éteindre les flammes s'il est adjacent à une case en feu. Chaque personnage peut faire une tentative par tour et en direction d'une seule case. Il peut y avoir plusieurs tentatives sur une même case par différents personnages. Un personnage ne doit ni bouger, ni tirer, ni combattre pendant la phase de jeu où il tente d'éteindre un incendie. Au moment des combats, on lance une fois le dé pour chaque personnage et l'on consulte la Table des Incendies dans la colonne "Tentative d'extinction".

3.54 Evacuation d'une case en feu et restrictions de mouvement

Si le feu prend ou s'étend à une case contenant un personnage, celui-ci doit reculer immédiatement d'une case, sinon il est blessé au premier tour et tué au second. Dès qu'une case est en feu, elle devient impassable.

Un personnage assommé qui se trouve sur une case en feu reprend immédiatement ses esprits s'il fait de 1 à 6 au dé. Dans le cas contraire, il périt dans les flammes!

3.55 Dégâts causés par le feu

Si une case brûle pendant trois tours de suite, son contenu est irrémédiablement détruit. Pour se rappeler chaque tour écoulé, on peut utiliser des pions blancs sur lesquels on aura marqué les chiffres 1, 2 et 3.

N.B. Il suffit qu'une seule case d'un engin de siège brûle trois tours de suite pour que tout l'engin soit considéré détruit.

STOP! N'EN LISEZ PAS PLUS POUR L'INSTANT!

Familiarisez-vous avec les nouvelles règles en jouant le scénario 3.

SECTION QUATRE

4.1 COMMENT DETRUIRE LES MURS DU CHATEAU

4.11 Les moyens dont disposent les assiégeants

Trois types d'engins de siège peuvent être utilisés pour détruire les murs du château: les mangonneaux, les trébuchets et les béliers. Trébuchets et mangonneaux projettent de grosses pierres à distance et, dans les scénarios, ils sont généralement positionnés en dehors de la carte. Les béliers, par contre, doivent être amenés au pied de la muraille afin de la pilonner par contact direct. Alors que le pilonnage à distance exclut toute autre forme d'action, le bélier, lui, est utilisé pendant l'assaut du château.

4.12 La Fiche de Siège

C'est sur la Fiche de Siège fournie avec le jeu que sont reportés les dégâts infligés aux murs du château. Elle comporte notamment une Table de Pilonnage et un plan réduit du château permettant de reporter immédiatement le résultat de l'action sur la case visée. Les explications fournies sur la fiche elle-même viennent compléter les règles de fonctionnement des différents engins de siège décrits dans cette section.

4.13 Les différents degrés de démolition

Les murs du château sont détruits en quatre étapes:

- 1) Mur légèrement endommagé
- 2) Mur endommagé
- 3) Mur très endommagé
- 4) Mur démoli

Chaque étape dans la démolition correspond à un pilonnage réussi (résultat D dans la Table de Pilonnage).

Dans le pilonnage à distance, la démolition est limitée à une étape par jour et par case visée. L'utilisation d'un bélier permet, par contre, de progresser de plusieurs degrés dans la démolition d'une case lors d'un même assaut. Si le bélier est un engin de démolition plus rapide et plus efficace, il est toutefois plus dangereux à utiliser et plus facile à neutraliser.

Sur le plan des mouvements, des combats et de la couverture, les cases endommagées continuent d'être considérées normalement **tant qu'elles n'ont pas été entièrement démolies.**

4.14 Conséquence de la démolition

Quand une case remparts, mur de château ou meurtrière a été démolie, on place dessus un pion "muraille démolie" (voir Section Deux). Tout personnage se trouvant sur une case au moment de sa démolition complète est blessé dans l'écroulement du mur.

4.2 EQUIPEMENT SPECIAL: LE TREBUCHE ET LE MANGONNEAU



4.21 Fonctionnement

Un même trébuchet ou mangonneau ne peut pas pilonner plus d'une case par jour. Il peut pilonner différentes cases à des jours différents. Dans une même journée, plusieurs engins peuvent pilonner des cases différentes ou additionner leurs points de pilonnage contre une même case.

Un mangonneau vaut 1 point de pilonnage.

Un trébuchet vaut 3 points de pilonnage.

Chaque jour, l'assiégeant choisit quelle(s) case(s) il va pilonner-remparts, tours ou donjon - et combien d'engins il assigne à chaque case. Il fait ensuite le total des points de pilonnage par case et consulte la Table de Pilonnage qui figure sur la Fiche de Siège. Il a droit à un lancer de dé par case. Si c'est une case tour ou donjon qui est pilonnée, l'assiégeant soustrait 1 point du chiffre obtenu au dé. Ceci reflète la plus grande résistance des murs arrondis et leur plus grande épaisseur.

Les murs du donjon ne peuvent pas être pilonnés avant qu'au moins une case des murs d'enceinte n'ait été démolie. Seules les 3 cases du mur du donjon les plus proches de la brèche peuvent être pilonnées.

Les deux cases mur de château qui entourent le pont-levis sont traitées comme des cases remparts en ce qui concerne le pilonnage.

4.22 Restrictions de tir et de mouvement

Quand ils sont disposés sur la carte, les trébuchets et les mangonneaux entraînent les mêmes restrictions de tir et de mouvement que les balistes (voir 3.4).

4.23 Réparation des trébuchets et mangonneaux endommagés

Comme on peut le constater dans la Table de Pilonnage, les trébuchets et mangonneaux, qui ne sont pas toujours très bien conçus, peuvent s'endommager à l'usage (résultat C). Leur force de pilonnage peut s'en trouver réduite ou même annulée (les points de pilonnage en moins sont répartis au choix du joueur entre les engins concernés). Cela prend une journée pour réparer les engins endommagés, quel qu'en soit le nombre. Un engin en réparation ne peut pas servir à pilonner. Les engins détruits, même partiellement, par le feu ne peuvent pas être réparés.

4.3 EQUIPEMENT SPECIAL: LE BELIER

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
voir ci-dessous	Bélier	2 à pied (Impassable pour les chevaux)	Totale	—



4.31 Déplacement de l'engin

Un bélier se déplace exactement de la même façon qu'une tour de siège (voir 2.41). Il ne peut cependant pas y avoir de personnages sur le pion bélier, seulement trois dessous (un par case). Ces derniers sont nécessaires à le déplacer et à pilonner.

4.32 Fonctionnement

Si un bélier arrive sur une case adjacente à la muraille du château, il peut servir dès la séquence de combat qui suit (séquence 4 de la phase de jeu).

Un bélier vaut 9 points de pilonnage.

On lance le dé tous les **deux** tours de jeu mais l'on ne tient pas compte des résultats C. Les dégâts sont reportés à chaque fois sur la Fiche de Siège. Un bélier peut s'attaquer aussi bien à des cases déjà endommagées qu'à des cases intactes. Si c'est une case tour qui est pilonnée, l'assiégeant soustrait 1 point du chiffre obtenu au dé. Un bélier ne peut pas être utilisé contre les murs du donjon.

Les deux cases mur de château entourant le pont-levis sont traitées comme des cases remparts quand elles sont pilonnées par un bélier.

4.33 Restrictions de tir et couverture

Les trois cases qu'occupe le bélier bloquent la ligne de tir des personnages situés sur le même niveau d'élévation.

Les personnages sous l'auvent du bélier bénéficient d'une couverture totale, mais ils ne peuvent pas tirer.

4.34 Bélier et combat au corps-à-corps

Si l'un des trois personnages qui servent à actionner le bélier engage le combat, ou tente d'éteindre un incendie, le pilonnage est interrompu et il ne pourra reprendre qu'avec un tour de retard.

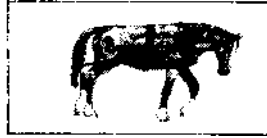
Un personnage sous l'auvent du bélier peut attaquer les cases adjacentes et être attaqué à partir de celles-ci. Si l'un des trois personnages qui actionnent l'engin est assommé ou meurt, le pilonnage ne peut reprendre qu'une fois qu'il a repris ses esprits ou qu'il a été remplacé par un autre personnage.

STOP! N'EN LISEZ PAS PLUS POUR L'INSTANT!

Un long Siège vous attend dans le scénario 4 ...

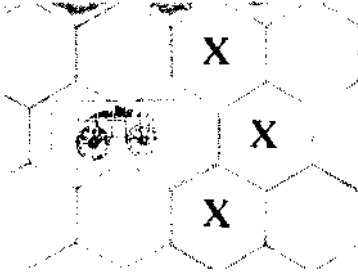
SECTION CINQ

5.1 CHARIOTS ET ANIMAUX DE TRAIT



5.11 Cas général

Les chariots doivent être tirés par un cheval de trait ou un boeuf. L'animal doit toujours se trouver en tête du chariot, comme l'indique l'illustration suivante:



Le boeuf ou l'arrière du cheval de trait doit se trouver dans l'une des 3 cases marquées d'un "X".

Notez que seule la moitié arrière du cheval doit se trouver adjacente au chariot.

Les animaux de trait sont conduits de la même façon que les chevaux sans cavalier (voir 3.34) et subissent toutes les restrictions de mouvement de ces derniers. Les deux cases qu'occupe un chariot bloquent la ligne de tir des personnages situés sur le même niveau d'élévation.

Attacher ou détacher un animal d'un chariot occupe un personnage pendant toute sa phase de jeu, que l'animal soit vivant ou mort.

5.12 Tir et combat contre des animaux de trait

Si un joueur décide d'attaquer un animal de trait, il résout le combat ou le tir comme s'il avait affaire à un personnage à cheval, en ignorant toutefois les résultats concernant le cavalier.

N.B. Les animaux de trait ont un potentiel de 1 point en défense.

5.2 EQUIPEMENT SPECIAL: L'ECRAN DE SIEGE



5.21 Déplacement de l'engin

Un personnage peut déplacer un écran du moment qu'il se trouve sur le même case, mais son potentiel de mouvement est réduit de 2 points. Tous les terrains impassables pour les chevaux le sont également pour les écrans à l'exception des cases "fossé comblé".

5.22 Orientation de l'écran et couverture

Dès qu'il est amené sur la carte, un écran doit être orienté de façon précise: la base de l'écran doit être juxtaposée à l'un des côtés de l'hexagone (pour plus de clarté, nous vous conseillons de découper le pion au ras de la base de l'écran).

Du moment que la ligne de tir passe par le côté retenu pour l'alignement ou l'un des deux côtés qui lui sont adjacents, tout personnage situé sur la case écran bénéficie d'une forte couverture, quel que soit l'endroit où est placé le tireur. Dans le cas ; contraire, l'écran n'offre aucune couverture car le tireur se trouve, de fait, du même côté de l'écran que le personnage.

5.23 Restrictions de tir et de mouvement

La case qu'occupe un écran bloque la ligne de tir des personnages situés sur le même niveau d'élévation.

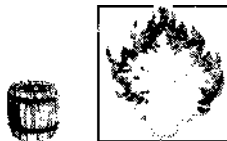
Un personnage sur une case écran peut tirer dans toutes les directions.

Les cases écran sont impassables pour les chevaux.

5.24 Restrictions de combat

Tout combat est impossible à travers le côté de l'hexagone retenu pour l'alignement de l'écran. Il est également impossible de reculer par ce côté.

5.3 INCENDIE: FLECHES ENFLAMMEES ET HUILE BOUILLANTE



5.31 Flèches enflammées

Les archers peuvent tirer des flèches enduites d'huile enflammée à la place des flèches normales. Ces flèches sont inefficaces contre des personnages mais elles peuvent mettre le feu aux engins de siège.

Les flèches enflammées ne peuvent être tirées que contre des cibles situées à courte distance. Au lieu de consulter les tables de tir, le joueur concerné lance un dé et consulte la Table des Incendies dans la colonne correspondant à l'engin visé (celle-ci exprime à la fois la difficulté d'atteindre la cible et la difficulté d'y mettre le feu).

Si le feu prend, on place immédiatement un pion flammes sur la case en question.

5.32 Barils d'huile bouillante

Les défenseurs placés sur les cases remparts peuvent renverser des barils d'huile bouillante sur la tête des assaillants et sur les engins de siège situés en contrebas, sur des cases adjacentes à la leur. Il est possible de renverser de l'huile bouillante sur des personnages se trouvant sur une échelle, sur des cases "muraille démolie" ou situés **dans** une tour de siège. Les personnages situés **au sommet** d'une tour de siège sont, par contre, hors de portée, mais devront tout de même évacuer la case si elle prend feu.

Un personnage qui renverse de l'huile bouillante doit le faire pendant sa phase de jeu, au moment des combats. Il ne peut pas tirer ou combattre normalement pendant cette même phase.

Quand un personnage se déplace avec un baril d'huile, on met les deux pions ensemble. Ce personnage voit son potentiel de mouvement réduit de 2 points.

Tout assaillant qui reçoit de l'huile bouillante sans être protégé par un engin de siège subit immédiatement une attaque à 8 contre 1 sur la Table des Combats contre des personnages à pied. Un personnage protégé par un engin de siège ne subit une telle attaque que si l'engin prend feu. Pour savoir si l'engin prend feu, le joueur concerné lance le dé et consulte la Table des Incendies dans la colonne "Barils d'huile". Si le feu prend, on retourne le pion baril du côté flammes et l'on résout le combat à 8 contre 1. Quel que soit le résultat du combat, le personnage attaqué devra reculer immédiatement. Si le feu ne prend pas, on enlève le pion baril.

Quand une attaque est dirigée seulement contre un personnage et non contre un engin de siège, le pion baril est automatiquement retiré après la résolution du combat.

Important: Toutes les règles énoncées à la section 3 concernant l'incendie (comment il se répand, comment l'éteindre, évacuation et dégâts) s'appliquent aussi aux flèches enflammées et aux barils d'huile bouillante.

5.4 GUERISON DES BLESSURES

Dans les scénarios qui couvrent plusieurs jours, voire plusieurs semaines, les personnages blessés peuvent éventuellement guérir de leurs blessures avant la fin du siège. A la fin de chaque journée de combat, on lance un dé pour chaque nouveau personnage blessé et l'on consulte la Table de guérison des blessures qui figure sur la Fiche de Siège. On note ensuite sur le calendrier la date à laquelle il doit se rétablir. Au matin du jour dit, et à condition de ne pas avoir été tué avant au combat, le personnage blessé est remplacé par son équivalent en bonne santé.

REGLES OPTIONNELLES

Chaque joueur peut inventer ses propres règles optionnelles et enrichir un peu plus l'univers de SIEGE. Nous vous en proposons ici deux. Vous en trouverez d'autres dans CRY HAVOC, un jeu entièrement compatible avec SIEGE et qui traite de la même époque.

PANIQUE ET DEBANDADE

Lorsqu'un personnage est tué, les personnages du même camp situés à proximité risquent de paniquer. Mais la panique n'affecte pas tout le monde de la même façon aussi les personnages présents dans le jeu sont divisés en 3 catégories: les chevaliers, les soldats et les paysans (ou civils).

Les chevaliers sont sans peur et donc ne paniquent jamais. Les soldats risquent de paniquer si un chevalier ou un autre soldat est tué **dans un rayon de 3 cases**. Les paysans et les civils risquent de paniquer si un quelconque personnage est tué dans un rayon de 3 cases. La mort d'un ennemi n'a évidemment aucune influence sur les personnages du camp adverse.

A chaque fois qu'un personnage est tué, le joueur concerné lance le dé et consulte la Table de Panique ci-dessous. Les résultats sont appliqués immédiatement.

Table de Panique

Lancer de dé	Conséquences
1 à 5	Pas d'effet
6	Panique! 1 personnage atteint
7	Panique! 2 personnages atteints
8	Panique! 3 personnages atteints
9	Débandade! 3 personnages atteints
10	Débandade! 6 personnages atteints

C'est le joueur concerné qui choisit parmi ses personnages lesquels sont affectés. Il place alors un pion PANIQUE ou DEBANDADE (en anglais: PANIC ou ROUT) sur chacun d'entre eux. Seuls les personnages se trouvant dans un rayon de 3 cases du personnage tué peuvent être atteints par la panique ou la débandade. Il peut donc arriver que le nombre de personnages dans un rayon de 3 cases soit inférieur à celui indiqué par le résultat. A l'inverse, le joueur concerné peut, s'il le désire, faire paniquer tous ses personnages dans un rayon de 3 cases, même si leur nombre dépasse celui indiqué.

Effets de la panique

Un personnage qui panique doit reculer immédiatement de 3 cases, en s'éloignant si possible de l'ennemi à chaque case traversée. Si c'est un assaillant qui a déjà pénétré à l'intérieur du château, il se dirige vers l'échappatoire la plus proche: brèche dans la muraille, échelle verticale, tour de siège ou pont-levis abaissé. Le recul peut se faire à travers des cases contenant des personnages amis, mais pas à travers des cases adjacentes à un ennemi en position d'attaquer. S'il ne peut pas reculer normalement, le personnage paniqué est blessé.

Le recule dû à la panique n'entame pas le potentiel de mouvement d'un personnage au tour suivant.

Des personnages paniqués ne peuvent pas entrer en contact avec des personnages ennemis. S'ils sont attaqués, leur(s) attaquant(s) bénéficie(nt) des avantages suivants dans le combat: la colonne des résultats possibles est décalée d'une colonne sur la droite et les résultats affectant éventuellement les attaquants ne sont pas pris en considération.

Un personnage reste paniqué jusqu'au moment où l'une des deux situations suivantes se présente à la fin de sa séquence mouvement:

- un chevalier ou un sergent se trouve sur l'une des cases adjacentes à celle du personnage.
- le personnage se trouve distant d'au moins 6 cases du personnage ennemi le plus proche.

Dès qu'une de ces deux situations se produit, on retire le pion PANIQUE du personnage.

Effets de la débandade

Un personnage en débandade se conduit comme un personnage pris de panique avec les modifications suivantes:

- un personnage en débandade doit reculer d'une distance égale à la totalité de son potentiel de mouvement en respectant les limitations dues à la nature du terrain. A chaque tour de jeu, le personnage recule de la même façon en s'éloignant si possible de l'ennemi à chaque case traversée.
- un personnage en débandade continue de s'enfuir ainsi tant qu'un chevalier ou un sergent ne se trouve pas sur une case adjacente à la sienne à la fin de la séquence mouvement. Si le cas se produit, on retire le pion DEBANDADE.

Sortie de la carte

Les personnages amenés à sortir de la carte par la panique ou la débandade ne peuvent plus revenir. Toutefois, à moins d'être blessés, ils ne sont pas comptés dans les pertes à la fin de la partie.

Note importante

Un personnage atteint de panique est **automatiquement** atteint par la débandade s'il se trouve à nouveau dans un rayon de 3 cases d'un personnage qui vient de se faire tuer, et qui risquerait de le faire paniquer une deuxième fois.

Les défenseurs du château ne sont pas affectés par la panique ou la débandade quand ils sont à l'intérieur du château.

SAVOIR VISER JUSTE

Cette règle optionnelle comporte deux volets. Le premier concerne les personnages qui ratent leur tir contre une cible en contact avec un personnage de leur propre camp. Cette règle annule donc les interdictions de tir concernant ces cibles (§1.44 et 2.43). Le second volet vise à individualiser chaque tireur en lui attribuant une plus ou moins grande habileté au tir.

Errare humanum est

Au Moyen-Age, il régnait souvent une grande confusion pendant les combats, confusion encore accentuée par l'absence d'uniformes. Pour simuler cet état de fait, à chaque fois qu'un tireur rate sa cible (résultat "tir manqué"), le joueur concerné est obligé de lancer une deuxième fois le dé pour savoir s'il n'a pas blessé par hasard ou par erreur un personnage ami situé à proximité. Il consulte ensuite la Table des erreurs de tir ci-dessous. La règle ne s'applique que si le personnage ami se trouve sur l'une des 6 cases adjacentes à la cible et au même niveau d'élévation qu'elle. S'il y a plusieurs personnages amis à proximité immédiate de la cible, on tirera au hasard celui qui risque d'être touché. Il est évident que si la ligne de tir est bloquée par un obstacle, le personnage ne peut pas être atteint.

Table des erreurs de tir

Les modifications habituelles dues à la distance de tir et à l'état de santé du tireur s'appliquent également à ce lancer de dé.

1 à 7 au dé: la flèche ou le carreau s'est perdu dans la nature sans toucher personne.

8, 9 et 10 au dé: un personnage ami adjacent à la cible a été blessé par erreur.

Habileté au tir

Pour individualiser l'habileté au tir de leurs personnages, les joueurs notent au crayon sur chaque pion représentant un tireur un chiffre allant de -3 à +3. Le total des chiffres attribués doit être égal à 0 au sein de **chaque** catégorie de tireurs: arbalétriers, archers à arc court ou archers à arc long. Le chiffre ainsi attribué est ajouté ou soustrait du résultat obtenu au dé à chaque fois que le personnage tire ou que l'on vérifie s'il n'a pas blessé par erreur un personnage ami. Cette modification du lancer de dé vient s'ajouter aux modifications habituelles.

Exemple (scénario 5):

- Camp normand: Arbalétriers/Alric (+2), Edric (-2);
- Camp gallois: Arbalétriers/Emlyn (-1), Gawain (+1);

Archers à arc long/Aylwin (0), Dylan (-1), Gwyn (-2),

Idris (0), Owen (+3), Myrlyn (0).

On en conclura que le meilleur arbalétrier est Edric et le meilleur archer, Gwyn.

Attention! Une fois ces modifications attribuées, elles ne peuvent plus être changées en cours de partie ...

I N D E X

- Animaux de trait 22
Arbres 15
Avance après combat 9
Baliste 17
Barils d'huile bouillante 23
Bélier 21
Boeuf 22
Broussailles 15
Cavaliers à couvert 16
Chariots 22
Chevaux sans cavaliers 17
Combat 8,9, 10, 11, 14,21,22
Combat à plusieurs 9
Couverture 7, 12, 14, 15, 16, 21
Degrés de démolition des murs 19
Descendre de cheval 16
Echelles de siège 10
Ecran de siège 22
Effets du terrain sur les combats 9
Empilement de pions 8, 14
Escaliers 8
Fiche de siège 19
Flèches enflammées 23
Fossé 6, 7
Fossé comblé 12
Guérison des blessures 24
Incendie 18, 23
Ligne de tir 4
Mangonneau 20
Meurtrières 5, 6, 7
Monter à cheval 16
Mouvement 7, 8, 11, 12, 16, 17, 20, 23
Muraille démolie 12, 19
Personnages à cheval 16
Pont-levis 10
Portes 5, 7
Porte d'entrée du donjon 5, 7, 10
Remparts 5, 6, 7
Réparation des trébuchets et mangonneaux 20
Talus 15
Tente 16
Tir 4, 5, 6, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 22
Tour de jeu 3
Tour de siège 13
Tranchées 16
Trébuchet 20
Treuil de pont-levis 10

COMMENT JOUET ON A SIEGE ?

(Résumé des règles)

Déroulement de la partie

Les joueurs choisissent d'abord l'un des scénarios proposés. Certains scénarios ne couvrent qu'une journée, d'autres plusieurs semaines de siège. Pour ces derniers, les joueurs doivent se munir d'une fiche de siège. Ils devront y reporter les dommages subis par les murs du château et cocher chaque journée écoulée. Au moment de passer à l'action, chaque camp place ses personnages sur les positions indiquées au départ. Puis, le premier tour de jeu commence. A tour de rôle, chaque joueur fait bouger et combattre ses personnages. Archers et arbalétriers peuvent également tirer. L'organisation détaillée de chaque tour de jeu est indiquée sur les fiches de jeu.

Des conditions de victoire propres à chaque scénario permettent de déterminer le camp vainqueur en fin de partie.

Mouvements

Le chiffre en bleu inscrit sur chaque pion indique le nombre de points de mouvement dont dispose un personnage à chaque tour de jeu. Le personnage peut dépenser tout ou partie de ses points et se déplacer sur la carte dans n'importe quelle direction. Suivant la difficulté du terrain traversé, chaque case lui fera dépenser plus ou moins de points de mouvement (voir tableau des Types de Terrains). On notera que certains déplacements sont interdits ou exigent des conditions particulières, inspirées de la réalité. Pour monter sur les remparts, il faut passer par les escaliers ou monter à une échelle, un personnage à cheval ne peut pas aller dans le fossé du château, etc.

Combats

Pour pouvoir attaquer, un personnage doit se trouver sur l'une des cases adjacentes à celle de son ennemi. Certaines restrictions particulières sont expliquée au dos du livret des scénarios.

Les combats se règlent à l'aide du dé à 10 faces, numérotées de 0 à 9 (le 0 équivaut à 10). Mais le résultat du combat va dépendre aussi de la force en attaque du personnage qui engage le combat (chiffre en noir) comparée à la force en défense du personnage attaqué (chiffre en rouge). En comparant ces deux chiffres, on obtient un rapport de force attaquant/défenseur qui correspond à l'une des colonnes de résultats possibles (voir tableaux concernant les combats). Le dé sert ensuite à désigner l'un des 10 résultats de la colonne correspondante.

Exemple: un chevalier de force 24 attaque un soldat de force 7 en défense. Le rapport de force est de 24 contre 7, soit 3,4 contre 1 que l'on arrondit à 3 contre 1 (colonne 3-1 du tableau concernant les combats contre des personnages à pied).

Si le joueur qui contrôle le chevalier lance le dé et fait 2, le résultat est D=défenseur assommé. On retourne alors le pion soldat. Si le chiffre obtenu au dé avait été 7 (résultat A), c'est le chevalier qui aurait été blessé.

On notera que le rapport de force d'un combat peut être modifié s'il y a plusieurs attaquants et si les personnages impliqués se trouvent sur des terrains de nature différente.

Tirs

Une fois qu'il a été établi que le tir est possible, son efficacité va dépendre non seulement de l'arme utilisée (arc court, arc long, arbalète ou baliste), mais aussi de la distance de tir et de la couverture dont bénéficie la cible. Il est évidemment plus facile de tirer sur quelqu'un qui est proche et à découvert que sur quelqu'un qui est loin et se cache dans un arbre ... Comme pour les combats, on lance le dé pour connaître le résultat du tir (voir tableaux concernant les tirs). On notera que les chevaliers sont mieux protégés, même quand ils sont à pied, et qu'un tireur blessé vise moins bien.

Au dos du livret des scénarios sont expliqués certains cas particuliers, notamment quand le tireur et sa cible ne se trouvent pas à la même hauteur.

FICHE DE SIEGE

Comment utiliser cette fiche

Les jours où l'Assiégeant pilonne le château, il marque une croix sur la case visée à chaque fois qu'il obtient un résultat D (voir Table de Pilonnage). Quatre croix dans la même case indiquent que la muraille a été entièrement démolie à cet endroit. Au prochain assaut, l'Assiégeant pourra donc poser un pion "muraille démolie" sur la case en question.

A la fin de chaque jour de siège, on coche le jour correspondant. S'il y a eu des blessés durant l'action menée, les joueurs lancent un dé pour chaque personnage blessé et reportent son nom à la date prévue pour sa guérison (voir Table de Guérison). Chaque case du calendrier sert également à indiquer les dommages subis par les engins de siège, les dates de rationnement éventuel, etc.

JOURS DE SIEGE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40		

Les cases qu'il est possible de pilonner sont indiquées par un trait épais. Celles situées à l'intérieur du château (ex. donjon) ne peuvent être pilonnées que si une brèche a été ouverte dans le mur d'enceinte (voir §4.21 des règles).

TABLE DE PILONNAGE

	Nombre de points de pilonnage				
Dé	1	3	6	9	12et+
0					
1	1C	1C	2C	3C	4C
2			1C	2C	3C
3				1C	D/2C
4					D/1C
5				D	D
6				D	D
7			D	D	D
8			D	D	D
9		D	D	D	D
10	D	D	D	D	D

Explication des résultats:

D : le mur a été endommagé.

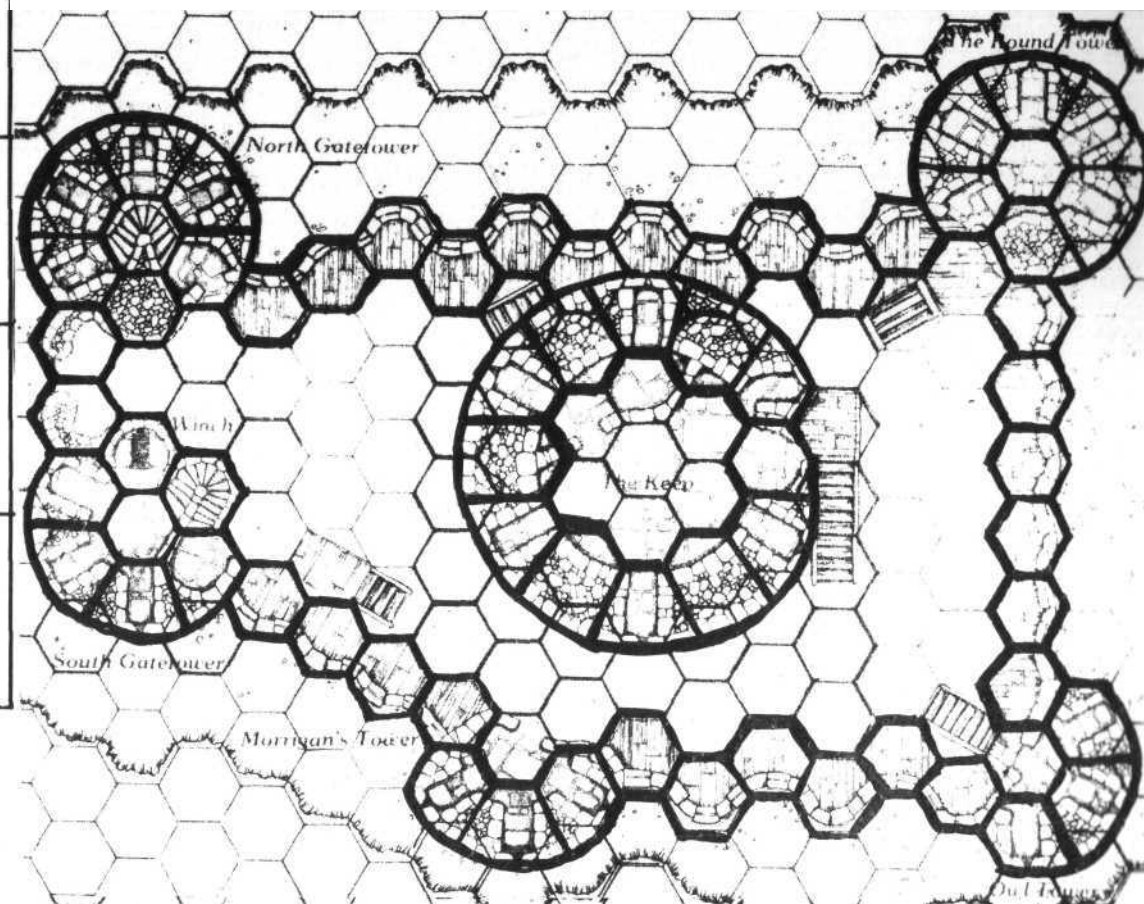
C: 'n' points de pilonnage sont inutilisables (car le ou les engins n'ont pas bien fonctionné (ne s'applique pas aux béliers).

Points de pilonnage par engin:

Mangonneau: 1 Point
Trébuchet: 3 points
Bélier: 9 points

TABLE DE GUERISON

Dé	Le personnage blessé guérit en:
1	1 jour
2	2 jours
3	3 jours
4	4 jours
5	5 jours
6	6 jours
7	8 jours
8	10 jours
9	plusieurs mois,
10	donc après la fin du scénario.



• TIRS •

Modifications dues à la distance de tir et à l'état de santé du tireur

	courte distance pas de modif.	moyenne distance +1 au Dé	longue distance +2 au Dé
Arc court	1 à 25 cases	26 à 50 cases	51 à 75 cases
Arbalète	1 à 25 cases	26 à 75 cases	76 à 130 cases
Arc long	1 à 30 cases	31 à 90 cases	91 à 150 cases
Baliste	1 à 50 cases	51 à 100 cases	101 à 175 cases

Archer ou arbalétrier **blessé** : +1 au résultat du Dé

tirs contre des personnages à cheval

Lancer de Dé suivant l'arme employée	Résultat suivant la couverture	
Aucune	Légère	Moyenne
1	F	D
2	E	D
3	D	C
4	C	B
5	B	A
6	B	A
7	A	
8		
9		
10		

Pas de forte couverture pour les personnages à cheval

Explication des résultats:
 A : le cavalier visé recule de 4 cases (\$).
 B : cheval tué-cavalier assommé et désarçonné
 C : cheval indemne-cavalier blessé et désarçonné.
 D : cheval tué cavalier blessé et désarçonné.
 E : cheval indemne-cavalier tué et désarçonné.
 F : cheval tué-cavalier tué et désarçonné.

tirs contre des personnages à pied

Si le personnage visé est un chevalier à pied, le tireur ajoute +1 au résultat du Dé.

Lancer de D6 suivant l'arme employée				Résultat suivant la couverture			
				Aucune	Légère	Moy.	Forte
Baliste	1			C	C	C	C
	2			C	C	C	B
	3	1		C	C	C	B
	4	2	1	C	C	B	A
	5	3	2	1	C	B	A
	6	4	3	2	B	B	A
	7	5	4	3	B	A	A
	8	6	5	4	A	A	
	9	7	6	5	A		
	10	8	7	6			
	9	8	7				
	10	9	8				
		10	9				
			10				

Explications des résultats:
A : le personnage visé recule de 2 cases(\$)
B : le personnage est blessé
C : le personnage est tué

(\$) Le personnage visé doit reculer immédiatement. Il peut reculer à travers des cases contenant un personnage ami. Par contre, il ne peut pas reculer à travers des cases adjacentes à des personnages ennemis. S'il ne peut pas reculer de toute la distance nécessaire, il est **blessé**.
Important! Un personnage assommé ou blessé est considéré **mort** s'il est à nouveau assommé ou blessé.

• TYPES DE TERRAINS •

Aspect	Dénomination	Coût en points dp mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Mur de château	Impassable	Totale	Combat impossible
	Meunrière	1 Impassable de l'extérieur	Forte	(Combat impossible à travers meurnière)
	Remparts	1 d'une échelle, 3 d'une case "muraille démolie"	Forte	0
	Escaliers	2 à pied. Impassable pour les chevaux,	Aucune	
	Porte de tour ou de donjon	1 à pied. Impassable pour les chevaux	Moyenne (Totale pour l'entrée du donjon)	+
	Intérieur de tour ou de donjon	1 -muraille démolie"	Selon la position du tireur	+
	Fossé	1 à pied, d'une case fossé adjacente, Impassable pour les chevaux	Aucune	
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Broussailles	2	Légère	
	Arbre	2 à pied. Impassable pour les chevaux	Légère	
	Talus (haut du talus)	2	Moyenne	
	Tente ou partie de tente	2 à pied. Impassable pour les chevaux	Légère	
	Tranchée	1 Les chevaux peuvent traverser mais pas s'y arrêter	Forte	
	Fossé comblé	2 à pied Impassable pour les chevaux	Aucune	0
	Muraille Démolie	2 à pied Impassable pour les chevaux	Moyenne	
	Pont	1	Aucune	0
	Echelle de siège verticale	3 à pied Impassable pour les chevaux	Aucune	-
	Tour de siège		Dedans : Totale	0
	Bélier	2 à pied +2 pour y monter Impassable pour les chevaux	Dessus : Légère	
	Ecran de siège	2 à pied. Impassable pour les chevaux	Totale	-
	Ecran de siège	1 à pied Impassable pour les chevaux	Forte (restrictions voir 5.22)	0

* COMBATS •

Effets du terrain sur les combats

- : terrain désavantageux 0 : terrain neutre : terrain avantageux

Attaquant dans	contre	Défenseur dans	Répercussion sur la colonne des résultats possibles (1-1, 2-1, 3-1, etc.)
-		+	on la décale de deux colonnes sur la gauche .
-		0	on la décale d'une colonne sur la gauche .
0		+	on la décale d'une colonne sur la gauche .
0		-	on la décale d'une colonne sur la droite .
+		0	on la décale d'une colonne sur la droite .
+		-	on la décale de deux colonnes sur la droite .

Si les deux camps se trouvent sur des terrains équivalents, la colonne ne change pas et le rapport de force reste donc le même.

combats contre des personnages à cheval

	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+
Résultat du lancer de dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	C	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
	A	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G
	A	A	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F
	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F
	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	F
	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E
	-	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D

Explications des résultats:

- : pas d'effet
 A : attaquant blessé
 B : attaquant recule d'une case (\$)
 C : défenseur recule d'une case (\$)
 D : cheval tué - cavalier assommé et désarçonné
 E : cheval indemne - cavalier blessé et désarçonné
 F : cheval tué - cavalier blessé et désarçonné
 G : cheval tué - cavalier blessé et désarçonné
 H : cheval tué - cavalier blessé et désarçonné

combats contre des personnages à pied

S'il y a plusieurs attaquants, on décale le rapport de force d'une colonne vers la droite.

	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+
Résultat du lancer de dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F	F
	B	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F
	B	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F
	A	B	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
	A	B	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F	F
	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F
	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F
	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E

Explications des résultats:

- : pas d'effet
 A : attaquant blessé
 B : attaquant recule d'une case (\$)
 C : défenseur recule d'une case (\$)
 D : défenseur assommé
 E : défenseur blessé
 F : défenseur tué

(\$) Le recul s'applique à tous les défenseurs ou attaquants impliqués. Un personnage qui recule ne peut pas déplacer d'autres personnages ni se retrouver adjacent à un ennemi. S'il ne peut pas respecter ces deux conditions, il reste sur place et est blessé.

Important! Un personnage assommé ou blessé est considéré **mort** s'il est à nouveau blessé ou assommé.

TABLE DES INCENDIES

	le feu se répand	baril d'huile	flèche enflammée contre	tentative d'extinction
1				D
2				D
3				D
4				DA
5				DA
6				
7	F			
8	F	F		
9	F	F		
10	F	F		

Explication des résultats:

F : le feu prend (ou se répand)
 D : le feu a été éteint dans la case visée
 DA : seul le feu causé par une flèche enflammée a été éteint dans la case visée.