

SIÈGE MÉDIÉVAL

Depuis aussi loin que l'homme fait la guerre, il y a eu des fortifications et des sièges sous une forme ou une autre. Dès les temps anciens, les armées ont employé des armes et des tactiques de siège contre tout type de défenseurs obstinés. Dans Warmaster Ancients nous avons espéré couvrir ce sujet dans un supplément à venir et, fidèles à cette volonté, les pages suivantes proposent de couvrir ce sujet d'une manière que nous espérons pragmatique et compréhensible. Cette règle a été développée pour jouer des sièges médiévaux, mais il n'y a aucune raison empêchant son utilisation à WMA, les sièges n'ayant changé radicalement qu'avec le développement de la poudre.

Lorsque nous voulons mettre en place des règles siège nous devons faire un choix. La première option consiste à changer la mécanique des tours de jeu afin de simuler le passage des jours, semaines ou mois qu'un siège peut durer. Bien que cette option soit intéressante, elle risque de s'avérer fastidieuse à jouer les sièges durant souvent des mois, voir des années.

L'alternative consiste à jouer uniquement l'assaut final, lancé après que les défenses aient été amenuisées par les privations, la maladie, la démoralisation et la désertion. Nous avons pris le parti de suivre cette voie

car cela permet aux joueurs de mettre en place une bataille décisive, intéressante et motivante.

CHOIX DES FORCES

L'étape suivante c'est le choix des forces. L'armée de l'attaquant est une fois et demi plus grande que l'armée du défenseur. Ainsi une armée 1500pts assiègera une force de 1000pts et une armée de 3000pts assiègera une armée de 2000pts par exemple.

Les armées sont constituées de la manière classique selon les points disponibles dans chaque camp. Notons que l'attaquant a un choix plus large étant donné que son armée est plus grande, permettant d'avoir des maximum et minimum plus permissifs.

Les armées qui ont des choix compulsifs de cavalerie, chars et piquiers peuvent ignorer le minimum lors d'un siège. Ces minimums comptent à la place comme illimité, c.a.d '-'. Lorsque ces minimum regroupent des unités d'infanterie et de cavalerie (tel que les Gens d'Armes p.ex.) alors l'infanterie doit être prise.

Les armées qui n'ont pas au moins un type d'infanterie avec un maximum illimité comptent toujours un maximum illimité pour leur ou leurs infanteries les plus communes. Par exemple, l'armée du Royaume de Jérusalem n'a aucune infanterie avec un maximum illimité et peut donc compter comme tel son infanterie la plus commune – dans ce cas les 'arbalétriers' et les 'pèlerins', les deux ayant normalement un maximum de quatre unités par tranche de 1000pts.

En plus des troupes et de l'artillerie permise dans sa liste d'armée, l'attaquant peut dépenser des points pour acheter des machines et des ouvrages de siège dans le respect du temps qui lui est alloué pour leur construction. De son côté, le défenseur peut dépenser des points pour améliorer ses défenses et préparation de l'assaut.

INGÉNIEURS

L'attaquant ne peut pas construire tout l'équipement qu'il désire. Le nombre d'Ingénieur et le temps à sa disposition déterminent la quantité maximum de

Durée du Siège

La première que nous devons faire c'est déterminer combien de temps le siège a duré avant que nous jouions la bataille. Le temps écoulé détermine combien l'attaquant a eu de temps pour préparer le siège avant de livrer l'assaut.

D6	Mois
1	1 mois
2-3	D6 mois
4-5	2D6 mois
6	4D6 mois

Plus à duré la siège, plus l'attaquant a eu de temps pour construire des machines de siège et des ouvrages de siège. Toutes ces choses coûtent du temps, mais aussi des points pris sur les points d'armée. Donc ce n'est pas parce que vous avez des années de préparation que vous pouvez des légions de machines de siège – encore faut-il qu'il vous reste des points pour acheter les troupes qui feront l'assaut.

construction qu'il peut réaliser. L'unité attaquant obtient gratuitement un Ingénieur par tranche complète ou partielle de 1000pts. Ainsi une armée de 1500pts obtient deux Ingénieurs. Cela est généralement suffisant.

Si les joueurs le souhaitent il peuvent acheter des Ingénieurs supplémentaires pour un coût de +50pts chaque. Par exemple, une armée de 3000pts reçoit gratuitement 3 Ingénieurs mais peut dépenser 100pts pour en obtenir deux de plus, laissant 2900pts à dépenser. En pratique acheter des Ingénieurs supplémentaire n'est rentable si le temps presse – s'il n'y a qu'un ou deux mois de préparation par exemple.

Les Ingénieurs peuvent construire des machines et des ouvrages de siège au rythme indiqué dans le tableau ci-dessous. Ainsi, il faut à un Ingénieur un mois de travail pour construire une Tour de Siège coûtant 25pts pris sur les points d'armée. Cela est exprimé comme un Ingénieur-Mois.

A l'évidence, si vous avez deux Ingénieur-Mois vous pouvez doubler le nombre de constructions réalisées en un mois, ou le tripler avec trois Ingénieur-Mois, etc. Peu importe le nombre d'ingénieurs à votre disposition, il vous fait toujours un Ingénieur-Mois minimum par construction. Par exemple, cela prend 1 Ingénieur-Mois de construire 30 échelles, mais cela prend aussi 1 Ingénieur-Mois de n'en construire que 3, 12, 18, 24. De la même manière le temps minimum pour construire une mine est toujours de trois mois, et elles ne peuvent donc pas être achetées sur le siège dure moins de trois mois.

Par exemple, une armée de 3000pts a trois Ingénieurs et cinq mois de préparation, ce qui lui laisse $3 \times 5 = 15$ Ingénieur-Mois. Cette armée pourrait alors construire quatre Tours de Siège ($4 \times 25 = 100$ pts), 600mm de Tranchées (225pts), une Mine (50pts), quatre Béliers ($4 \times 25 = 100$ pts), deux Bombardes ($2 \times 75 = 150$ pts) et des échelles pour dix unités ($10 \times 3 \times 5 = 150$ pts). Total, 15 Ingénieur-Mois et 775pts, ce qui laisse 2225pts pour les troupes.

Les caractéristiques pour les machines et ouvrages de siège sont fournies ci-dessous. Notez que le temps et le nombre d'ingénieur disponibles est généralement la seule limite, sauf pour l'artillerie lourde et les bombardes. L'artillerie et les bombardes disponibles sont en plus des unités disponibles dans les listes d'armées.

Les unités d'artilleries construites par un Ingénieur ont les mêmes caractéristiques que leurs équivalents disponibles dans les listes d'armées. Ces unités comptent normalement dans le calcul du Point de Rupture. Les engins de siège par contre ne comptent pas dans le calcul du Point de Rupture bien qu'elles aient des points de vie et puissent être la cible de tirs ou de charges.

DÉFENSES

L'assiégé peut aussi oeuvrer à améliorer les défenses de sa cité ou de son château. La défenseur n'a pas besoin d'Ingénieur et est simplement autorisé à acheter des éléments dans le tableau suivant avec ses points d'armée.

Type	Temps de Construction	Coût
Tour de Siège	1 Ingénieur-Mois (par unité)	25pts
Tranchées	1 Ingénieur-Mois (jusqu'à 1200mm)	15pts
Mine	3 Ingénieur-Mois (par mine)	50pts
Plateforme d'Artillerie	1 Ingénieur-Mois (par unité)	20pts
Bélier	1 Ingénieur-Mois (par unité)	25pts
Echelles	1 Ingénieur-Mois (jusqu'à 30 socles)	5pts par socle (15pts pour une unité standard)
Artillerie Lourde	1 Ingénieur-Mois (par unité)	75pts
Artillerie Légère	1 Ingénieur-Mois (jusqu'à 4 unités)	25pts
Bombardes (Canons Lourds)	1 Ingénieur-Mois (par unité)	75pts

Attaquant										
Troupe	Type	Att.	Tir	PdV	Svg	CdT	Taille	Min/Max	Coût	Notes
Tour de Siège	Engin	-	-	3	4+	-	1	-/-	25	*1
Bélier	Engin	-	D3	2	4+	-	1	-/-	25	*2
Tranchées	Ouvrage	-	-	-	Socles Défendus	-	-	-/-	15 par 40mm	*3
Plateforme d'Artillerie	Ouvrage	-	+10cm	-	Socles Défendus	-	-	-/-	20	*4
Mine	Ouvrage	6	-	-	-	-	-	-/-	50	*5
Echelle	Echelle	-	-	-	-	-	-	-/-	5 par socle	*6
Artillerie Lourde	Artillerie	1	3x60	3	-	-	1	-/1	75	*7
Artillerie Légère	Artillerie	1	40	1	-	-	1	-/-	25	*8
Bombardes	Artillerie	1	3x60	3	-	-	1	-/1	75	*9

***1 Tour de Siège (beffroi) :** De nombreux sièges étaient remportés lorsque ces tour mobiles atteignaient les murs et que les assiégeants envahissaient les courtines. Voir p.10 pour les règles complètes.

***2 Béliers :** Ils étaient montés sur un cadre de bois muni de roues et poussés jusqu'aux portes par leur servants. Ils avaient généralement un toit pour protéger leur servants des projectiles. Voir p.8 pour les règles complètes.

***3 Tranchées :** Les assiégeants érigeaient des remparts de terre pour empêcher l'assiégé de sortir et pour stopper l'avancée d'une éventuelle armée de secours. Il peut s'agir de tranchées, de palissades, de barricades ou autres ouvrages empêchant le passage et protégeant des tirs. Les troupes peuvent être placée derrière ou dessus pour être en position Défendue.

***4 Plateforme d'Artillerie :** Il s'agit de positions surélevées, protégées par des palissades ou des pieux, où sont positionnées les pièces d'artillerie. Les pièces d'artillerie positionnées sur ces plateformes augmentent leur portée de 10cm et sont Défendues.

***5 Mine :** Là où le sol le permet, l'assiégeant peut creuser des mines sous les fondations des murs ennemis. Au moment crucial ces mines sont effondrées entraînant avec elle les murs au dessus – ou pas ! Miner les murs est une opération longue et difficile qui peut être contre-carrée par des contre-mines adverses, mais cela reste l'une des techniques les plus efficaces pour ouvrir des brèches dans les défenses ennemies. C'est pour cette raison que les fortifications étaient toujours construite sur un sol de pierres dures si possible. Au début du jeu, après que les Points de Structure aient été affectés, l'attaquant écrit en secret quelles sections de mur ont été minées. Chaque section ne peut-être minée qu'une seule fois. L'attaquant peut révéler chaque mine au début de n'importe lequel de ses tours. Il lance alors 6D6 et inflige un dégât par résultat de 4 ou plus.

***6 Echelles :** Une unité d'infanterie peut recevoir des échelles de siège pour un coût de 5pts par socle. Voir p.7 pour les règles complètes.

***7 Artillerie Lourde :** Représente tout type d'artillerie de grande taille avant l'utilisation de la poudre, tel que des machines conçues sur le principe de la torsion ou du contre-poids. Des pièces d'artillerie plus petites (tel que décrites dans Warmaster Ancients) ne peuvent infliger de réels dommages à des fortifications, et seul ces grandes pièces d'artillerie en sont capable. Cette catégorie inclus les catapultes, mangonneaux et trébuchets. L'Artillerie Lourde a les mêmes caractéristiques et règles que l'artillerie lourde de Warmaster Ancients sinon que ces engins sont immobiles sauf, pour changer d'orientation, ce qui demande de recevoir un ordre.

***8 Artillerie Légère :** Représente tout type d'artillerie anti-personnelle tel que les balistes, onagres et autres engins similaires. Dans les armées les plus récentes cela inclus aussi les couleuvrines et autres petites pièces d'artillerie à poudre. Ces engins ne sont pas capables de causer de réels dommages aux fortifications bien qu'elles puissent évidemment tirer sur des troupes fortifiées. L'Artillerie Légère a les mêmes caractéristiques et règles que l'artillerie de Warmaster Ancients sinon que ces engins sont immobiles, sauf pour changer d'orientation, ce qui demande de recevoir un ordre.

***9 Bombardes (Canons Lourds) :** Si une armée à accès dans sa liste principal à de l'artillerie utilisant la poudre, alors elle peut inclure des Bombardes lors d'un siège. Les Bombardes sont des Canons Lourds tel que décrit dans WMM. Lors d'un siège, les armées dont la liste inclus des Canons Lourds peuvent donc en avoir plus que permis sous la forme des Bombardes additionnelles. Ainsi, une liste limitée à 1 Canon Lourd par 1000pts, pourra avoir 1 Canon Lourd et 1 Bombarde par tranche de 1000pts. En outre, les joueurs sont invités à inclure des Bombardes au sein d'une force assiégeante si cela se justifie historiquement même si la liste ne le permet normalement pas – dans de tels cas le bon-sens doit prévaloir !

Défenseur										
Troupe	Type	Att.	Tir	PdV	Svg	CdT	Taille	Min/Max	Coût	Notes
Barricade	Défenses	-	-	Porte +2	-	-	-	-/1 par porte	10 par porte	*1
Huile Bouillante	Défenses	1 tir de contre-charge			-	-	-	-/-	20 par section	*2
Hourd	Défenses	Relance 1 tir			-	-	-	-/1	50 par 100cm	*3
Artillerie Légère	Artillerie	1	40	1	-	-	1	-/-	25	*4
Conte-Mines	Défenses	-	-	-	-	-	-	-/1	50	*5
Réparations	Défenses	-	-	+D3	-	-	-	-/1	25	*6

***1 Barricade :** Le point faible de toute fortification, ce sont les portes. Les portes étaient donc généralement renforcées. Ces renforts pouvaient prendre la forme d'étais, de chariots chargés de pierres, etc. Une barricade augmente de 2 les dommages qu'une porte peut endurer.

***2 Huile Bouillante :** Les défenseurs conservaient généralement quelques mauvaises surprises à leur assaillants. Ces surprises prenaient généralement la forme de projectiles lancés depuis le haut des murailles sur les assaillants en bas. Sable brûlant, pitch ou huile bouillante ignoraient les armures et pouvaient repousser l'ennemi le mieux protégé. Des pièces de maçonnerie même pouvaient être utilisées pour faire des ravages. Nous avons pris le parti d'utiliser le terme « huile bouillante » pour regrouper tout cela. L'huile bouillante coûte 20pts par section de muraille. Gardez la trace des murs équipés d'huile bouillante, soit en le marquant, soit avec un jeton. Si de l'huile bouillante est disponible, toute unité positionnée sur la section de mur peut en faire l'usage. L'huile bouillante d'une section de mur ne peut être utilisée qu'une seule fois par bataille ; ensuite elle est utilisée. Une unité chargée peut utiliser l'huile bouillante pour faire un tir de contre-charge sur un ennemi utilisant des échelles. L'unité défenseur gagne un unique tir de contre-charge s'ajoutant aux tirs normaux. Ce tir touche sur 4+ et ignore les armures. Toute unité blessée par un tir d'huile bouillante est terminée, sa charge est immédiatement repoussée à sa position de départ et devient confuse.

***3 Hourd :** Lors d'un siège, les fortifications étaient parfois aménagées avec des balcons volants et couverts, en bois établis en haut des murailles et faisant saillie en dehors. Ces structures donnaient un couvert plus efficace aux troupes assiégées ainsi qu'une meilleure position de tir. Si le défenseur construit un Hourd cela couvre toutes les fortifications et permet aux unités tirant depuis le Hourd de relancer un tir manqué lors de chaque tir. Le coût d'un Hourd est de 50pts par tranche de 100cm de fortifications. Une cité possédant 300cm de fortification demandera 150pts pour lui installer un Hourd.

***4 Artillerie Légère :** Représente tout type d'artillerie anti-personnelle tel que les balistes, onagres et autres engins similaires. Dans les armées les plus récentes cela inclut aussi les couleuvrines et autres petites pièces d'artillerie à poudre. Ces engins ne sont pas capables de causer de réels dommages aux fortifications bien qu'elles puissent évidemment tirer sur des troupes fortifiées. L'Artillerie Légère a les mêmes caractéristiques et règles que l'artillerie de Warmaster Ancients sinon que ces engins sont immobiles, sauf pour changer d'orientation, ce qui demande de recevoir un ordre.

***5 Contre-Mines :** Les défenseurs écoutaient attentivement les bruits se propageant dans le sol pour localiser les mines de l'assaillant et creuser des mines plus profondes afin de les intercepter et de détruire les mines adverses. Si des contre-mines sont achetées on considère que le défenseur a fait creuser un réseau de contre-mines et qu'il peut potentiellement intercepter n'importe quelle mine. Chaque fois que l'assaillant révèle une mine, vous pouvez utiliser une contre-mine pour l'annuler. Lancez 1D6 ; sur un 4 ou plus la mine a été interceptée et détruite avant de faire le moindre dommage.

***6 Réparations :** Les défenseurs effectuaient souvent des réparations de fortune durant un siège, re-construisant un mur de soutènement derrière un mur affaibli, ou positionnant des barrières de bois sur plusieurs niveaux formant comme un matelas derrière une brèche pour la sceller, ou encore en stabilisant une structure vacillante avec des étais et des cordes. Le défenseur peut acheter des réparations qui représentent alors les matériaux et la main d'œuvre nécessaires pour effectuer ces réparations de fortune. Chaque réparation ne peut être utilisée qu'une seule fois. Chaque réparation peut être utilisée au début du tour du défenseur afin de réparer un mur, une tour ou une porte qui ne s'est pas encore effondrée. Le joueur lance alors 1D3 et en ajoute le résultat aux points de structure de la structure. Si la structure avait une valeur de points négative (-1, -2, etc.), la réparation n'est efficace que si elle fait repasser cette valeur à 1 ou plus.

MISE EN PLACE

La prochaine étape consiste à placer sur la surface de jeu les fortifications autour desquelles sera organisé l'attaque et la défense du siège. Il peut s'agir d'un château de Croisés assiégés par les Sarrasins en terre Sainte, ou la demeure fortifiée d'un noble de Valachie au coeur de la Transylvanie faisant face à l'invasion Ottomane, etc.

Nous ne fournissons pas de règle précise et immuable définissant comment mettre en place la table de siège. Il suffit de dire que les fortifications sont normalement mises en place en une ligne de défense traversant la table dans sa largeur (typiquement 240cm) et dans la moitié de table du défenseur. Cela représente le rideau défensif composé de murs, tours et éventuellement de barbicanes. Les sièges sont propices aux batailles importantes et nous jouons généralement avec au moins 3000pts de chaque côté de la table. Lorsqu'une surface de jeu particulièrement grande est disponible, une autre option consiste à mettre en place une tour d'angle reliée au bord de table par deux murs formant un triangle défensif. Certains joueurs ont suggéré que 75 à 100cm de défenses par 1000pts d'armées pour le défenseur seraient un format adapté aux parties plus modestes. Même les conflits les plus imposants ne nécessitent pas de reconstituer une cité ou une forteresse entière sur la table ; cette option n'étant à la portée que des joueurs ayant à leur disposition des ressources matérielles, spatiales et temporelles tout à fait extraordinaires.

POINTS DE STRUCTURE DES FORTIFICATIONS

Dans le cadre du jeu, les fortifications sont divisées en sections mesurant approximativement 120mm. Cela permet de positionner une unité complète sur une section de mur par exemple. Dans le cas des tours et des barbicanes il nous faut être pragmatique. Une tour est traitée comme une section de la fortification, à moins qu'elle ne soit trop petite, auquel cas elle est ignorée et assimilée à une section de mur contiguë. De la même manière une barbacane est traitée comme une section de la fortification chaque fois que possible. Les poternes et autres petites portes ne sont pas traitées individuellement et font partie intégrante d'une section de mur.

Avant que l'armée de l'attaquant ne soit déployée il faut définir les Points de Structure de chaque section de murs, tours et barbicanes composant les fortifications.

Chaque de ces sections reçoit une valeur de Points de Structure représentant le nombre de dégâts qu'elle peut absorber avant de risquer de s'effondrer. Cette valeur est définie par le défenseur en lançant un D6, la valeur donnée par le dé définissant les Points de Structure de la section de mur, tour ou barbacane. Placez un dé ou un marqueur devant chaque section pour vous en souvenir. Cette répartition au hasard implique que certaines zones seront plus vulnérables que d'autres, simulant l'effet du pilonnage et du travail des sapeurs par l'assiégeant lors de la préparation du siège.

Chaque porte – il n'y en a généralement qu'une – se voit alloué ses Points de Structure eux aussi représentés par un dé ou un marqueur. Une porte a généralement 3 Points de Structure, mais il est tout à fait possible d'avoir des portes avec plus de points pour représenter la porte d'une barbacane particulièrement bien protégée par exemple. Notez que les poternes n'ont pas de Points de Structure car elles font intégralement partie de leur section de mur.

Note du Concepteur :

La valeur des Points de Structure n'est pas faite pour être tenue secrète – l'idée étant que chaque camp sait quels sont les murs les plus faibles, sur lesquels l'assiégeant a porté ses efforts de destructions et où il est susceptible de lancer l'assaut final. Cependant, quelques joueurs préfèrent conserver ces valeurs secrètes vis à vis de l'assaillant, allongeant ainsi les parties. Dans ce cas l'assaillant aura besoin de pilonner les murs plusieurs tours avant d'être sur de trouver un point faible. Si vous préférez jouer de cette manière – et si votre adversaire est d'accord, allez-y ; mais soyez conscient que cela peut alors prendre un certain temps avant d'entrer dans la phase la plus excitante de la bataille ! Un compromis testé et apprécié de certains joueurs est de déterminer les Points de Structure après le déploiement de l'attaquant, ce qui ajoute du hasard sans pour autant demander de cacher les valeurs. Aucune de ces deux alternatives ne fait de réelle différence en dehors d'allonger les parties.

DÉPLOIEMENT

Lorsque les valeurs de Points de Structure ont été allouées chaque camp déploie ses troupes. Les Points de Structure sont alloués avant afin que l'attaquant ait l'opportunité de se déployer de manière à exploiter les points faibles dans les fortifications. Selon la tirage cela peut lui fournir un ou plusieurs points où concentrer son assaut.

L'attaquant déploie son armée en premier, incluant ses machines et ouvrages de siège. Les tranchées et les artilleries positionnées sur des plateformes d'artillerie doivent être placées à plus de 20cm des murs ennemis, c'est-à-dire hors de la zone d'initiative. Les autres troupes doivent être placées à 40cm ou plus des murs ennemis. Les personnages doivent être placés à plus de 20cm des murs ennemis.

Le défenseur se déploie ensuite à sa convenance à l'intérieur des fortifications, sur les murs, les tours ou les barbacanes.

Lorsque les deux camps ont déployé leurs forces, la bataille peut commencer. Faites un test sur table d'Événements si vous le désirez. Choisissez ou déterminez de la manière habituelle la durée de la bataille. Enfin déterminez au hasard quel camp commence. Voir le chapitre *Fin de la bataille* p.15 pour de plus amples informations sur la durée du jeu et les conditions de victoire.

DÉTRUIRE LES FORTIFICATIONS

En dehors des mines, seuls les canons, les canons lourds et l'artillerie lourde peuvent endommager les murs, tours et barbacanes. L'artillerie lourde inclut les engins à contrepoids et/ou torsion tels que les trébuchets taille comparable en usage avant le développement des canons. Les autres artilleries ne sont pas capables d'endommager les structures fortifiées. Les portes sont pour leur part différenciées des murs et des barbacanes et ne peuvent être endommagées que par les béliers ou par les troupes ennemies tel que décrit plus loin.

Les canons, canons lourds et l'artillerie lourde peuvent choisir de cibler une section des fortifications lorsque c'est possible à la place de cibler une unité ennemie ou toute autre cible potentiellement plus proche. Sinon, les priorités normales s'appliquent lors du choix des

cibles, qu'il s'agisse d'infanterie, de cavalerie ou toute autre unité.

Les canons, canons lourds et les artilleries de siège peuvent tirer par-dessus d'autres unités dans certaines conditions.

Lorsqu'ils tirent sur des murs, tours et barbacanes ou encore des unités sur n'importe quelle partie des fortifications, les pièces d'artillerie peuvent ignorer les unités ennemies à plus de 20cm ainsi que les troupes à plus de 20cm de leur cible. Ces unités sont ignorées lorsqu'il s'agit de déterminer ce que les pièces d'artillerie voient et sur qu'elles unités elles peuvent tirer.

Lorsque vous tirez sur des fortifications, lancez un dé par attaque. Chaque attaque touche sur un résultat de 4, 5 ou 6 de manière normale. Pour chaque résultat de 6, et 6 uniquement, les Points de Structure de la section ciblée sont réduits de 1. Ces dommages ne sont pas réduits à la fin de la phase et sont donc conservés.

Lorsqu'un mur, une tour ou une barbacane sont touchés (sur chaque résultat de 4, 5 ou 6) les unités positionnées sur cette section de fortification peuvent être blessées elles-aussi. Cela représente l'effet des débris et des échardes projetés par l'impact. Lancez un dé pour chaque touche que subit la section de fortification ; chaque résultat de 6 inflige une touche qui peut être sauvegardée. Si plusieurs unités sont présentes sur la section touchée, les touches sont distribuées aléatoirement entre elles (1, 2, 3 pour la première et 4, 5, 6 pour la seconde p.ex.).

Les murs, les tours et les barbacanes sont conçus pour résister à d'importants dégâts structurels et ne s'effondrent donc pas obligatoirement dès qu'ils tombent à 0 Points de Structure. Ils cumulent les dégâts excédentaires avec une valeur de Points de Structure négative (un Mur avec 3 pts, recevant 4 dégâts, aura donc -1 Points de Structure p.ex.). Chaque fois qu'une section de mur, de tour ou de barbacane voit ses Points de Structure tomber à 0 ou moins, un test doit être fait pour déterminer ce qui se passe.

Lancez un dé, ajoutez les modificateurs listés ci-après, et consultez la Table d'Effondrement Structurel pour déterminer le résultat.

Chaque Point de Structure en dessous de 0 ajoute 1 au résultat du dé (+2 pour un Mur avec -2 Points de Structure p.ex.). Si la cible est une tour ou une

barbacane, ôtez 2 du résultat du dé. Les tours sont les éléments le plus solides des remparts tandis que les barbicanes sont renforcées pour compenser la relative fragilité des portes.

Tableau d'Effondrement Structurel

D6 Effet

- | | |
|------------|--|
| 1-3 | Le mur (tour/barbacane) est secoué, mais tient bon. |
| 4 | Le mur (tour/barbacane) se fissure et devient instable. Toute unité sur cette section doit immédiatement effectuer un mouvement gratuit d'au plus 20cm pour se déplacer sur une section adjacente, en sécurité. Si les unités sont engagées au combat, elles doivent d'abord se déplacer comme si le combat s'était soldé par une égalité. Les socles ne pouvant quitter le mur sont détruits. La section touchée devient un terrain infranchissable pour le reste de la bataille. |
| 5 | Le mur (tour/barbacane) se fissure, vacille et s'effondre. Toute unité sur cette section doit effectuer le même mouvement que celui décrit ci-dessus. La section détruite est remplacée par une zone de débris. |
| 6 | Le mur (tour/barbacane) s'effondre de manière aussi soudaine que spectaculaire. Tout socle d'unité présent sur la section est détruit. La section détruite est remplacée par une zone de débris. |

Dès lors qu'un mur, une tour ou une barbacane ont été détruit, la section associée est retirée et remplacée par une zone de débris de même taille. Cette zone n'est accessible qu'à l'infanterie, bloque les lignes de vue sur 2cm ou plus et l'infanterie y est à couvert (en défense). La visibilité étant réduite (2cm), il n'est pas possible de tirer ou charger à travers une zone de débris, exactement comme c'est impossible à travers un bois ; il faut pour cela un premier ordre afin de placer l'unité désirant charger dans la zone de débris, de sorte qu'elle puisse voir sa cible, puis lui donner un second ordre.

Les portes ont des Points de Structure fixes – généralement 3, et sont détruites dès que cette valeur tombe à 0.

Lorsqu'une porte est détruite elle est considérée comme un terrain découvert. Une porte est toujours considérée comme faisant 4cm de large, peu importe la taille du modèle la représentant. Il est plus pratique que le modèle ait une porte faisant réellement 4cm, tout comme il est plus pratique que cette porte puisse être ouverte ou fermée. Dans le cas contraire, il faudra faire appel à votre imagination.

ECHELLES

Les unités équipées d'échelles peuvent monter à l'assaut des remparts tel que décrit dans ce chapitre. Dès lors qu'une unité a réussi monter sur les remparts ou à les franchir, elle abandonne ses échelles et ne pourra plus en faire usage. Les unités qui ne sont pas équipées d'échelles ne peuvent pas récupérer les échelles abandonnées par d'autres. Si vous voulez qu'une unité puisse franchir les murs, équipez les d'échelles au départ.

Les unités d'infanterie équipées d'échelles peuvent charger l'ennemi sur les murs en se plaçant au contact de la base des murs. Notez que seules les unités placées sur les murs peuvent être ainsi chargées ; celles situées sur les tours ou les barbicanes sont considérées hors d'atteinte.

Les défenseurs qui en ont la possibilité effectuent un tir de contre-charge normalement. L'attaquant est considéré comme étant à découvert tandis qu'il monte les échelles.

Lors du premier round de combat qui s'en suit, attaquants et défenseurs sont tous deux considérés comme étant en défense. Il s'agit là d'une exception aux règles normales stipulant que l'attaquant est toujours à découvert. Cette exception s'applique aussi aux unités chargeant depuis une tour de siège (voir plus loin).

Les troupes attaquant ne reçoivent aucun soutien tandis qu'elles montent à l'assaut des murs. Elles sont seules face à l'ennemi !

Si l'attaquant remporte le premier round de combat, le défenseur doit faire retraite en bas de murs. Mesurez la retraite des unités depuis la base intérieure des murs, et effectuez un mouvement d'au moins 2cm pour laisser de la place à l'attaquant. Cela implique que le défenseur retraitera un peu plus qu'il ne l'aurait fait en terrain découvert (largeur du mur + retraite d'au moins 2cm). L'attaquant peut alors poursuivre normalement en passant au dessus des murs afin de se remettre en contact avec le défenseur. Ou bien il peut tenir position en se déployant sur les murs. C'est pour permettre cette deuxième option que le défenseur recule plus que d'habitude, afin de lui laisser la place d'occuper le mur sans qu'il n'y ai de conflit.

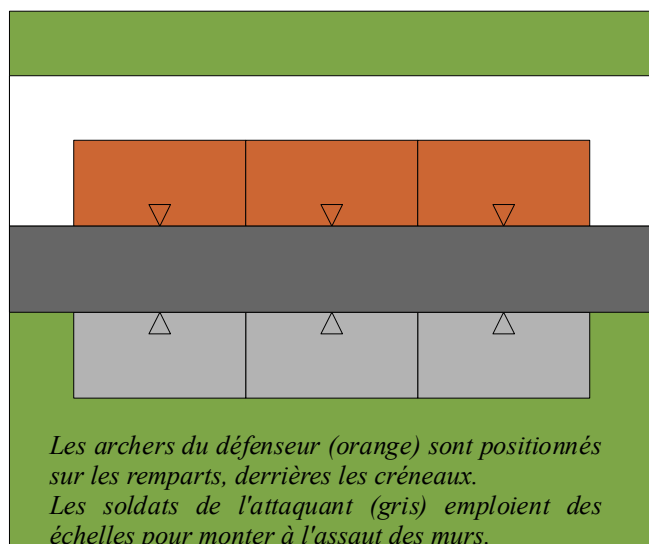


Illustration 1: Combat sur les murs

Si le défenseur remporte le premier round de combat alors l'attaquant doit faire retraite de la manière habituelle et doit effectuer le test suivant. Lancez un dé pour chaque centimètre de retraite. Pour chaque résultat de 1 ou 2 un socle est détruit. Cela représente les attaquants tombant des échelles tandis qu'elles sont repoussées par le défenseur. Le défenseur victorieux est obligé de tenir sa position. Notez que les attaquants ainsi repoussés ne perdent pas leurs échelles et qu'ils pourront donc lancer un nouvel assaut plus tard ; les échelles ne sont perdues qu'une fois que l'unité a pris pied sur les remparts ou franchis ceux-ci.

En cas d'égalité lors du premier round, l'attaquant doit se replacer de la manière habituelle. Le défenseur peut décider de tenir sa position plutôt que de se reformer. Il s'agit là des options normales proposées aux troupes fortifiées (WA p.60) même si dans ce cas présent le défenseur n'est pas fortifié.

Notez qu'il n'est possible pour les assiégeants de faire retraite tel que décrit ci-dessous que lors du premier round de combat lorsqu'ils chargent à l'aide de leurs échelles. Cela simule simplement le fait qu'ils aient échoué à prendre pied sur les remparts. Lors des rounds suivants, les unités doivent faire retraite le long des remparts ou en bas de ceux-ci vers l'intérieur de la forteresse, s'il reste assez de place pour cela (voir le chapitre *Retraite le long et en bas des remparts* p.15).

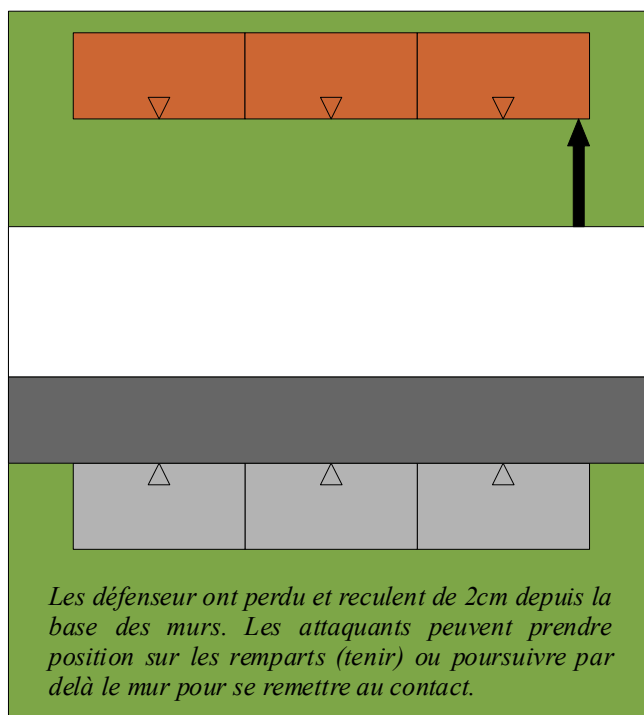


Illustration 2: Combat sur les murs

Il peut arriver qu'une unité équipée d'échelles atteigne une section de mur non défendue. Dans ce cas l'unité prend simplement position sur les remparts à l'issue de son mouvement, et peut le faire par initiative, considérant le mur lui-même comme une unité ennemie. L'unité peut seulement faire un mouvement se terminant sur les remparts ; elle ne peut pas traverser les remparts et pénétrer plus avant dans la forteresse sans un second mouvement. Seules les unités équipées d'échelles peuvent effectuer ce mouvement.

Les unités équipées d'échelles ne peuvent pas pousser de béliers ou de tours de sièges. Si le jour veut qu'elles poussent de tels engins de sièges tout de même, elles devront d'abord abandonner leurs échelles. N'équipez pas d'échelles les unités destinées à pousser des engins de sièges !

BÉLIERS

Les béliers sont les seules armes capables de détruire les portes. Les béliers pouvaient être modifiés avec pour s'attaquer aux murs et aux tours – il s'agit d'un travail plutôt long et pénible mais qui est permis et couvert par les règles ci-dessous pour ceux d'entre nous qui n'ont pas peur des travaux les plus laborieux.

Un bélier peut être poussé par une seule unité d'infanterie placée en colonne, derrière le bélier et appelé *unité poussante*. Le bélier et l'unité poussante sont regroupés dans une *formation*. Comme pour les tours de siège, ce n'est là qu'une représentation d'une formation dans laquelle les soldats sont en réalité à l'intérieur des béliers, ou groupés derrière, prêts à bondir dès que l'engin a abattu la porte.

L'unité poussante peut toujours se déplacer seule (abandonnant le bélier) au besoin, ou se déplacer en formation (avec le bélier) tel que décrit ci-dessous.

Cette formation se déplace de 5cm maximum par socle composant l'unité poussante, avec un maximum de 15cm. Le bélier (et donc la formation) peut se déplacer au maximum deux fois par phase de commandement. Il s'agit là des mêmes règles que pour les tours de siège, tout comme les règles suivantes qui sont rappelées ici pour des raisons de praticité.

Une unité poussant un bélier est en défense pour ce qui est des tirs et des combats. L'unité ne sera normalement pas souvent prise pour cible de tirs, étant placée derrière le bélier, lequel est généralement la cible la plus proche pour l'ennemi.

Le bélier est une unité à part entière ciblée par les tirs ennemis de manière normale. Le bélier ne peut pas être repoussé par les tirs. A la place, c'est l'unité poussante qui est repoussée (rappelez vous qu'elle est en défense, ce qui annule un dé de recul). L'unité est repoussée directement dans la direction opposée au bélier, et non au tir, et le bélier suit afin de rester en formation avec l'unité. Sinon, les règles normales de repoussement sont utilisées.

Les béliers sont des engins massifs et comptent toujours leur pleine sauvegarde contre les tirs et les combats quelle que soit la situation, y compris contre les tirs de canon qui annulent normalement la sauvegarde.

Un bélier (et sa formation) peut traiter une porte ennemie comme une unité ennemie, l'autorisant à la charger par initiative si vous le désirez.

Un bélier (et sa formation) ne peut pas céder le passage et ne se déplacera jamais en dehors des cas listés dans ce chapitre. Un bélier ne peut pas faire d'esquive ni charger une unité adverse !

Une fois qu'il est au contact d'une porte, le bélier inflige D3 attaques par tour lors de la Phase de Tir aussi longtemps que l'unité poussante reste en formation avec le bélier. Chaque attaque cause des dégâts à la porte sur un résultat de dés de 4, 5 ou 6. Une porte ne peut subir qu'une quantité fixe de dégâts – normalement 3. Lorsqu'une porte n'a plus de Points de Structures, elle est détruite.

Lorsque le bélier a fait son travail et abattu la porte, la figurine du bélier peut être mise de côté si elle gêne les mouvements de charge qui s'en suivent. Pour des raisons de simplicité, les unités sont autorisées à voir et se déplacer à travers le bélier comme s'il n'était pas là. Cela permet à l'unité poussante de charger à travers la porte et à d'autres unités de venir la soutenir simplement.

Un bélier peut aussi être utilisé contre les murs, les tours et les barbacanes. Dans la pratique, certaines fortifications avaient des bases protégées contre de telles attaques, mais nous l'autorisons tout de même, et laissons aux joueurs de décider entre eux du contraire le cas échéant. Un bélier utilisé contre un mur cause D3 attaques comme contre une porte, sinon que ces attaques ne touchent que sur 5 ou 6 pour un mur, et sur un 6 uniquement pour les tours et barbacanes. Les joueurs de Warmaster Ancien confrontés à des murs de bois, de brique ou autre matériaux primitifs pourraient décider de traiter les murs comme des portes – cela est laissé à leur appréciation.

Un bélier n'a pas de valeur de combat et il est détruit s'il doit faire retraite lors d'un combat. Si un bélier devient la cible d'une charge alors qu'il est en formation avec une unité poussante, résolvez le combat contre l'unité et non pas contre le bélier. L'infanterie poussante est alors en défense. Dans cette situation le bélier est détruit si l'unité poussante doit reculer.

TOUR DE SIÈGE

Une tour de siège, aussi appelée beffrois, peut être poussée par une seule unité d'infanterie placée en colonne, derrière la tour de siège et appelé *unité poussante*. La tour de siège et l'unité poussante sont regroupés dans une *formation*. Ce n'est là qu'une représentation d'une formation dans laquelle les soldats sont en réalité à l'intérieur de la tour, la tirant à l'aide de cordes ou attendant une opportunité d'envahir les remparts.

L'unité poussante peut toujours se déplacer seule (abandonnant la tour) au besoin, ou se déplacer en formation (avec la tour) tel que décrit ci-dessous.

Cette formation se déplace de 5cm maximum par socle composant l'unité poussante, avec un maximum de 15cm. La tour (et donc la formation) peut se déplacer au maximum deux fois par phase de commandement.

Une unité poussant une tour est en défense pour ce qui est des tirs et des combats. L'unité ne sera normalement pas souvent prise pour cible de tirs, étant placée derrière la tour, laquelle est généralement la cible la plus proche pour l'ennemi.

La tour est une unité à part entière ciblée par les tirs ennemis de manière normale. La tour de siège ne peut pas être repoussée par les tirs. A la place, c'est l'unité poussante qui est repoussée (rappelez vous qu'elle est en défense, ce qui annule un dé de recul). L'unité est repoussée directement dans la direction opposée à la tour, et non au tir, et la tour suit afin de rester en formation avec l'unité. Sinon, les règles normales de repoussement sont utilisées.

Les tours de siège sont des engins massifs et comptent toujours leur pleine sauvegarde contre les tirs et les combats quelle que soit la situation, y compris contre les tirs de canon qui annulent normalement la sauvegarde.

Une tour (et sa formation) ne peut pas céder le passage et ne se déplacera jamais en dehors des cas listés dans ce chapitre. Une tour de siège ne peut pas faire d'esquive ni charger une unité adverse !

Les tours de sièges sont assez hautes pour atteindre les murs d'une forteresse, mais pas assez pour atteindre les tours et les barbacanes. Si votre figurine ne montre pas cela clairement, mettez vous d'accord avec votre adversaire avant la bataille.

Si une tour de siège est poussée au contact d'un mur occupé, l'unité poussante charge automatiquement l'ennemi sur le mur, avec un seul socle. Si possible, placez un socle au sommet de la tour de siège pour visualiser la charge.

Les défenseurs qui en ont la possibilité effectuent un tir de contre-charge normalement. L'attaquant est considéré comme étant en défense, la structure de la tour de siège lui servant de couvert jusqu'au dernier moment – il s'agit là d'une exception aux règles normales.

Résolvez le premier round de combat entre l'unité sur le mur et un unique socle attaquant. Le défenseur est considéré à découvert (la tour de siège étant plus haute que le mur) tandis que l'attaquant est lui en défense pour ce premier round, bien qu'il charge, ce qui constitue une exception aux règles normales.

Les socles chargeant depuis une tour de siège ne reçoivent aucun soutien d'autres socles. Ils reçoivent néanmoins un modificateur de +2 sur leur résultat de combat, qui est en pratique l'équivalent d'un soutien fourni par le feu nourri provenant de la tour de siège.

Notez que parce que leur ennemi est à découvert, le socle chargeant depuis la tour de siège obtient les bénéfices associés tel que le bonus de charge de +1 attaque par exemple.

Autrement, le premier round de combat est résolu comme pour une charge à l'aide d'échelles et les vainqueurs et perdants ont les mêmes options. Lorsque l'attaque d'une tour de siège est repoussée l'unité attaquante doit déterminer si des socles sont perdus comme pour une charge à l'aide d'échelles. Dans ce cas, un seul socle peut être ainsi perdu, et seulement sur un jet de dé de 1 au lieu de 1 ou 2.

Une tour de siège n'a pas de valeur de combat et elle est détruite si elle doit faire retraite lors d'un combat. Cela implique qu'elle est détruite aussi lorsqu'elle est repoussée suite à une charge contre les murs. Et dans le cas d'une égalité, la tour survit que si l'adversaire décide de se reformer plutôt que de tenir position. Si une tour de siège devient la cible d'une charge alors qu'elle est en formation avec une unité poussante, résolvez le combat contre l'unité et non pas contre la tour de siège. L'infanterie poussante est alors en défense. Dans cette situation la tour est détruite si l'unité poussante doit reculer.

Une tour de siège (et sa formation) peut traiter un mur ennemi comme une unité ennemie, l'autorisant à le charger par initiative si vous le désirez.

Il peut arriver qu'une unité poussant une tour de siège atteigne une section de mur non défendue. Dans ce cas l'unité prend simplement position sur les remparts à l'issue de son mouvement, et peut le faire par initiative, considérant le mur lui-même comme une unité ennemie. L'unité peut seulement faire un mouvement se terminant sur les remparts ; elle ne peut pas traverser les remparts et pénétrer plus avant dans la forteresse sans un second mouvement.

Lorsqu'une tour de siège est positionnée sur un mur, d'autres unités d'infanteries peuvent l'utiliser pour grimper sur les murs comme si elles étaient équipées d'échelles. Une seule unité peut utiliser la tour de siège de cette manière chaque tour.

Si la section de mur sur laquelle la tour de siège est en contact redevient occupée par un ennemi qui n'est pas engagé au combat, la tour de siège est automatiquement jetée à terre et détruite.

Une unité attaquante positionnée sur les murs et chargée depuis l'intérieur peut, si elle perd le combat et si elle est en contact avec une tour de siège, faire retraite à travers la tour de siège. Cette retraite est alors résolue comme si l'unité était repoussée après avoir chargé à l'aide d'échelles, incluant le test pour déterminer si des socles sont perdus. Un socle est alors perdu pour chaque résultat de 1 ou 2. La tour de siège est ensuite détruite.

COMBAT SUR LES FORTIFICATIONS

Des règles additionnelles sont nécessaires pour représenter les combats sur les fortifications, depuis les échelles, tours de siège et autres.

Il va sans dire que seule l'infanterie est concernée par ces règles, cavalerie, chariots, artillerie, chameaux et autres éléphants n'étant pas capables de monter sur les remparts. La seule exception concerne l'artillerie déployée sur les remparts et faisant parti des défenses.

Il est aussi évident que les engins de siège ne peuvent franchir les murs, les zones de débris ou les portes – même détruites.

Les socles placés sur les remparts sont protégés les créneaux et comptent comme en défense contre les tirs depuis l'extérieur. Ils comptent aussi comme en défense lorsqu'ils sont chargés par des ennemis escaladant les murs à l'aide d'échelles. Ils sont par contre à découvert contre des ennemis faisant usage de tours de siège.

Des socles peuvent parfois être la cible de tirs et de charges depuis l'intérieur des remparts. La règle générale est alors que ces socles sont à découvert contre les tirs et en défense lors des combats.

Lorsqu'un socle placé sur les remparts est chargé depuis les remparts (d'un tour sur les murs, ou l'inverse p.ex.), l'unité chargée est alors considérée à découvert.

Nous avons décrits en détails les combats sur les fortifications dans le chapitre *Combat sur les Remparts* p.13.

Orientation des socles

L'infanterie placée sur les murs, tours et barbicanes n'ont plus ni flanc ni arrière. Tous les bords de chaque socle sont considérés comme étant des fronts distincts. Cela permet aux socles de voir à 360°, de tirer depuis tous ses bords et de combattre également sur tous ses bords. Les unités sont considérées toujours considérées en formation régulière, comme pour les Tirailleurs.

Notez que les socles sur les fortifications n'ayant plus de flancs, aucune pénalité de commandement ne s'applique pour la présence d'ennemis sur les flancs.

Les socles placés sur les fortifications, y compris sur les tours et les barbicanes, doivent être placé avec un bord large vers l'extérieur (face à l'ennemi) chaque fois que possible. Et si ce n'est pas possible les socles doivent être positionnés pour présenter le plus possible leur front large vers l'extérieur. Cette règle s'applique aussi lorsque les remparts sont assez profonds pour se déployer autrement. Dans la réalité les remparts étaient bien trop étroits pour se déployer en profondeurs.

Comme nous l'avons déjà décrit, les socles capables de tirer peuvent tirer depuis n'importe lequel de leurs bords ; mais pour autant ils ne peuvent pas tirer dans une zone si leur bord correspondant est un bord bloqué tel que décrit dans le diagramme ci-dessous.

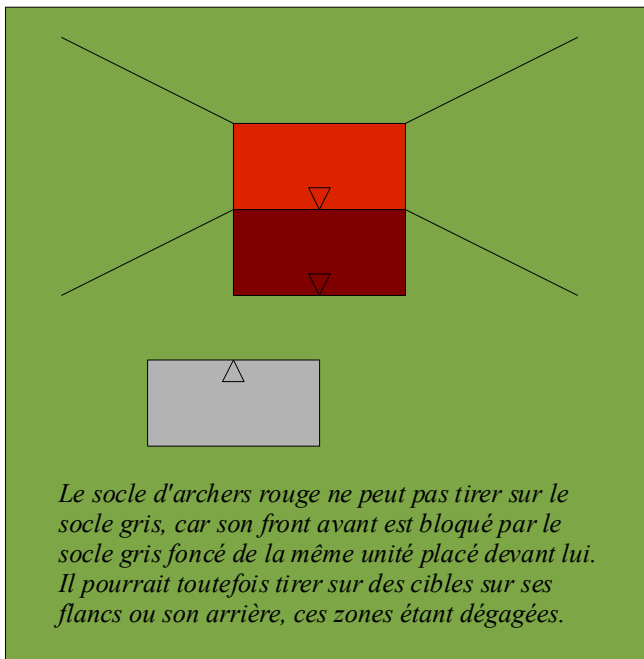


Illustration 3: Impossible de tirer

L'infanterie chargeant depuis des échelles ou des tours de sièges n'a pas non plus de flancs ou d'arrière, de la même manière que les troupes sur les fortifications, et pour les mêmes raisons.

Les socles d'infanterie changeant ou été poursuivis sur des remparts doivent chaque fois que possible entrer en contact par un bord large, peu importe l'orientation des socles. Dans le cas contraire, un bord étroit peut être utilisé. Cette règle s'applique aussi aux socles chargeant depuis des échelles ou des tours de siège. Cela permet aux combats de progresser normalement le long des remparts lorsque nécessaire.

Support

L'infanterie sur les remparts n'ayant pas d'orientation, la règle normale de support n'est pas applicable. A la place, un socle engagé reçoit un et un seul support s'il est au contact d'un socle allié ou plus n'étant pas engagé au combat. Cette règle diffère de la règle normale en ce qu'elle ignore l'orientation, l'alignement et qu'elle limite le support à un seul support par socle engagé au combat. Cette règle est plus appropriée aux combats sur les fortifications où il est généralement impossible d'aligner les socles.

Les troupes chargeant à l'aide d'échelles ou des tours de sièges ne reçoivent pas de support – elles sont seules face à l'ennemi – quoique les troupes chargeant

depuis une tour de siège reçoivent un bonus au résultat du combat. Cela est détaillé dans les chapitres associés.

Flancs dans la Forteresse

Les unités dans l'enceinte d'une forteresse ennemie ignorent le malus lié à la présence ennemis sur les flancs. Cela évite de pénaliser le défenseur lorsque l'attaquant prend position sur les remparts, et permet aux défenseur de mieux organiser leurs défenses une fois acculés. C'est une exception aux règles normales.

L'infanterie positionné sur les remparts, peu import leur camp, n'a pas d'orientation et ignore les pénalité pour proximité ennemie sur le flanc. Cette règle a déjà été décrite précédemment.

Remarquez que les unités de l'attaquant quittant les remparts pour pénétrer dans la forteresse retrouvent un flanc et un arrière, et sont donc sujet au malus de commandement en cas de proximité ennemie sur les flancs. Cela représente la désorientation des troupes pénétrant dans un endroit inconnu et hostile.

Mouvement le long des fortifications

L'infanterie peut se déplacer le long des remparts des murs, tours et barbacanes à vitesse normale. Les socles sur les remparts peuvent se déplacer librement en bas des remparts à l'intérieur de la forteresse. Mesurez simplement leur mouvement depuis la base des fortifications (mur, tour ou barbacane), sans tenir compte des distances verticales ni de la présence ou de l'absence d'escaliers, portes ou échelles sur vos modèles.

Parce que les modèles utilisés sont généralement pleins, les socles sont placés sur le sommet des fortifications plutôt qu'à l'intérieur. Si toutefois le sommet d'une tour ou d'une barbacane n'est pas assez large pour y placer une unité entière, il est admissible de placer un ou deux socles au sommet et de considérer que le reste de l'unité est placé à l'intérieur.

Les socles ne peuvent pas traverser les murs depuis l'intérieur vers l'extérieur. Les seules socles pouvant se déplacer depuis les remparts vers l'extérieur sont ceux des attaquants repoussés suite à une charge effectuée depuis des échelles ou une tour de siège.

Les murs, tours et barbacanes sont considérées infranchissables pour les socles faisant retraite depuis

le sol à l'intérieur de la forteresse. Bien que les murs soient munis d'échelles et d'escaliers, ils ne sont ni assez larges ni assez nombreux pour permettre à des centaines de soldats de fuir tandis que l'ennemi les talonne.

Les troupes au sol, à l'intérieur de la forteresse, peuvent charger un ennemi ayant pris position sur les murs. Dans ce cas, les troupes sur les murs sont en défense, et les troupes changeant depuis le sol ne reçoivent aucun soutien.

Mouvement à travers les Portes

Les troupes assiégées peuvent se déplacer à travers les portes pendant la phase de commandement. Les portes sont alors considérées comme un terrain découvert et peuvent être ouvertes et fermées au besoin pour laisser passer les troupes.

Si le joueur le désire, les troupes assiégées engagées au combat à l'extérieur de la forteresse peuvent faire retraite à travers les portes en cas d'égalité. Pour des raisons de simplicité, si au moins un socle peut finir son mouvement au contact de la porte, toute l'unité peut le faire, quelque soit le mouvement lui restant.

Les troupes assiégées engagées au combat à l'extérieur de la forteresse peuvent aussi faire retraite à travers les portes à l'issue d'un combat perdu. La retraite se fait alors de la même manière que pour une retraite en cas d'égalité. Toutefois, les troupes assiégées prennent le risque de ne pas parvenir à refermer les portes avant que l'attaquant ne pénètre dans l'enceinte ! Une fois que l'unité assiégée a fait se mouvement de recul à l'intérieur de la forteresse, lancez un dé. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 la porte est fermée à temps, laissant l'attaquant à l'extérieur. L'attaquant peut alors se reformer ou tenir sa position et le combat est terminé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3 l'attaquant force un passage dans la forteresse. L'attaquant poursuit normalement et le combat se poursuit. Si l'attaquant force ainsi le passage, la porte est détruite – elle ne peut plus être fermée.

L'attaquant peut se déplacer à travers les portes dès lorsqu'elle a été détruite ou capturée. Une fois détruites ou capturées, les portes ne peuvent plus jamais être fermées. Les portes peuvent être détruites si un attaquant force le passage tel que décrit ci-dessus ou à l'aide d'un bélier. Les portes peuvent aussi être capturées par l'infanterie de l'assiégeant si une unité de

se trouve à 5cm des portes et à plus de 20cm de toute infanterie ennemie lors de la Phase de Commandement, cette unité peut alors utiliser son initiative pour capturer la porte – cela compte comme un mouvement pas initiative et l'unité ne peut plus faire d'autres mouvements pour le tour.

Mouvement à travers les Poternes

En plus des portes protégées par les barbicanes, un château peut inclure de plus petites portes fortifiées, souvent discrètes, appelées poternes. Ces petites entrées dérobées ne sont pas traitées distinctement des tours et des murs sur lesquels elles sont construites – elles sont trop petites et trop peu accessibles pour offrir un moyen d'entrer aux attaquants.

L'assiégé peut déplacer ses unités à travers les poternes. Cela peut être utile pour mener une contre-attaque vers l'extérieur par exemple. Peu de défenseur ont les ressources de lancer de telles attaques – mais le fait que ce soit possible oblige l'attaquant à conserver des forces en réserve pour protéger ses engins de siège autrement très vulnérables.

L'infanterie ou la cavalerie peut se déplacer à travers les poternes de la même manière qu'à travers les portes. Les troupes engagées au combat peuvent faire retraite à travers les poternes en cas d'égalité exactement comme à travers les portes. Elles peuvent faire de même si elles perdent le combat, mais dans ce cas elles doivent lancer un D6 ; sur un résultat de 1, 2 ou 3 l'unité franchit la poterne et le combat se termine. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 l'unité est piégée entre les murs et doit se rendre, ou périr. Les unités de l'assaillant ne peuvent jamais détruire, capturer ou franchir une poterne.

COMBAT SUR LES REMPARTS

Des combats sur les remparts ont lieu lorsque l'assaillant monte à l'assaut avec des échelles ou des tours de siège.

Lors du premier round de combat l'attaquant compte toujours comme étant défendu, qu'il monte à l'aide d'échelle ou grâce à une tour de siège, parce qu'il est lui aussi protégé par les créneaux le séparant du défenseur. L'unité sur les remparts est elle aussi en défense, profitant du couvert des créneaux, sauf dans le cas d'une attaque par une tour de siège, cas où elle

est à découvert. Ces règles sont détaillées dans les chapitres sur les échelles et les tours de siège.

Lors des tours de combats suivant, les unités de chaque camps comptent toujours comme étant à découvert, comme pour n'importe quel autre combat.

Si des défenseurs positionnés sur une tour ou une barbacane sont chargés depuis les remparts, ils comptent comme en défense. L'attaquant doit en effet forcer son passage à travers des passerelles, des portes et des escalier fortifiés offrant une meilleure position à l'assiégé. L'attaquant compte lui comme à découvert. La même situation peut se produire sur des portions particulièrement bien défendues d'une forteresse. Dans ce cas les joueurs doivent s'être mis d'accord au début de la partie.

Il est aussi possible que des unités à l'intérieur de la forteresse (pas sur les remparts donc), charge des unités sur les murs, tours ou barbacanes. Cela se produit généralement lorsque l'attaquant a pris pied sur les murs et que le défenseur tente de reprendre la position perdue. Nous considérons que les murs sont garnis de suffisamment de moyens d'accès – escalier, échelles, passerelles – pour permettre ce type d'offensive.

Les unités chargeant depuis l'intérieur de la forteresse un ennemi sur les murs, tours ou barbacanes comptent comme étant à découvert et ne reçoivent aucun soutien. Les unités sur les remparts recevant la charge comptent comme en défense, profitant de leur position sur-élevée et de la difficulté des attaquant à se tailler un chemin sur les échelles, escaliers et passerelles ou à travers les portiques fortifiés.

Retraite des remparts suite à une charge

Si des troupes sur les remparts sont chargées par un ennemi hors de la forteresse ou à l'intérieur de celle-ci, elles doivent faire retraite si elles perdent le combat.

Les troupes qui sont forcées de faire retraite par delà les murs vers l'extérieur de la forteresse plongent dans le vide et sont détruites. Cela arrive généralement aux assiégeants repoussés après avoir pris pied sur les murailles.

Les défenseurs obligés de retraiter vers l'intérieur de la forteresse peuvent le faire normalement. Ils calculent leur retraite depuis le bas intérieur des murs et doivent reculer d'au moins 2cm afin de laisser la place aux poursuivant de prendre place sur les murs. Ainsi une retraite d'1cm devient une retraite de 2cm.

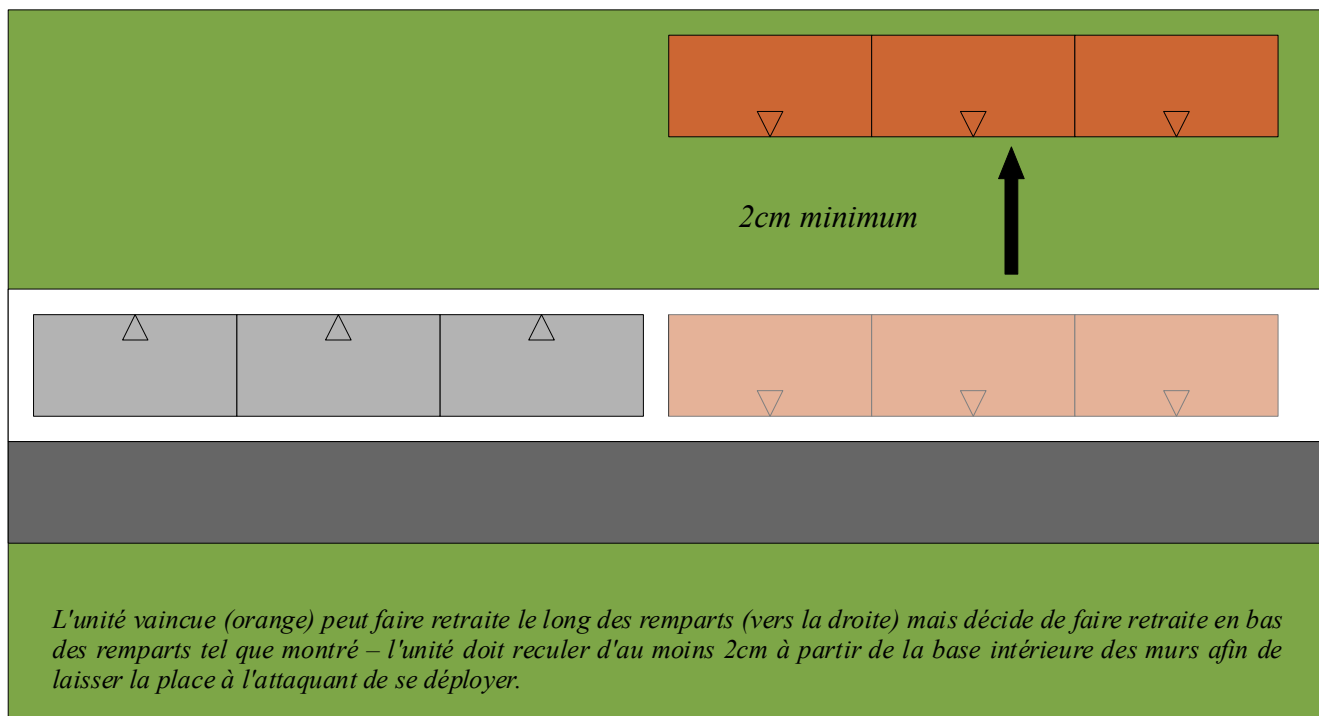


Illustration 4: Retraite le long des Remparts

Retraite le long et en bas des remparts

Lorsque l'assaillant a pris pied sur les remparts, il arrive fréquemment que se déroulent des combats entre unités adverses positionnées sur les remparts. Dans ce cas, l'attaquant charge d'un rempart à un autre.

Dans ce cas il peut être délicat de déterminer comment effectuer la retraite de l'unité vaincue. Doit-elle retraire le long des murs ou doit-elle descendre des murs dans la forteresse ? Dans ce cas, le joueur possédant l'unité faisant retraite choisi où faire sa retraite, soit sur le mur soit en bas des murs – a supposer qu'il reste assez de place. Si une unité retraite en bas des murs, mesurez la distance de retraite depuis la base intérieure du mur et effectuez un mouvement de retraite d'au moins 2cm perpendiculairement au mur lui-même. S'il n'y a pas assez de place pour faire ce mouvement, les règles normales s'appliquent – les unités alliées peuvent laisser le passage ou bien les socles bloqués sont détruits.

Notez que le camp auquel l'unité appartient n'a aucune importance. Assaillant et assiégés retraitent de la même manière.

Tirer depuis les remparts

La portée maximale des unités tirant depuis les murs, tours et barbacanes est accrue de 10cm.

Les tireurs positionnés sur les murs, tours et barbacanes sont autorisés à tracer une ligne de vue jusqu'à leur cible à travers les unités amies au sol. Cela

veut dire que les archers, canons et autres tireurs sont capable de « voir » à travers les unités alliées situées entre leur cible et eux.

FIN DE LA BATAILLE

Chaque camp détermine de la manière habituelle le nombre d'unités qu'il doit perdre avant d'être dérouter. Le défenseur possédant moins de points d'armées que l'attaquant, il aura presque toujours un Point de Rupture plus faible.

L'attaquant débute avec une pénalité à son Point de Rupture égale au nombre de tranches de 1000pts. Ainsi un attaquant possédant une armée de 3000pts retire 3 à Point de Rupture.

A partir du deuxième tour l'attaquant abaisse encore son Point de Rupture de 1 au début de chaque tour où aucune unité attaquante n'a pénétré dans la forteresse (sur les remparts ou derrière les murs).

L'attaquant stoppe l'assaut s'il perd autant d'unités que son Point de Rupture ainsi modifié. Cela ne signifie pas que le siège est levé, mais que cet assaut a été un échec.

Le défenseur se rendra s'il perd autant d'unités que son Point de Rupture. Le siège est alors terminés et la cité peut être pillée.

Attaquant & Défenseur: état lors du 1er rounds de combat

Le tableau ci-dessous résume l'état de l'attaquant et du défenseur, lors du premier round de combat, selon leurs situations respectives. « Sur les remparts » désigne une troupe sur les remparts mais n'étant pas protégée par les créneaux. « Derrière les créneaux » désigne une troupe sur les remparts, mais séparée de l'adversaire par les créneaux ou autres fortifications.

Attaquant	Défenseur	Attaquant compte comme...	Défenseur compte comme...
Echelle	Derrière les créneaux	Défendu	Défendu
Tour de Siège	Derrière les créneaux	Défendu	A découvert
Sur les remparts	Sur les remparts	A découvert	A découvert
Sur les remparts	Sur une tour/barbacane	A découvert	Défendu
Sur une tour/barbacane	Sur les remparts	A découvert	A découvert
Dans la forteresse	Sur les remparts	A découvert	Défendu
Dans la forteresse	Sur une tour/barbacane	A découvert	Défendu

FANTASTIQUE (WMMF)

WMMA propose des règles de siège qui ne prennent évidemment pas en compte les créatures volantes, les monstres et les machines, et n'est pas toujours adapté à l'équilibre légèrement différent dans les unités.

Ce chapitre propose une **adaptation** de ces règles dans l'objectif qu'elles soient mieux taillées pour les tables médiévales fantastiques.



CRÉATURES VOLANTES

Les unités volantes peuvent attaquer des unités situées sur des fortifications. Dans cette situation, d'une manière générale les créatures volantes se déplacent, combattent, attaquent et poursuivent ou reculent selon les règles normales, tandis que les unités sur les fortifications combattent poursuivent et reculent tel que décrit dans les règles de siège.

A titre d'aide, voici, dans l'ordre, les règles à appliquer :

Les unités volantes font un mouvement de charge normal ; c'est à dire sans utiliser les règles de siège.

Les unités sur les fortifications peuvent faire un tir de contre-charge en utilisant les règles de siège. C'est à dire que tous ses bords sont des bords frontaux et que la portée de ses tirs augmente de 10cm.

Le combat est ensuite résolu de la même manière qu'un combat normal où les unités volantes seraient

une infanterie attaquant des unités sur les fortifications depuis l'intérieur. Cela implique que les volants sont à découvert, les unités sur les fortifications en défense, et que toutes les unités considèrent que tous leurs bords sont des bords frontaux par exemple.

Si les unités volantes remportent le combat, les unités sur les fortifications reculent en accord avec les règles de siège. Pour rappel, si cela les fait reculer depuis un mur ou une tour vers l'extérieur elles sont détruites

Si les unités sur les fortifications remportent le combat elles peuvent se redéployer ou poursuivre tel que décrit dans les règles de siège. Les unités sur les fortifications ne peuvent jamais poursuivre d'unité volante reculant vers l'extérieur (les murs extérieur ne sont pas munis d'échelles...). Pour rappel, l'infanterie ne peut généralement pas poursuivre les unités volantes.

En dehors des combats, les unités volantes ne peuvent pas se déplacer sur les fortifications. Elles peuvent les survoler, mais pas finir leur mouvement dessus..

Les fortifications ne sont pas un terrain infranchissables pour les unités volantes. Elles ne sont donc pas détruites lorsqu'elles sont repoussées à travers celle-ci comme l'infanterie ou la cavalerie le sont. Par contre elles doivent étendre leur mouvement de recul pour dépasser les fortifications plus 2cm.

MONSTRES

D'une manière générale, les monstres non-volants sont traités comme de la cavalerie pour ce qui est des règles de siège, sinon qu'ils peuvent entrer dans les zones de débris. Certains monstres ont les règles spéciales décrites ci-dessous.

Géants

Les Géants et Géants Squelette sont assez hauts pour attaquer au corps à corps des troupes en haut d'un rempart. Le Géant est alors considéré à découvert et les unités qu'il attaque en Défense. Le combat est résolu comme un combat de siège sur les remparts sinon que toute victoire du géant est traitée comme une égalité.

Monstres à 5 attaques

Les unités de monstre de 5 attaques ou plus par socle peuvent endommager des structures fortifiées. De tels monstres utilisent la règle du bélier lorsqu'ils sont au contact d'une porte, d'un mur ou d'une tour (WMMA p. 86).

INFANTERIE NON-HUMANOÏDE

L'infanterie composée de figurines non-humanoïde ne peut être équipée d'échelles ou pousser des engins de siège tels que les tours de siège ou les béliers. Cela concerne les Ours de Kislev par exemple.

INFANTERIE ETHÉRÉE

Les unités d'Ethérés des Comtes Vampires ne peuvent être équipés d'échelles ou pousser des engins de siège tels que les tours de siège ou les béliers. Ils ne considèrent pas les fortifications comme un terrain infranchissable et peuvent attaquer au corps à corps des troupes fortifiées en contactant les fortifications. Ils traversent sans dommage les fortifications lorsqu'elles sont repoussées, et doivent seulement parcourir assez de distance pour terminer leur mouvement de l'autre côté des fortifications.

CANONS ET ARTILLERIE

Les unités suivantes comptent comme des canons au regard des règles de siège :

- Canon Impérial
- Tank à Vapeur
- Canon Nain
- Canon à Malefoudre

Les unités suivantes comptent comme des artilleries lourdes au regard des règles de siège :

- Catapulte à Crânes
- Lance-Rocs
- Trébuchet Bretonnien

TABLE D'ÉVÈNEMENTS

La table d'évènements de WMMA est modifiée pour rester cohérente avec la diversité des situations en fantastique. Par exemple, jouer une « Peste! » sur des morts-vivants n'aurait pas de sens. La table suivante remplace donc la table de WMMA :

2D6

Effet

2 Malédiction !

Les dieux sont favorables aux attaquants et leur terrible malédiction frappe les troupes assiégées qui se retrouvent décimés par la colère divine.

Le défenseur lance 1D6 pour chacune de ses unités et enlève un socle comme perte sur un 6. Les unités composées d'un seul socle ne sont pas affectées.

3-4 Troubles !

Une partie des troupes sont réquisitionnées pour maintenir l'ordre à l'intérieur de la cité et protéger les dignitaires de toute exaction.

Le défenseur choisit autant d'unités qu'il a de personnages. Il doit déployer ces unités au contact de son bord de table et ne peut les déplacer ou les faire tirer qu'une fois que l'ennemi a pris pied sur les murs ou dans la place forte.

5 Renforts !

Des habitants de la cité forment (ou sont réquisitionnés) à la hâte une milice peu expérimentée venant grossir les rangs des défenseurs.

Le défenseur reçoit D3 unités bonus par tranche de 1000pts. Ces unités ont les caractéristiques suivantes :

Inf., 2 Att, 3 PdV, 0 Svg, 3socles, 25pts

Ces unités comptent normalement dans le Point de Rupture, sont de la même race que les troupes de base de l'armée et possèdent les mêmes règles d'armées le cas échéant (morts-vivants, instabilité démoniaque, poursuite skavens, etc.).

6-7 Percée !

Des défenseurs sortent de la cité, soit pour fuir, soit pour attaquer par surprise l'ennemi.

Lors du déploiement le défenseur sélectionne D3 unités de son choix par tranche de 1000pts. Il place ces unités lorsque toutes les unités de l'attaquant et du défenseur sont placées, hors de la cité, à au plus 30 cm des murs et au moins 20cm de toute unité ennemie.

8 Tunnel secret !

Les attaquants ont creusé un tunnel sous les fortifications afin d'infiltrer des troupes au

coeur de la citadelle ennemie.

L'attaquant choisi une unité d'infanterie qui est envoyée dans le tunnel. Au début de chaque tour, l'attaquant peut essayer d'utiliser le tunnel :

- | D6 | Effet |
|-----------|---|
| 1 | <i>Echec !</i> Le tunnel s'effondre, tuant l'unité. |
| 2 | <i>Manqué !</i> Le tunnel donne du mauvais côté des fortifications. Placez l'unité à l'extérieur des fortifications, à 10cm ou moins des murs. Elle peut agir sur initiative, recevoir des ordres ou tirer normalement. Le tunnel s'effondre. |
| 3 | <i>Creusez encore !</i> Le tunnel est plus profond que ce qui était prévu. Relancez le tour prochain. |
| 4-6 | <i>Succès !</i> Placez l'unité à l'intérieur des fortifications, à 10cm ou moins d'un mur. Elle peut agir sur initiative, recevoir des ordres ou tirer normalement. Le tunnel s'effondre. |

9 Assaut Implacable !

Les unités de l'attaquant peuvent relancer un dé d'attaque raté par tour et par tranche de 1000pts pour toute la durée de la bataille.

10 Ils ne passeront pas !

Les unités de la défense peuvent relancer un dé d'attaque raté par tour et par tranche de 1000pts pour toute la durée de la bataille.

11 Bien préparés !

Les défenseurs ont eu le temps d'organiser leurs défenses, de consolider les fortifications de la cité et de se préparer à un siège long et difficile.

Ajoutez +1 à la valeur de Dommage de chaque section de mur.

12 Le temps presse !

Les assiégeants doivent prendre la cité rapidement ou bien ils devront abandonner le siège hâtivement.

Le Points de Rupture de l'attaquant est réduit définitivement de 1 ; cela a pour effet de lui donner un tour de jeu de moins (cf. WMMA p. 100).



RÈGLES DE TRAHISON

Si vous désirez générer un évènement de trahison, lancez un D6 au début de la bataille et consultez le tableau suivant :

D6	Effet
1	Acheté !
2	Traîtres !
3	Entrée secrète !
4	Sabotage !
5	Espions !
6	Alliés cachés !

Acheté !

L'attaquant a soudoyé l'un des personnages de la défense. Dès qu'une unité de l'attaquant pénètre dans les fortifications, l'attaquant désigne un héros ou un sorcier adverse et lance un D6.

Si plusieurs personnages avec le même profil sont présents, il doit choisir celui qui a reçu le moins de points de montures et objets magique. Les personnages uniques (min/max = 1 ou 0-1) ne peuvent pas être choisis.

D6	Effet
1-2	Le personnage rejette votre offre et reste loyal à la défense.
3-4	Le personnage hésite. Il ne peut plus donner d'ordre, bouger, ou rejoindre d'unité. Faites un nouveau test a au début du prochain tour de l'attaquant.
5-6	Le personnage accepte votre offre et rejoint l'armée attaquante. Jusqu'à la fin de la bataille il ne pourra donner d'ordres qu'à une unité qu'il a rejoint.

Traîtres !

Un portion significatives des forces de l'assiégé ont sympathisé avec l'ennemi et attendent un signal pour se retourner contre leur camp. Ce signal peut être donné par l'attaquant au début de n'importe quel tour du défenseur où des unités attaquantes ont pénétré dans les fortifications, au-delà des murs d'enceinte. Lancez un D6.

D6	Effet
1-2	Les traîtres ne savent pas dans quel sens la bataille va tourner, et attendent en secret. Relancez un dé sur cette table au début de chaque tour du défenseur jusqu'à obtenir un résultat différent.
3-4	L'attaquant choisi une unité adverse engagée au combat, ou une unité la moins chère à défaut. Cette unité rend les armes, retirez la comme perte.
5-6	L'attaquant choisi une unité adverse la moins chère, qui n'est pas engagée au combat et n'a pas subi de perte. Cette unité passe sous le contrôle de l'attaquant jusqu'à la fin de la bataille. Elle compte comme perte pour le défenseur et ne compte pas dans le Point de Rupture de l'attaquant.



Entrée secrète !

L'attaquant a infiltré un agent qui a discrètement ouvert une poterne ou un passage secret. Dès qu'une unité d'infanterie de l'attaquant entre en contact avec un mur possédant une poterne (ou n'importe quel mur s'il n'y en a pas), l'attaquant peut lancer un D6.

D6**Effet**

- 1-2 L'agent a été découvert, et la poterne refermée.
- 3-4 L'unité d'infanterie obtient un mouvement gratuit pour traverser la poterne ouverte, et ne peut plus se déplacer pour ce tour. L'agent est découvert et la poterne est refermée.
- 5-6 L'unité d'infanterie obtient un mouvement gratuit pour traverser la poterne ouverte, et ne peut plus se déplacer pour ce tour. La poterne reste ouverte et peut être utilisée par l'attaquant tant qu'au moins une de ses unités d'infanterie se trouve à 5cm ou moins de la poterne.

Sabotage !

L'ennemi a infiltré un groupe de saboteurs dans la place. Au début de chacun de ses tours, l'attaquant peut lancer un D6.

D6**Effet**

- 1 Les saboteurs sont découverts et exécutés. L'attaquant ne peut plus les utiliser.
- 2 Les saboteurs n'ont pas réussi à exploiter d'opportunité. Aucun effet.
- 3 L'attaquant désigne une unité d'artillerie ou de tireurs. Cette unité devient confuse.
- 4 Même effet que 3 ; relancez un D6 sur cette table.
- 5 L'attaquant peut détruire une unité d'artillerie de son choix, ou retirer 3 sections d'huile bouillante où il le désire.
- 6 Le défenseur perd toutes ses contre-mines, retire toutes les barricades renforçant ses portes et ne peut faire tirer aucune de ses unités le tour prochain. L'attaquant retire -1 aux prochains jets sur cette table.

Espion !

Les espions n'ont d'utilité que dans les sièges où les valeurs de défense des fortifications sont cachées à l'attaquant. Au début de chacun des tours de l'attaquant lancez un D6.

D6**Effet**

- 1 L'espion est découvert et exécute. L'attaquant ne peut plus l'utiliser.
- 2-3 L'espion n'a découvert aucune information utile.
- 4-5 L'attaquant révèle la valeur de défense d'une section de mur, tour ou porte.
- 6 Comme 4-5 ; en plus le défenseur doit révéler la section de mur avec la plus faible valeur de défense.

Alliés cachés !

L'attaquant compte des sympathisants dans les rangs des attaquants. Ils révéleront leur véritable allégeance au cours de la bataille. Lancez un D6 au début du tour du défenseur la première fois que des attaquants ont pénétré dans les fortifications.

D6**Effet**

- 1-2 Les sympathisants ne savent pas dans quel sens la bataille va tourner, et attendent en secret. Relancez un dé sur cette table au début de chaque tour du défenseur jusqu'à obtenir un résultat différent.
- 3-4 Le défenseur choisit une unité adverse engagée au combat, ou une unité la moins chère à défaut. Cette unité rend les armes, retirez la comme perte.
- 5-6 Le défenseur choisit une unité adverse la moins chère, qui n'est pas engagée au combat et n'a pas subi de perte. Cette unité passe sous le contrôle de l'attaquant jusqu'à la fin de la bataille. Elle compte comme perte pour l'attaquant et ne compte pas dans le Point de Rupture du défenseur.

MAGIE

Structures et portes

Les sorts causant des dommages peuvent cibler les portes et leur causer des dommages comme s'il s'agissait d'une unité sans sauvegarde..

Les sorts causant des dommages et ignorant la sauvegarde peuvent cibler les structures (mur, tour ou barbacane) et leur causer des dommages comme s'il s'agissait d'une unité sans sauvegarde.

ALTÉRATION DE RÈGLES

Zones de débris

Les monstres peuvent pénétrer dans les zones de débris sans restriction, comme de l'infanterie.

Canons, Béliers et Tours de Sièges

Les canons tirant sur un bélier ou une tour de siège ne bénéficient pas de la règle de rebond. Ces structures sont trop massives pour cela.

Dans le cas assez rare où un canon tirerait sur une unité poussant un bélier ou une tour de siège, le canon n'annule pas leur couvert. Ces structures protègent efficacement les unités qui profitent de leur couvert. Ce cas reste rare car le canon devra généralement tirer sur le bélier ou la tour de siège.

Retraite par une tour de siège

Une unité attaquante positionnée sur les murs et chargée depuis l'intérieur peut, si elle perd le combat et si elle est en contact avec une tour de siège, faire retraite à travers la tour de siège. Cette retraite est alors résolue comme si l'unité était repoussée après avoir chargé à l'aide d'échelles, incluant le test pour déterminer si des socles sont perdus. Un socle est alors perdu pour chaque résultat de 1 ou 2. La tour de siège est ensuite détruite.

Défenseur, Artillerie et Points de Rupture

L'artillerie de siège ne compte pas dans le Points de Rupture de l'Attaquant et du Défenseur. Cette modification est nécessaire, car en Fantastique les unités étant plus chères qu'en historique, l'artillerie joue sinon une part trop importante dans le Point de Rupture.