

Dans la brèche!

Règles de Siège Étendues et Scénarios

Ces règles supplémentaires concernent seulement les règles de siège et elles sont, bien sûr, des règles maison officieuses.

Ces règles sont divisées en trois sections principales.

La première section contient des règles conçues pour boucher les trous dans les règles de siège du Livre de règle, elles doivent être traité comme des règles complémentaires ou des règles de remplacement (par exemple, les règles révisées pour enfoncer).

La deuxième section contient de nouvelles règles pour l'équipement de siège.

La troisième section offre les listes de disponibilité et coûts pour les différents types d'équipements de siège et comment les inclure dans le jeu.

Il y a aussi quelques scénarios de siège à la fin de l'article écrit par Chris Bobridge et moi-même. Nous espérons à une date ultérieure nous étendre au-delà de ces trois scénarios initiaux, développer un système de campagne de siège qui inclura beaucoup d'options, et pour défenseur et l'attaquant. Pour le moment cependant, il y a juste ces trois scénarios liés qui forment une campagne 'linéaire' entre eux.

Règles de Siège Générales

Premièrement, en tous points le Seuil de rupture pour les deux armées est ignoré dans les scénarios de siège.

Le jeu finira seulement quand ou bien un des généraux meurt, ou bien quand la limite de tour pour le scénario expire.

De temps en temps, un scénario dira autrement, dans ce cas les règles spéciales du scénario ont la priorité.

Quand vous décidez de jouer une partie de siège employez toujours l'armée attaquante comme base pour décider de l'importance de la partie que vous jouerez, la moitié de ce total détermine combien de points le défenseur peut dépenser sur des troupes. Par exemple, si l'attaquant a 3,000 points, le défenseur a jusqu'à 1,500 points.

Évidemment, c'est une bonne idée de garder un chiffre rond (en millier) pour la taille de l'armée attaquante (c'est-à-dire. 1,000 points, 2,000 points, 3,000 points, et cetera).

En addition, l'armée de défense arrondit toujours son niveau de Max au niveau suivant le plus haut de Min / Max si ce n'est pas un chiffre rond. Par exemple, 1,000 points de défenseur emploieraient la norme des niveaux de Min / Max pour 1,000 points d'armée, tandis qu'une armée de défense de 1,500 points ou 1,250 emploieraient le Minimum des armées de 1000 points, mais les niveaux de Max d'une armée de points 2000. Cela représente un plus grand nombre de troupes bien formées, l'artillerie et l'équipement que vous avez tendance à trouver dans la plupart des fortifications. Ce sera toujours le cas dans n'importe quel scénario de siège, à moins que le scénario spécifie autrement.

Quand les règles se réfèrent à un mur, il l'attribue à une section de mur de 40mm. Quand il se réfère à une tour, il inclut généralement l'intégralité de la tour comme défini dans le Livre de règle aussi bien que les règles qui suivent. Et, de plus, c'est généralement une bonne idée de définir toutes les sections de mur de porte comme des tours, autrement il n'y aurait presque aucune raison d'essayer de renverser la porte elle-même.

C'est cependant plus une suggestion qu'une règle pure et dure, comme cela peut ne pas être approprié à tous les modèles de fortification. Cependant, vous devez toujours vous assurer que les deux joueurs sont entièrement conscients quant à comment la porte sera traitée avant de démarrer le jeu, c'est-à-dire, comme une tour ou comme une section de mur

Tours

Les tours d'une fortification sont d'habitude l'élément le plus important de n'importe quelle structure défensive.

Ils sont très durs à renverser et incroyablement difficile à assaillir, pendant qu'elles fournissent une position idéale au défenseur pour déverser le feu des armes de tirs sur l'armée attaquante.

Les règles suivantes doivent être considérées un complément aux règles présentées dans la section de règles de Siège du Livre de règle, plutôt que comme un remplacement complet. Par exemple, les règles pour le renversement des tours sont toujours valables.

Pour qu'une partie de la fortification compte comme une tour elle doit avoir une base d'au moins 40x40mm, si elle fait moins elle compte comme une section de mur (à moins qu'incroyablement grande).

Être une tour rend une structure beaucoup plus forte et élastique, ainsi une tour bénéficie non seulement d'une plus grande solidité qu'une section normale de mur (comme détaillé dans le Livre de règle), mais elle peut seulement être assailli ou bien de la cour de la forteresse en étant collé à la base ou bien de sections de murs adjacentes du remparts.

C'est parce qu'une tour est généralement beaucoup trop haute pour être assaillie avec même les plus longues échelles ou les tours de siège les plus grandes, donc le seul passage est par les portes que les défenseurs emploient sur des remparts adjacents et dans la cour de la fortification.

En assaillant une tour de cette façon, seul un socle peut attaquer chaque côté de la tour (d'habitude seulement un ou deux ont le droit de cette façon).

Ceux-ci doivent être d'unités différentes et le défenseur peut aussi seulement défendre avec un socle par côté (bien qu'ils doivent défendre avec un socle sur des côtés multiples si les socles de défense sont insuffisants). Les socles qui défendent ne compte jamais comme étant flanquées.

En plus les socles défenseurs comptent toujours comme fortifiés.

En plus de ça le défenseur ne se repli jamais, ainsi il n'y a aucun bonus de poursuite.

De même comme avec l'attaque d'un mur, il n'y a aucun soutien.

Cela signifie qu'une unité attaquante n'obtiendra que les attaques de base d'un socle contre les unités en défense dans une tour en touchant sur un 6 tout le temps.

Pour faire simple, vous devez anéantir toutes les unités dans une tour avant que vous ne puissiez l'occuper. Une tâche très difficile en effet!

Des tours solitaires isolées ont seulement une façade qui peut être attaqué de cette façon.

Une façade doit être déclaré sur la tour par le défenseur avant le début de la bataille.

Si c'est facilement visible sur le modèle lui-même, c'est tant mieux.

Ce côté est assumé pour être celui par lequel on entre, que se soit au niveau du sol, en hauteur avec une échelle amovible ou avec quelques autres moyens d'assaut.

Le nombre des socles qu'une tour peut contenir est déterminé par sa base.

C'est tout à fait simple, vous pouvez aller jusqu'au double de socles qui tiendraient sur la base de la tour.

Par exemple, une tour de 40x40mm de base à la taille de deux socles, donc quatre socles tiendront dans une tour de cette taille.

Cela représente des troupes non seulement placées sur le toit de la tour, mais partout dans sa hauteur, probablement placée aux postes de tir ou meurtrières si elles sont armées d'armes de tir.

Les unités de tir dans les tours comptent comme ayant un arc de tir de 360°.

Cela signifie qu'ils doivent cibler l'unité ennemie éligible la plus proche de la tour s'ils veulent tirer.

En plus de cela, toutes les unités de tir dans une tour peuvent tirer en contre charge sur les unités qui attaquent n'importe quel côté de la tour qu'ils occupent, les seuls socles qui ne peuvent pas le faire sont ceux qui sont déjà engagés dans le combat avec une autre unité qui a chargé la tour.

Comme vous pouvez le voir l'attaque d'une tour intacte pleine de troupes de tir est plus que légèrement suicidaire dans la plupart des cas !

A part ça, on applique toutes les règles normales quant à l'attaque de socles dans les fortifications.

Par exemple, si par quelque miracle les troupes attaquantes réussissent à anéantir tous les défenseurs dans une tour, ils ne peuvent pas avancer.

La seule option disponible à eux est de tenir sa position et occuper la tour.

Brèches

Quand une brèche est causée par la destruction d'une section de mur ou celle d'une tour, vous devez enlever la partie appropriée de la fortification qui a été détruite (si possible) et la remplacer par un marqueur approprié ou un élément de terrain, par exemple, du gravier serait idéal.

Le secteur qui a été précédemment occupé par la section de mur ou la tour est alors traité comme un terrain dense.

Cela confèrera évidemment le malus de -1 au Cmd de n'importe quelle unité qui occupe la brèche, mais elle comptera comme étant en défense quand chargée.

Cela aussi fait évidemment qu'il est infranchissable à tous sauf à l'infanterie, mais une ligne de vue n'est pas coupée par la brèche pour les tirs ou pour charger vers les unités de l'autre côté, bien que, comme exposé, les seules unités qui puissent se déplacer par la brèche seraient l'infanterie.

La seule exception est quand une porte est détruite, car cela détruit juste la porte et permet alors à n'importe quelle unité de se déplacer à travers comme si elle était ouverte de manière permanente (et elle l'est, puisque la porte est probablement couchée en éclats quelque part).

Dans certains cas vous constaterez qu'une brèche causée dans un mur ou la tour détruira des socles d'une unité, probablement même détruisant un socle au milieu de l'unité, ce qui ne serait pas normalement possible avec les règles d'enlèvement des pertes.

Ces quelques pertes ne causent pas la déroute parce que les unités placées sur les remparts s'attendent à prendre des pertes de cette manière.

Quand les pertes de cette sorte font qu'un socle au milieu de leur unité est détruit on compte alors les socles qui sont laissés intacts comme des unités indépendantes jusqu'à la fin de la Phase de Combat de ce tour.

Dans le cas d'unités avec plus de trois socles (comme les unités Impériales avec Tirailleurs attachés), ceux qui restent en contact avec un autre socle de la même unité compte comme une unité. Dans le cas d'une unité de quatre socles cela vous donnerait une unité d'un socle et une unité de deux socles.

À la fin de la phase de Combat ces unités 'de substitution' doivent se reformer de même que s'ils avaient été impliqués dans un combat.

Désignez un socle pour reformer autour le reste des socles de l'unité que vous remettez en contact avec ce socle.

Vous pouvez faire pivoter le socle désigné si vous le souhaitez, mais dans la plupart des cas ce ne sera pas possible.

Troupes sur les remparts

La distance verticale est ignorée autant que la formation d'unité est concernée, cependant des troupes dans un tel compte de formation comme étant dans une formation irrégulière. Vous

constaterez que la raison principale de faire cela est de forcer l'attaquant d'étendre ses attaques sur plusieurs unités, réduisant ainsi les chances de socles entiers perdus. Une autre raison d'adopter cette sorte de formation serait de boucher des trous laissés dans des sections de murs par des brèches, comme expliqué ci-dessus.

Enfoncer

La chose suivante fournit une modification légère aux règles pour enfoncer et une petite clarification sur quand vous pouvez tirer avec l'artillerie sur les murs, tours ou portes.

Premièrement, vous ne pouvez pas tirer sur les sections de murs ou les tours qui sont en train d'être assaillies, ou bien enfoncées par vos troupes - c'est-à-dire, si vous avez des troupes sur une section de mur, dans une tour, assaillant une section de mur, assaillant une tour ou enfonçant une tour, une section de mur ou une porte.

Ceux-ci sont comptés comme étant en combat au contact, comme le sont n'importe quelles unités ennemies sur la même section de mur ou la tour, qui les fait bien sûr inéligibles comme cibles pour les armes de tir.

Quant à enfoncer avec les béliers et les béliers transportable (voir leurs règles plus bas), cela compte maintenant comme un premier round de combat pour l'unité qui emploie le bélier dans la phase de Combat.

Ce qui signifie que si celui qui enfonce réussit à causer une brèche alors cela compte comme la destruction de votre ennemi dans le premier round de combat.

Cela permet à l'unité d'abandonner leur bélier ou bélier transportable de faire une avance par la brèche jusqu'à 20cm.

Une autre clarification est qu'enfoncer ne peut pas être fait pendant la phase de Combat de votre adversaire. Une fois par tour est tout à fait assez merci beaucoup!

Cela signifie aussi que les unités qui enfonce ont seulement le droit d'être tirées par les tirs conventionnels dans le tour du défenseur - ils peuvent seulement être visés en faisant des attaques d'huile bouillante au tour de l'attaquant, juste avant la tentative d'enfoncer.

En plus de cela, n'importe quelles unités avec au moins un socle sur la section de mur ou la tour qui est enfoncée, peut tirer en contre charge sur l'unité qui va enfoncer au lieu de l'utilisation de l'huile bouillante.

Si cela cause la perte d'un socle ou la destruction du bélier, alors la tentative d'enfoncer est abandonnée.

Pour récapituler, attaquer une section de mur, une tour ou une porte de n'importe quelle façon, que ce soit en l'assaillant ou en l'enfonçant, emmène les unités attaquantes dans un combat avec les troupes sur les remparts de cette section de la fortification.

Cependant, quand l'unité attaquante enfonce la fortification, le défenseur peut seulement attaquer les troupes (ou bélier) qui enfonce avec ses armes de tir, ou par des attaques d'huile bouillante.

Les unités attaquant des unités dans une brèche ne sont pas entraînées dans le combat avec aucunes unités sur des sections de murs adjacentes encore debout.

L'inverse est aussi valable, les troupes assaillant une section de mur ne comptent pas comme attaquant les troupes dans des brèches attenantes.

C'est un cas où le contact coin à coin ne compte pas.

De plus, cela signifie que les unités attaquant des brèches ou des sections de murs de cette façon doivent seulement placer et maximiser le contact avec les troupes adjacentes qui sont elles aussi dans une brèche ou sur une section de mur (dans n'importe quel cas).

Par exemple si vous avez trois sections de murs, avec une section la plus éloignée détruite. Si toutes les sections sont occupées et une unité attaque le socle qui occupe la section détruite, alors les autres socles de l'unité attaquante pourraient être placés derrière l'un l'autre, pour que seulement un socle prenne contact.

Cependant, si le socle dans la section détruite fait partie de l'unité qui est aussi sur la section adjacente de mur, l'unité attaquante devra assaillir cette section de mur et peut-être la section de mur à l'autre bout du mur en question s'il a le mouvement suffisant pour faire ainsi.

Une unité assaillant la section de mur du milieu, alors elle doit aussi assaillir l'autre section intacte de mur et compte en contact coin à coin avec les sections de murs du même statut (détruite ou intacte).

Cependant, elle ne serait pas obligée d'attaquer aussi le socle dans la section détruite, à moins qu'il ne soit de la même unité qu'un des socles sur la section de mur qui a été assaillie au début.

Vous pouvez si vous voulez attaquer ou assaillir toutes les sections de murs en question si les socles qui chargent ont assez de mouvement.

Mais ce n'est pas obligatoire, sauf dans le type de situations décrites ci-dessus.

Volants attaquants des fortifications

Les volants peuvent attaquer des cibles fortifiées de la même manière que l'infanterie, touchant sur un 6 et sans bonus de charge.

Ils ne peuvent jamais occuper les fortifications et ainsi s'ils gagnent un round de combat contre des troupes dans des fortifications, ils ne peuvent pas poursuivre pour un deuxième round de combat et peuvent ou tenir leur position ou reculer.

Les défenseurs, cependant, doivent toujours se replier.

Cela peut causer l'abandon de leur position défensive.

Cependant, les volants sont uniques car ils sont les seules unités qui peuvent en réalité attaquer des unités placées dans une tour sans devoir le faire de la cour ou des remparts attenants.

Les règles normales pour l'attaque de tours s'appliquent toujours, donc les défenseurs ne se replis pas et toutes les troupes de tir seront capables de tirer en contre charge sur les volants attaquants.

Il va bien sûr sans dire que quand les volants essayent d'assaillir des fortifications, les attaques d'huile bouillantes ne peuvent pas être employé contre eux.

Nouvel Équipement de Siège

Ouvrages de terre

Ce sont des travaux défensifs construits, par les forces défensive et attaquante dans un siège et parfois dans d'autres situations.

Ceux-ci sont d'habitude construits hâtivement en terre (de là le nom d'ouvrages de terre) et garnis de barricades, de chariots retournés, de barils et généralement tout ce qu'on trouve pour le renforcer.

Dans les scénarios où il est permis de prendre des ouvrages de terre les règles suivantes sont employées.

Chaque section d'ouvrages de terre achetée coûte 15 points et fait 40mm de long et 10mm de large, la moitié de la taille d'un socle normal de Warmaster.

À moins qu'autrement spécifié dans un scénario particulier, les ouvrages de terre sont toujours déployés avant les armées placées dans les zones de déploiement appropriées, commençant avec le défenseur déployant tous ses ouvrages de terre d'abord, ou avec un dé pour se décider si pour quelque raison il n'y a aucun attaquant et défenseur définis.

Les ouvrages de terre peuvent être arrangés ensemble dans n'importe quelle formation désirée par le joueur qui l'achète, on montre quelques exemples ici.

Les ouvrages de terre comptent comme un obstacle linéaire qui confère le statut fortifié contre les tirs pour n'importe quelle infanterie ou artillerie déployée directement derrière eux, ou le

statut défendu contre n'importe quelles attaques de corps à corps dirigées contre n'importe quelle infanterie ou unités d'artillerie placées directement derrière eux.

Évidemment, cela compte seulement sur la charge initiale, car le statut défendu ne peut pas être revendiqué dans les combats de poursuite.

Vous devez avoir remarqué que les ouvrages de terre servent à deux choses pour le joueur défensif.

D'abord ils fournissent une première ligne de défense, quelque chose pour absorber un peu la puissance de l'ennemi avant qu'il ne frappe les murs de la forteresse eux-mêmes.

Ils fournissent aussi un très bon limiteur de vitesse, ralentissant et parfois canalisant l'avance de machines de siège comme les tours de siège et les béliers. Cependant il y a une façon pour l'attaquant de les enlever.

Pour enlever des ouvrages de terre dans le but de faire un passage pour vos tours de siège et béliers, une unité d'infanterie (et seulement l'infanterie) doit être adjacente aux ouvrages de terre au commencement de la phase de Combat et ne pas être déjà engagé dans un combat. Chaque socle en contact avec une section d'ouvrage de terre obtient ses attaques de base contre l'ouvrage de terre (aucuns bonus de charge, car les troupes font usages de leurs pelles et pioches).

N'importe quel 6 que l'on se obtient détruira l'ouvrage de terre qui est attaqué de cette façon. Il est important que vous déclariez exactement quelles sections d'ouvrage de terre chaque socle attaque, chaque section de 40x10mm est comptée comme une unité séparée.

Bélier transportable

Les béliers transportables sont des Béliers, mais sans la protection supplémentaire d'une couverture blindée pour protéger l'unité qui enfonce.

Les béliers transportables peuvent être transportés beaucoup plus rapidement qu'un Bélier peut l'être.

L'inconvénient principal est, bien sûr, le manque de protection, particulièrement contre l'huile bouillante versée sur l'unité qui enfonce par les troupes sur les remparts au dessus, ou le tir de contre charge de ces unités..

Une unité d'infanterie attaquante peut être équipée d'un bélier transportable.

Une unité qui est équipée d'un bélier transportable peut seulement faire un mouvement par tour, bien qu'il puisse abandonner son bélier transportable à n'importe quel point et soit alors sans restriction.

Aussi, quand équipé d'un bélier transportable une unité ne peut pas entrer ou se déplacer à travers n'importe quel terrain qui est classé comme difficile pour les mouvement, comme les forêts ou les ouvrages de terre.

Si on déplace une unité équipée d'un bélier transportable qui est repoussée par des tirs ennemis ou la magie, elle porte ses béliers transportable avec elle à moins qu'elle ne soit forcé d'entrer en terrain difficile.

Quand une unité avec un bélier transportable entre en contact avec un mur de forteresse il commencera à l'enfoncer presque de la même façon qu'un Bélier. Cependant, si suite à une attaque d'huile bouillante ou le tir de contre charge d'unités sur les murs assez de touches sont infligés pour enlever un socle entier alors la tentative d'enfoncer ne réussit pas selon les règles d'utilisation d'huile bouillante (à traiter comme si le défenseur avait obtenu 6 sur la table d'Huile Bouillante).

Echelles

Bien que dans livre de règle principal il soit dit que toutes les unités attaquantes sont considérées porter des échelles suffisantes et des grappins et cordes gratuitement ici nous nous sommes étendu sur cela.

Les unités d'infanterie peuvent seulement assaillir les murs de la forteresse avec une tour de siège ou en employant des échelles.

Il coûte +5 points pour équiper chacun des socles dans une unité avec des échelles.

Notez que : Les unités déjà équipées d'autre équipement de siège, c'est-à-dire, de tours de siège, de béliers transportable, de béliers, de mantelets, etc, ne peuvent pas aussi être équipées d'échelles - cela signifie que le général assiégeant devra considérer où et comment il lancera ses assauts muraux.

Listes d'Équipement de Siège

Il y a deux listes d'équipement de siège distinctes; la liste d'équipement de siège et la liste d'équipement d'artillerie de siège.

Elles fonctionnent de la même manière, mais l'accès à l'une ou l'autre liste peut changer sur les restrictions spécifiques d'un scénario particulier.

Les règles spéciales des scénarios spécifieront exactement quelles listes peuvent être employées et par quel côté.

Quand on permet l'équipement de siège, n'importe quel de ces équipements est toujours acheté indépendamment de la liste d'armée et est déployé ou bien comme une unité dans le cas de quelques machines de siège ou l'artillerie de siège; avec une unité assignée comme avec les béliers transportables, les tours de siège ou des béliers; sur les murs eux-mêmes avec l'huile bouillante; ou dans la zone de déploiement avec des ouvrages de terre.

À moins qu'il ne spécifié autrement dans un scénario de siège particulier avec lequel vous vous battez, la quantité d'équipement de siège disponible de chaque côté sera 25 % du total approprié d'armée, arrondissez aux plus proches cinq points.

En plus de cela, seulement la moitié de ce chiffre peut être dépensée dans la liste d'artillerie de siège, si elle est en réalité disponible à cette armée dans le scénario.

Par exemple, pour une armée de 2,000 points d'attaquants dans une partie de siège.

L'attaquant peut choisir jusqu'à 2,000 points de n'importe quelle liste d'armée il emploie, avec le 2 x Min / Max normal.

En plus de ça le joueur peut aussi placer jusqu'à 500 points d'équipement de siège choisi de n'importe quelle des listes d'équipement de siège qui soit disponible dans ce scénario.

Si cela inclut la liste d'artillerie de siège, seulement 250 points de ces 500 points peuvent être employés pour acheter l'équipement de siège de la liste d'artillerie de siège.

Les forces défensives consisteraient en 1,000 points de troupes, choisies dans n'importe quelle liste d'armée, employant le 1 x Min / Max habituel.

En plus de cela il y aurait 250 points d'équipement de siège choisi les listes d'équipements de siège que le scénario spécifie comme disponible à l'armée défensive.

Quel équipement de siège peut être pris exactement dépendra de ce que l'on permet comme équipement de siège dans le scénario.

Les ouvrages de terre sont disponibles à attaquant et au défenseur, comme le sont les machines de siège.

Indépendamment de quelles listes d'équipement sont disponibles dans un scénario particulier ils tous doivent être achetés de la même assignation d'équipement de siège pour une armée.

En utilisant le premier exemple du défenseur avec une assignation d'équipement de siège de 250 points, s'il a accès aux ouvrages de terre et aux deux listes d'équipement de siège alors il peut dépenser jusqu'à 250 points sur ce qu'il veut, mais sans dépasser son assignation dans l'une ou l'autre liste.

Cela est évidemment vrai aussi pour des attaquants.

La seule autre règle à tenir en compte en employant ces listes d'équipement consiste en ce que vous ne pouvez jamais dépenser des points de votre total d'armée sur l'équipement de siège, ou dépenser à cet égard des points de l'assignation d'équipement de siège sur des unités pour votre armée.

Si vous n'avez pas assez d'équipement de siège pour employer l'assignation d'équipement totale alors ces points sont gaspillés.

Mais l'équipement disponible sera presque certainement l'assignation de points totale, bien que l'armée attaquante soit presque toujours plus grande que celle en défense.

Tout l'équipement pour des batailles de siège est disponible à toutes les armées Warmaster, la seule exception étant Bombarde qui ne peut pas être employé par les Elfes de n'importe quel types ni par les Bretonniens.

Liste d'équipement de siège

	Type	Attaque	PDV	Armure	Cmd	Taille	Coût	Min / Max	Spécial
Ouvrage de terre	-	-	-	Spécial	-	40x10m	15	-/-	-
Huile bouillante ou jets de rochers	M	-	-	Spécial	-	1	5	-/-	*1
Bélier portable	M	-	-	Spécial	-	1	5	-/-	*2
Échelles	M	-	-	Spécial	-	1	5	-/-	*2
Charcloie	M	-	3	3 +	-	1	5	-/-	*2
Mantelets	M	-	-	Spécial	-	-	10	-/-	*2
Tour de Siège	M	-	3	3 +	-	1	10	-/-	*2
Bélier	M	-	3	3 +	-	1	10	-/-	*2

Règles spéciales

*1 Défenseurs Seulement - Seuls les défenseurs dans un siège peuvent employer ceux-ci.

*2 Attaquants Seulement - Seuls les attaquants dans un siège peuvent employer ceux-ci.

Liste d'artillerie de siège :

	Type	Attaque	PDV	Armure	Cdt	Taille d'Unité	Points	Min / Max	
Spécial									
Mangoneau	Artillerie	0/4	3	0	-	1	80	-/1	
Bombarde	Artillerie	0/4	3	0	-	1	90	-/1	*1
Trebuchet	Artillerie	0/6	4	0	-	1	120	-/1	

Règles spéciales

*1 Rebond – Un tir de Bombarde fait un rebond comme avec un canon.

Ne peut pas être Employé par les Elfes d'aucun type ou les Bretonniens.

Scénarios de Siège

1. Course pour la tour de guet

Le Comte autoproclamé Braken, leader d'une des nombreuses petites Principautés Frontalières, doit beaucoup de son succès à la découverte fortuite d'une réserves énormes d'or et des gemmes.

Cette richesse a été découverte dans un vieux fort ruiné infesté de gobelins dans les contreforts de la chaîne de montagnes de la Voûte.

Depuis cette découverte fortuite le Comte a employé sa nouvelle richesse trouvée pour reconstruire le fort, employant le dernier cri (si cher) des techniques directement venues de Tilée.

Il a aussi employé son argent pour étendre sa Principauté et faire plus tard un commerce florissant.

Le Comte ne s'aperçu pas qu'un clan de Nains vivant dans les Montagnes de la Voûte était les descendants d'entre ceux qui avaient vécu dans la forteresse de part le passé et bientôt les échos du succès du Comte tombèrent aux oreilles Naines.

Le Comte fut outragé quand des représentants indéliçats des Nains vinrent à sa cour exigeant que leurs richesses leur soit rendues, les Nains furent jetés de la cour du Comte les mains vides et promettant vengeance.

Peu de temps après le clan Nain dépossédé fut mobilisé et marcha au pas sur le château du Comte.

Quand le Comte eu entendu parler des Nains arrivant il fit raisonnablement sortir une force de reconnaissance.

Le commandant des éclaireurs décida d'occuper une vieille tour de guet à la frontière du domaine du Comte pour qu'ils puissent retransmettre l'information quand l'armée Naine aurait été découverte.

Quand les éclaireurs eurent presque atteint la vieille tour de guet ils furent surpris de la rapidité avec laquelle les Nains avaient marché au pas de leurs logis des montagnes.

Pour les éclaireurs la course avait commencée pour atteindre la tour de guet à temps pour allumer la balise et avertir le Comte à Braken Keep.

Cette bataille se déroule entre les éléments d'avant-garde de l'armée Naine, commandé par le Seigneur Nain Grimbold et la force de reconnaissance envoyée de Braken Keep sous le commandement d'Hauptman Anders.

Malgré le fait que ce scénario se rapproche d'un siège, aucune des règles de siège ne s'y applique en réalité, ce n'est pas à proprement parler un scénario de siège, simplement le prélude à un siège.

Donc les Nains n'ont encore construit aucun équipement de siège, mais peuvent assaillir des troupes Impérial dans la tour comme décrit plus tôt.

Historiquement, les forces ont consisté en 1,000 points de troupes Impériales et 1,500 points de Nains. Cependant vous pouvez bien sûr employer n'importe quelles armées que vous souhaitez et n'importe quelles valeurs de points que vous voulez, tant que l'attaquant a 50 % de troupes en plus que l'autre.

Le but de cette bataille est pour le joueur Impérial de faire aller une unité à un élément de terrain au milieu de la table qui représente la tour de guet et le tenir pour un tour entier, à ce moment la partie finira avec une victoire pour le général Impérial.

Pour compter comme occupante la tour de guet il doit y avoir une unité d'au moins deux socles à l'intérieur de l'élément de terrain dans deux tours de joueur consécutifs. Cela signifie est qu'une unité Impériale doit entrer dans la tour de guet durant un tour et doit rester dans la

tour de guet durant l'intégralité du tour suivant Nain et le tour Impérial suivant. Si l'armée Impériale se retire avant cela, ou bien en raison du fait d'atteindre son point de seuil de rupture, ou bien par la mort de son général, les Nains gagnent automatiquement la partie. Si les Nains se retirent en atteignant leur seuil de rupture ou la mort de leur général, l'Empire gagne automatiquement.

Il n'y a aucune limite de tour pour ce scénario, en plus les points de Victoire sont complètement ignorés dans ce scénario.

La seule chose qui compte est qui déroute en premier, ou si l'armée Impériale réussit à se tenir sur la tour de guet pour deux tours consécutifs, qui aboutissent à la à l'allumage de la balise et l'envoi de l'avertissement aux défenseurs de Keep Braken.

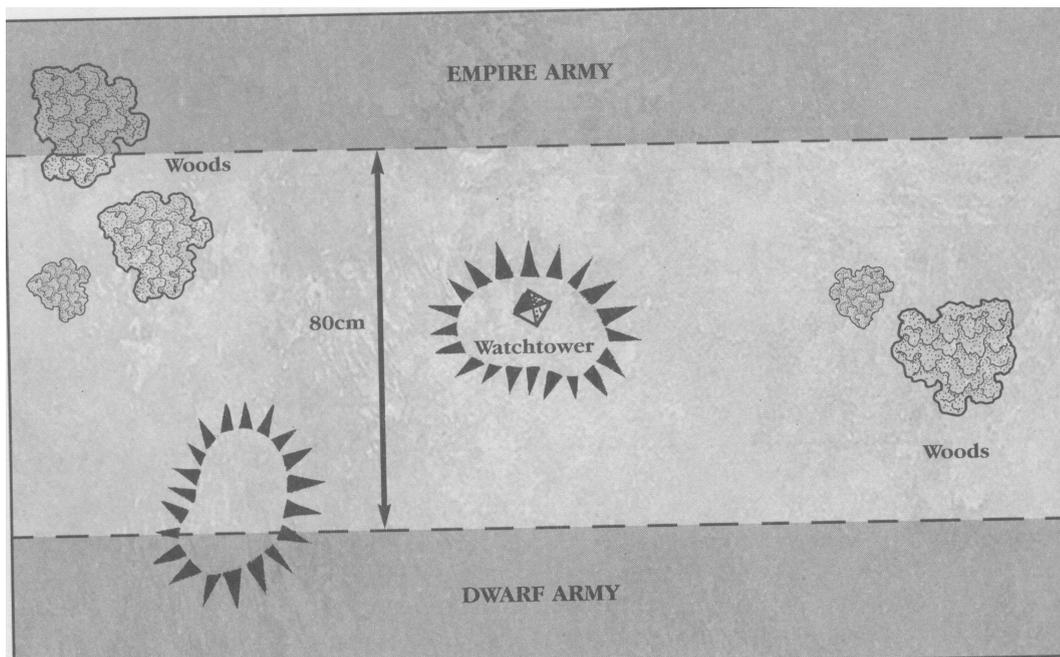
Les zones de déploiement, l'installation de table et le déploiement des armées sont les mêmes qu'avec une bataille normale.

Les deux camps se placent chacun de son côté dans des zones de déploiement éloignées de 80cm l'une de l'autre, l'armée avec le plus d'unités déploie la première unité et ensuite c'est à l'autre joueur d'en déployer une etc.

Bien sûr si vous voulez placer les armées en employant n'importe quelle forme de déploiement cachée, c'est parfait.

La seule chose spéciale pour l'installation de table dans cette bataille est qu'il doit y avoir un élément de terrain placé exactement au centre du champ de bataille pour représenter la tour de guet.

De plus, aucun terrain ne doit être installé dans les 20cm de la tour de garde², pour représenter le terrain relativement dégagé que vous trouveriez autour d'une telle structure.



Carte 1. Course pour la tour de guet

2. De l'aide pour la tour

Le Comte Braken a vite pris conscience de l'armée Naine, ou bien a vu la balise allumée sur l'horizon, ou bien à cause de la grande armée de Nains qui ont entouré son domaine et travaille dur à la construction d'ouvrages de terre défensifs.

Sachant la réputation excellente des Nains pour la conduite de sièges le Comte s'est rendu compte qu'il aurait besoin de quelque aide et vite!

Il doit faire passer un messager par les lignes Naines et demander l'aide de ses voisins.

En choisissant un endroit relativement faible des lignes Naines, le Comte a décidé d'envoyer un peu de sa cavalerie la plus courageuse menée par son propre fils, Gert Braken. Ils, doivent bien sûr traverser les lignes Naines et affronter les armes à feu et d'artillerie pour y échapper - une tâche pas simple!

Malgré le fait que c'est un scénario lié à un siège, il emploie les règles de jeu normales plutôt que les règles de siège complémentaires, avec une exception.

Si les Nains ont gagné le scénario précédent, ils reçoivent des points complémentaires à dépenser seulement dans des ouvrages de terre.

Ces ouvrages de terre peuvent être déployés dans la zone de déploiement Nain avant l'installation de n'importe quelles troupes.

Cela est limité à 100 points d'ouvrages de terre et représente le temps supplémentaire que les Nains ont eu pour préparer leurs travaux de siège.

Dans cette bataille se passe entre l'armée d'avant-garde Naine et une petite force de cavalerie Impériale. L'armée Naine atteint 1,000 points.

L'armée Impériale consiste en trois unités de Chevaliers et un Général Impérial, sans autre équipement ou troupes disponibles.

Vous pouvez, bien sûr, employer des armées autres que celles du scénario.

Cependant, si vous faites ainsi l'armée qui remplace l'armée Impériale doit consister en un Général et entre une et trois unités de cavalerie, dont toute doit être achetée pour 450 points (à moins que vous n'employiez une armée Naine, dans le cas où cela doit être des Rangers).

Vous ne pouvez pas acheter d'objets magiques.

L'installation de la table et le déploiement sont les mêmes qu'avec une bataille standard.

Autrement dit, placez le terrain avec la méthode désirée, déployez ensuite les deux armées dans des zones de déploiement à 80cm l'un de l'autre, en commençant par le joueur Nain qui déploie toute son armée d'abord, puis le joueur Impérial déployant sa petite force.

Les conditions de victoire pour le scénario sont tout à fait simples. Le joueur Impérial doit faire sortir au moins trois socles et son général de la table via le bord de table Nain, ou battre l'armée Naine. Un autre résultat se termine avec une victoire pour les Nains.

3. Le siège de Braken Keep

Le peuple Naine du Seigneur Grimbold avait préparé sa défense et après quelques petites attaques pour évaluer les défenseurs de Braken Keep ils étaient maintenant en place pour monter un assaut majeur des remparts. Les courageux hommes de l'Empire ont attendu à l'intérieur du château observant les Nains qui construisaient des armes de siège et des béliers pour leur assaut final sur le château. Le Comte Braken a été pris au piège à l'intérieur de son château sans savoir si n'importe quelle aide viendrait.

C'est la finale et l'attaque la plus importante sur Braken Keep et se sera tout ou rien.

Rien n'arrêtera les Nains dans leur volonté de capturer les murs et les hommes de l'Empire vendront leurs vies chèrement pour défendre le château.

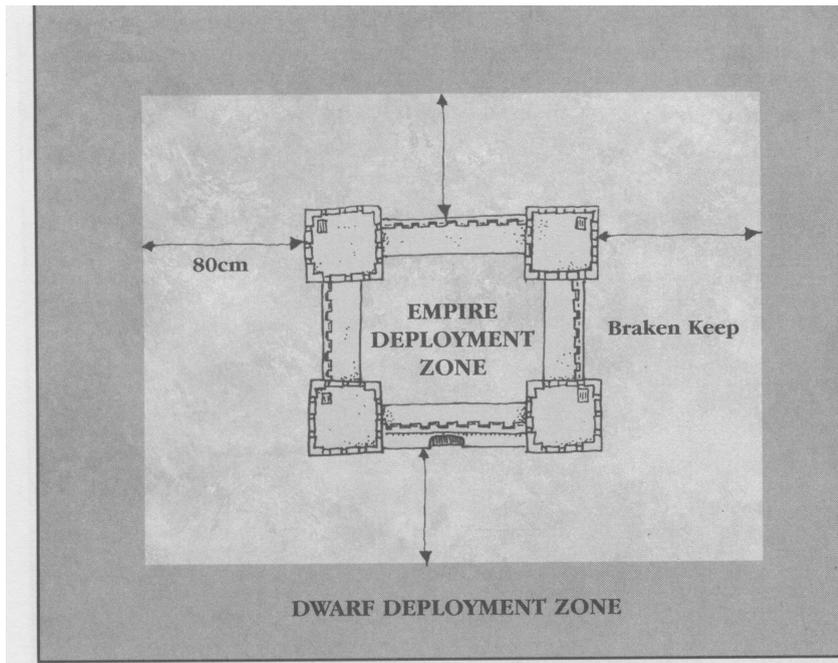
L'élément de terrain le plus important sur la table est bien sûr la forteresse elle-même, si vous avez une table assez grande elle doit être placée au centre. Si ce n'est pas possible alors le long d'un des bords de table.

Idéalement vous devez avoir six sections de murs (de 40mm la longueur) et une tour par 500 points entiers dans l'armée défensive, plus la porte.

Cela vous donnera un équilibre raisonnable entre la longueur des murs et le nombre de troupe qui peuvent les garnir.

Vous pouvez mettre d'autres éléments de terrain comme il vous semblera convenable, à l'exception qu'il ne doit y avoir aucun terrain dans 30cm des murs de forteresse.

Vous pouvez placer quelques champs, des haies, des routes et une petite construction isolée si vous voulez, mais ceux-ci doivent être tenus à un minimum absolu.



Carte 2 – Le siège de Braken Keep

Cette bataille se déroule entre une armée Naine de 2,000 points et une armée Impériale de 1,000 points (vous pouvez bien sûr employer des valeurs de points différentes, mais la proportion doit rester la même - dans le siège l'attaquant doit dépasser le défenseur par au moins deux fois la valeur en points).

On pourrait facilement jouer la bataille avec n'importe quelles armées.

Les deux armées peuvent choisir l'équipement de siège d'une valeur égale à 25 % de leur liste principale. C'est en plus des armées qui ont été choisies normalement, selon les règles habituelles de siège détaillé plus haut.

L'attaquant peut acheter l'équipement de siège de la liste d'Équipement de Siège d'Attaquant, de la liste d'Équipement de Machine de Siège, de la liste d'Artillerie de Siège et de la liste d'Ouvrages de terre.

Le défenseur peut acheter l'équipement de siège de la liste d'Équipement de Siège de Défenseur et la liste d'Ouvrages de terre. Avant que les armées ne soient placées, placez les ouvrages de terre nécessaires, ou l'équipement de siège du défenseur dans les zones de déploiement appropriées. Commençant avec le défenseur plaçant son premier ouvrage de terre ou un équipement de défenseur d'abord (comme le de l'huile bouillante par exemple).

Une fois que cela a été fait, les deux armées sont placées. Tout d'abord le défenseur place toutes ses unités dans sa zone de déploiement, dans tout le secteur intérieur incluant les fortifications et jusqu'à 15cm à l'extérieur des murs de la forteresse.

Une fois que le défenseur a déployé toutes ses unités, l'attaquant place toutes ses unités et l'équipement de siège dans sa zone de déploiement, qui consiste à tout le secteur au-delà de 60cm de la zone de déploiement du défenseur.

La bataille commence par l'attaquant prenant le premier tour. La bataille dure un nombre aléatoire de tours, le point de rupture est ignoré (cependant la mort d'un général ne l'est pas). À la fin de chaque tour à partir du Tour six, jetez un D6, ajoutez le nombre de Tour au résultat. Si le total est de 11 ou plus, le jeu prend fin immédiatement.

Cependant si vous avez joué le scénario précédent - De l'Aide pour la Tour - cela peut être modifié légèrement. Si le joueur Impérial a gagné ce scénario, en obtenant le message,

commencez à jeter le dé à pour finir la partie au Tour cinq au lieu du Tour six, car les renforts pour briser le siège arriveront plus tôt.

Le gagnant est déterminé en employant les points de Victoire, mais ne comptent pas les points de Victoire pour des pertes. Allouez plutôt des points de Victoire pour les sections contrôlées du château, comme indiqué ci-dessous.

Points de Section

Mur 50

Tour 150

Porte 100

Cour 200

Le contrôle de chaque section est déterminé par celui qui a le nombre le plus élevé de socles dans le secteur. Si le nombre est égal, aucun point de Victoire n'est alloué pour cette section. Les murs, les tours et les portes détruits ne donnent aucun point de Victoire pour l'un ou l'autre côté. En plus de cela si un général d'armée meurt avant ou pendant le Tour six, son camp perd automatiquement.

Si un général meurt après le Tour six, employez la table de points de Victoire ci-dessus et ignorez les pertes pour le calcul de la victoire. Le camp qui a le plus de points de Victoire est considéré avoir gagné, il n'y a pas de « match nul » dans un siège.

Règles par David Simpson avec l'aide de Chris Bobridge et Steve Handbrook (RIP) parues dans l'article « Into the Breach » p.4 du Fanatic Magazine N°9 et traduites par Christophe Sicard.

<http://chsic.free.fr/>