

# Règles de Siège



Un Supplément Pour La Campagne A La Conquête  
Du Vieux Monde

# Sommaire

<b>1. ANATOMIE DU FORT</b>	<b>5</b>
1.1. Les Sections	5
1.1.1 Section de cour intérieure :	5
1.1.2 Section de chemin de ronde	5
1.1.3 Section de tour	5
1.1.4 Section d'escalier	5
1.2. Les Niveaux	5
1.3. Les Portes	6
1.3.1 La porte principale	6
1.3.2 Les poternes	6
1.3.3 Les portes de services	6
1.4. Les Sections Obligatoires	6
1.5. Les Cas Particuliers	7
1.6. Les Mouvements	7
1.7. L'occupation Des Sections/Niveaux	7
<b>2. LES MOUVEMENTS</b>	<b>8</b>
2.1. Les mouvements de sections/niveaux à sections/niveaux	8
2.1.1 Les connexions	8
2.1.2 Mouvements dans une section/niveau occupée	9
2.1.3 Les manœuvres et les charges	9
2.2. La Cohésion D'unité	9
<b>3. COMBATTRE DANS LE FORT</b>	<b>10</b>
3.1. Charges Et Réactions A La Charge	10
3.1.1 Les charges	10
3.1.2 Les réactions à la charge	10
3.2. Les Engagements	10
3.2.1 Qui combat ?	10
3.2.2 La règle du double combat	10
3.2.3 Le cas de la cavalerie	11
3.2.4 Qui gagne ?	11
3.2.5 Le cas des duels	12
3.3. Désengagement, Retraite Et Fuite	12
3.3.1 Le désengagement	12
3.3.2 La retraite	12
3.3.3 La fuite	13
3.4. Le Ralliement	13
3.5. Combattre Dans Et En Dehors Du Fort	13
3.5.1 Le cas des combattants sur échelles	14
3.5.2 Le cas des assiégeants perdant un combat	14
<b>4. LA PSYCHOLOGIE</b>	<b>15</b>
4.1. La Panique	15
4.2. Les Effets Psychologiques	15
4.3. Troupes Tenaces Et Indemoralisables	15
<b>5. LES TIRS DE PROJECTILES</b>	<b>16</b>
5.1. La Portée	16
5.2. Les Modificateurs De Tir	16
5.3. Les Tirs Sur Les Machines	16
5.4. Les Tirs Sur Les Unités Accompagnant Les Machines	17
5.5. Les Tirs Sur Les Portes Avec Des Armes De Jet	17
5.6. Tirer Sur Une Porte Avec Une Machine De Guerre	17
5.7. Les Tirs Sur Les Remparts Et Tours Du Château	17
5.8. Les Particularités Des Tirs A L'intérieur Du Château	17
5.9. Dommages De Structures	17

5.10. Armes A Gabarit	20
<b>6. PORTES: PRINCIPALES ET SECONDAIRES</b>	<b>20</b>
6.1. La Porte Principale	20
6.2. Les Portes Secondaires	20
6.3. Bloquer Une Porte	20
6.3.1 Comment bloquer	20
6.3.2 Mettre fin à un blocage	21
6.3.3 Les avantages d'un blocage	21
6.3.4 Les suites d'un blocage	21
6.3.5 Bloquer une brèche ou une porte principale	21
6.4. Renforcer Une Porte	22
<b>7. ASSAILLIR LES REMPARTS</b>	<b>22</b>
7.1. Les Echelles	22
7.1.1 Porter une échelle	22
7.1.2 Abandonner une échelle	22
7.1.3 Ramasser une échelle	22
7.1.4 Eriger une échelle	23
7.1.5 Grimper à une échelle	23
7.1.6 Repousser une échelle	23
7.1.7 Bloquer une échelle	24
7.1.8 Résultat du blocage	25
7.1.9 Annulation du blocage	25
7.1.10 Attaquer du rempart vers la cour intérieure via une échelle	25
7.1.11 Fuite et retraite	25
7.2. Les Béliers	25
7.2.1 Acheminer un bélier	25
7.2.2 Lâcher et reprendre un bélier	26
7.2.3 Les béliers couverts	26
7.2.4 Utiliser un bélier	26
7.3. Les Tours De Siege	27
7.3.1 Equipage	27
7.3.2 Structure	27
7.3.3 Mouvement	27
7.3.4 Livrer un assaut contre les remparts	27
7.3.5 Fuite et retraite	28
<b>8. DEFENDRE LES REMPARTS</b>	<b>29</b>
8.1. Jeter Des Choses Diverses Et Variées Sur Les Assaillants	29
8.1.1 Les réserves de munitions	29
8.1.2 Utilisation des pierres et rochers	29
8.1.3 Les pierres	29
8.1.4 Les rochers	30
8.2. Déverser Des Liquides Divers Et Varies Sur Les Assiégeants	30
8.2.1 Préparer un brasier	30
8.2.2 Déverser un brasier	30
8.2.3 Renverser un brasier	31
8.2.4 L'eau bouillante	31
8.2.5 L'huile bouillante	31
8.2.6 Le plomb fondu	31
8.2.7 La règle de l'éclaboussement	31
<b>9. LE FEU</b>	<b>32</b>
9.1. Préparer Des Projectiles Enflammas	32
9.1.1 L'assiégeant	32
9.1.2 L'assiégé	32
9.1.3 Quelles armes peuvent tirer des projectiles enflammés ?	32
9.2. Tirer Des Projectiles Enflammas	32
9.3. Les Effets Du Feu	32

9.4. Eteindre Un Feu	33
<b>10. LES SAPES ET CONTRE-SAPES</b>	<b>33</b>
10.1. Les Conditions De Sape	33
10.2. LA CONTRE-SAPE	33
10.3. Les Deux Types De Sape	34
10.3.1 Fragiliser les fondations	34
10.3.2 Creuser un tunnel	34
10.4. Le Cas Particulier Des Troupes De Type Sapeur	35
<b>11. TENTER UNE SORTIE</b>	<b>35</b>
11.1. Conditions D'une Sortie	35
11.2. L'exception Des Volants	35
<b>12. CREATURES NON HUMANOÏDE</b>	<b>36</b>
12.1. Les Grandes Creatures	36
12.1.1 Occupation Et Mouvement	36
12.1.2 Les Règles De Blocage	36
12.1.3 Le Tir	36
12.1.4 Porter Un Objet	37
12.1.5 Escalader Une Muraille	37
12.2. Les Centauroïdes	37
12.3. Les Volants	37
12.3.1 Le Combat	37
12.3.2 Désengagement, Retraite Et Fuite	38
12.3.3 Occupation	38
12.4. Les Creatures Ethérées	38
<b>13. LA MAGIE</b>	<b>38</b>
13.1. Les Sorts	38
13.2. La Protection Magique	38
<b>14. COUT DES ENGINs DE SIEGE</b>	<b>39</b>
14.1. Engins D'assiégeant	39
14.2. Engins D'assiégés	39
<b>15. PIONS D'HEROISME</b>	<b>39</b>
<b>16. DEPLOIEMENT ET PREMIER TOUR</b>	<b>40</b>
<b>17. POINTS DE VICTOIRE</b>	<b>40</b>
17.1. Assiégeants	40
17.2. Assiégés	41

# 1. ANATOMIE DU FORT

## 1.1. Les Sections

Le fort est divisé en plusieurs sections horizontales. Les sections permettent de contrôler le mouvement des troupes et de délimiter le nombre de figurines pouvant se trouver sur chacune d'entre elles.

La muraille est divisée en autant de sections que ne le permet la configuration du fort en question. Ces sections doivent être les plus identiques possibles en termes de longueur. On peut recenser les différentes sections suivantes :

### 1.1.1 Section de cour intérieure :

La cour du fort est divisée en plusieurs sections de cour intérieure généralement de taille équivalente. Il y en a toujours une au moins qui jouxte la porte principale, voire une autre jouxtant une poterne. Un même section de cour intérieure ne peut pas jouxter et une poterne et une porte principale.

### 1.1.2 Section de chemin de ronde

Une section de chemin de ronde se déploie sur un tronçon du rempart.

### 1.1.3 Section de tour

Une section de tour est constituée du toit de la tour. Elle peut parfois avoir plusieurs niveaux selon la configuration du château (voir ci-après).

### 1.1.4 Section d'escalier

Il s'agit de l'escalier menant de la cour intérieure au chemin de ronde. Un escalier compte comme une section à part entière. Il n'est toutefois pas obligé d'y avoir d'escalier pour mener d'une section de chemin de ronde à celle d'une cour intérieure. Mais il faudra nécessairement qu'y figure au moins deux échelles minimum.

## 1.2. Les Niveaux

Les niveaux sont des divisions verticales au sein du château. On distingue :

- le niveau 1 = le sol (les sections de cour intérieure uniquement)
- le niveau 2 = les escaliers (les sections d'escalier et de tours si ces dernières sont considérées comme ayant deux niveaux).
- Le niveau 3 = le chemin de ronde et sommet de tour

Des figurines ne combattent que si elles sont sur le même niveau et la même section.

Certaines places fortes ne disposent pas d'escaliers mais d'échelles pour mener de la cour intérieure au chemin de ronde. Dès lors, le niveau 2 est supprimé.

## **1.3. Les Portes**

### **1.3.1 La porte principale**

Il ne peut en avoir qu'une seule. Elle occupe le niveau 1 et donne sur une section de cour intérieure.

### **1.3.2 Les poternes**

En principe, il s'agit d'une porte servant à l'acheminement des vivres et provisions donc suffisamment large. Il n'en existe en général qu'une seule dans un fort mais les PJ peuvent décider d'en placer une seconde à partir d'un certain nombre de points.

Une poterne doit donner sur une section de cour intérieure mais elle ne peut jamais donner sur la même section de cour intérieure qu'une porte principale.

### **1.3.3 Les portes de services**

Il s'agit des portes présentes à l'intérieur du fort permettant les communications entre les couloirs. Elles ne figurent dans un siège que si les PJ décident d'adopter les règles de combats d'intérieur.

## **1.4. Les Sections Obligatoires**

Lors d'un siège, un minimum de section/niveaux sont obligatoires en fonction des points déployés par le défenseur tel que précisé dans le tableau page suivante :



**Tableau 1: Les Sections obligatoires**

Nombre de sections / portes minimum	1000 pts et moins d'assiégés	Entre 1001 et 1500 pts d'assiégés	Entre 1501 et 2000 pts d'assiégés	Plus de 2000 pts d'assiégés
Cour intérieure	2	3	3	4
Chemin de ronde	3	4	4	5
Tour niveau 3	2	2	3	3
Tour niveau 2	0	0	1	2
Escalier	1	1	2	2
Porte principale	1	1	1	1
Poterne	0	1	1	2
Porte de service	variable	variable	variable	variable

## 1.5. Les Cas Particuliers

Ces règles de sections peuvent être adaptables à la configuration de chaque château et les règles ci-dessus peuvent être changées si les deux PJ se sont mis d'accord.

Dans le cas de villes subissant un siège, il est parfaitement possible de placer des bâtiments dans les sections de cour intérieure. Les règles de bâtiment s'appliquent alors.

## 1.6. Les Mouvements

Les mouvements dans le fort et à l'extérieur se font simultanément.

## 1.7. L'occupation Des Sections/Niveaux

- Une section de chemin de ronde, de tour et d'escalier peut contenir jusqu'à **30** figurines maximum, mais avec **15** figurines de chaque camp seulement.
- Une section de cour intérieure peut contenir jusqu'à **60** figurines maximum, mais avec 30 figurines de chaque camp seulement.

## 2. LES MOUVEMENTS

### 2.1. Les mouvements de sections/niveaux à sections/niveaux

- la caractéristique Mouvement est ignorée pour les déplacements dans le fort.
- Il faut raisonner en termes de section/niveau pour le déplacement. Ainsi, toute figurine d'une même section/niveau peut se déplacer vers une autre section/niveau adjacente lors de la phase de mouvement.
- Il n'existe aucune pénalité de mouvement dans le fort quelque soit le type d'armure porté.

#### 2.1.1 Les connexions

- 10 figurines seulement peuvent se déplacer d'une section de chemin de ronde/tour à une autre section de chemin de ronde/tour en un tour.
- 10 figurines seulement peuvent se déplacer d'une quelconque section vers une section d'escaliers en un tour et vice et versa.
- 20 figurines maximum peuvent se déplacer d'une section de cour intérieure à une autre section de cour intérieure. Cependant, les figurines peuvent se déplacer de **deux cases** sections en un tour dans une cour intérieure seulement.
- 15 figurines peuvent passer à travers une porte principale vers une section de cour intérieure en un tour. La section dans laquelle arrivent les assaillants passant par la porte principale est toujours la section de cour intérieure derrière la porte principale.
- 10 figurines maximum peuvent passer par une poterne.
- 6 figurines maximum peuvent passer par une porte de service.
- 4 figurines peuvent grimper sur une échelle lors d'un tour de mouvement.
- Les connexions peuvent se faire **dans les deux sens**. Par exemple, 10 figurines passent d'une section de rempart à une autre. Cela n'empêche pas 10 autres figurines d'une autre section d'utiliser la même connexion et ainsi de se croiser.

**Tableau 2: Connexions/nombres de figurines**

Connexion	Nombre de figurines
Chemin de ronde => chemin de ronde	10
Chemin de ronde => tour	10
Cour intérieure => cour intérieure	20
Porte principale => cour intérieure	15
Poterne => cour intérieure	10
Porte de service => autre section	6

### **2.1.2 Mouvements dans une section/niveau occupée**

- Des figurines ne peuvent pas se rendre sur une section/niveau déjà occupée par le quota maximum de troupes.

### **2.1.3 Les manœuvres et les charges**

- Les unités ne peuvent pas manœuvrer (roue, réduction de rang...) dans le fort, même dans la cour intérieure étant donné qu'il n'y a plus de cohésion d'unité.
- Les figurines n'ont pas besoin d'avoir d'angles de charge.

## **2.2. La Cohésion D'unité**

Dans les règles standards de WFB, les unités doivent conserver leur cohésion. Dans un siège, cette règle ne devient plus aussi exigeante. Il faut en priorité raisonner en termes de section. Le PJ assiégé constitue ainsi sa liste d'armée comme dans les règles et avec les limitations inhérentes. Par contre, il peut éclater ses unités et répartir ses figurines individuellement par section tant qu'il respecte les quotas d'occupation.

Les bonus apportés par les porte-étendards, les musiciens et les personnages sont applicables à la section et ce, quelque soit les figurines présentes. Par contre, on ne comptabilise qu'un seul étendard, musicien ou héros par section.

L'assiégeant constitue également son armée selon les règles habituelles. Il les déploie également par unité à l'extérieur du fort. Par contre, une fois sur une section du fort, les règles d'unités ne s'appliquent plus.

## 3. COMBATTRE DANS LE FORT

### 3.1. Charges Et Réactions A La Charge

#### 3.1.1 Les charges

- Des figurines voulant se rendre sur une section/niveau occupée par une figurine ennemie au moins sont obligées de charger.
- Il n'y a pas de distance doublée lors d'une charge. Les attaquants peuvent charger sur une case de section/niveau adjacente.
- Dans une cour intérieure, les troupes peuvent charger en traversant 2 sections de cour intérieure.
- Les troupes qui chargent à travers une porte principale se retrouvent dans la section derrière la porte principale.

#### 3.1.2 Les réactions à la charge

- Des figurines ne peuvent pas fuir en réaction à la charge.
- Elles peuvent faire un tir de contre charge normalement avec un malus. Les règles de moitié de distance sont ignorées.

### 3.2. Les Engagements

#### 3.2.1 Qui combat ?

- Chaque section/niveau est considérée comme étant le site d'un engagement à part entière, et ce, quelque soit le nombre d'unités engagées.
- Le joueur dont c'est le tour peut engager les figurines ennemies à hauteur de **4 contre 1 maximum**. Par exemple, si une section contient 8 humains et 8 orques, le joueur humain dont c'est le tour peut choisir d'engager tous ses hommes en 1 contre 1 ou bien au maximum faire du 4 contre 1. Un joueur ne peut pas engager l'ennemi à 1 contre 2 ou plus.
- Des figurines peuvent engager des figurines ennemies déjà en combat à condition de ne pas dépasser le ratio de 4 contre 1 et le quota d'occupation de la section/niveau.

#### 3.2.2 La règle du double combat

- Après ses combats, le joueur dont c'est le tour peut attaquer une seconde fois.
- Pour ce second combat, les figurines jouissent de toutes leurs attaques et comptent comme ayant chargé.
- Les figurines ennemies peuvent riposter normalement avec toutes leurs attaques.

- Le joueur dont c'est le tour peut, s'il le souhaite, engager le second combat avec les figurines libres. Il ne peut engager que les ennemis de la **même section/niveau** sur laquelle il a déjà fait son premier tour de combat.
- La caractéristique Initiative n'est prise en compte que pour les corps-à-corps déjà engagés.
- La règle du double combat ne s'applique qu'au corps-à-corps, pas au tir.

### **Les modificateurs de combat dus aux armes et aux positions**

- Les bonus pour les armes sont identiques sauf pour les **hallebardes** qui perdent leurs bonus sur les sections de chemin de ronde, de tour et d'escaliers. Ces armes conservent toutefois leurs bonus dans les sections de cour intérieure.
- La formation sur plusieurs rangs étant désormais proscrite dans tout le fort, la lance ne devient qu'une simple A1M.
- Les troupes chargées d'un niveau inférieur bénéficient d'un + 1 pour toucher pour ce tour (applicable pour le double combat). Les ennemis arrivant d'une échelle sont considérés comme venant d'un niveau inférieur, pas ceux venant d'une tour de siège.

### **3.2.3 Le cas de la cavalerie**

- La cavalerie ne peut être déployée que dans les sections de cour intérieure. Elle ne peut en aucun cas se déplacer sur d'autres sections.
- Les lances de cavalerie sont inutilisables dans un fort.
- Elle compte pour deux dans le ratio d'occupation et de combat.

### **3.2.4 Qui gagne ?**

Le résultat du combat est quelque peu différent des règles standards. Les règles suivantes s'appliquent :

- Les bonus de rangs ne sont pas pris en compte même dans la cour intérieure. Il n'est donc plus possible de se mettre sur plusieurs rangs.
- La prise en compte de la PU est toujours effective.
- La présence d'un étendard rajoute + 1 au résultat du combat. Un seul étendard n'est pris en compte, quelque soit les figurines combattant sur la section. Le porte-étendard est toujours la dernière figurine à être tuée parmi les figurines de la section du **même** type.
- Le bonus de surélévation n'est pas pris en compte même pour des figurines se battant contre un ennemi venu l'engager d'une section inférieure. Par contre, la surélévation confère un bonus pour toucher au combat (voir ci-dessus) lors du premier tour.
- Les bonus de prise de flanc et de prise de dos sont ignorés.
- Le facteur « carnage » n'est pas pris en compte.

- Les pertes sont **toujours** calculées selon le nombre de figurines tuées et non pas le nombre de points de vie infligés. De ce fait, les grandes créatures deviennent beaucoup plus puissantes.

### 3.2.5 Le cas des duels

- du fait de l'engagement des figurines en individuel, les règles de défi ne s'appliquent plus. Libre aux joueurs d'engager les héros en 1 contre 1.

## 3.3. Désengagement, Retraite Et Fuite

Ces trois types de réactions sont spécifiques aux règles de sièges.

### 3.3.1 Le désengagement

- Lors de la phase de mouvement, les troupes d'une section/niveau qui ont **gagné** le précédent combat, peuvent se rendre sur une autre section/niveau à **condition** qu'il n'y ait pas d'ennemis présents et de toujours respecter le ratio.
- Seules les figurines non engagées au contact peuvent se désengager.

### 3.3.2 La retraite

- Un groupe de figurines sur une section/niveau qui perd un combat est obligé de retraiter **immédiatement** après le round de combat et ce **avant** de tirer le test de combat.
- Elles doivent alors retraiter **en bloc** vers une **même** section/niveau adjacente pourvu que :
- il n'y ait aucune figurine ennemie.
- le quota d'occupation ne soit pas excédé.
- La règle de connexion soit respectée.
- Toutes les troupes du même camp d'une section/niveau doivent retraiter : celles engagées encore en combat et les autres non engagées.
- Des troupes peuvent retraiter par une échelle, mais pas plus de 4 figurines.
- Si les troupes ou une partie des troupes ne peuvent pas retraiter pour une quelconque raison énoncée ci-dessus, elles doivent **toutes** passer un test de moral. Pour ce test, la différence du résultat de combat s'applique normalement. Si le test réussit, les troupes parviennent à **tenir le terrain**. Si le test échoue, les troupes fuient (voir « la fuite »).
- Des troupes obligées de retraiter et qui en ont la possibilité peuvent préférer tenir le terrain à la place. Elles doivent alors passer un test de commandement dans les mêmes conditions. Le risque est bien sûr de rater le test et de devoir fuir alors que la retraite était possible.
- Des troupes ayant retraité ne sont pas considérées comme des fuyards. Elles peuvent agir normalement dès le tour suivant (du joueur ou de l'adversaire).

### 3.3.3 La fuite

- Les troupes obtenant la réaction de fuite doivent retraiter vers la section/niveau adjacente qui leur est autorisée. Etant donné qu'elles ont été obligées de passer le test de combat, il y a fort à parier qu'elles ne pouvaient pas retraiter du fait de la présence d'un ennemi ou de l'excédent d'occupation.
- Dès lors, les fuyards perdent automatiquement 1 point de vie par figurine ennemie présente sur la section/niveau d'où ils fuient. On considère que les fuyards sont projetés dans le vide, se rendent ou sont passés au fil de l'épée. C'est le fuyard qui répartit les pertes.
- **Si à l'issue** de ces pertes automatiques, il reste encore des fuyards, ceux-ci pourront se rendre sur la section/niveau adjacente initiale si leur nombre permet de ne pas dépasser désormais le seuil d'occupation.
- Si des fuyards sont attaqués par la suite par des ennemis, ils sont automatiquement tués. Cependant, si des figurines alliées qui ne sont pas en fuite se trouvent à leurs côtés sur la section/niveau, l'ennemi devra **en priorité** engager celles-ci.
- Les troupes continuent à fuir tant qu'il y a un ennemi sur la section niveau où ils se trouvent.
- Les règles de **poursuite** sont ignorées dans un siège.

### 3.4. Le Ralliement

- Des troupes en fuite qui n'ont plus d'ennemis dans une section/niveau adjacente représentant une PU de 5 peuvent tenter de se rallier pendant la phase de ralliement.
- Une fois ralliées, elles ne peuvent rien faire.
- Les fuyards tentant de se rallier utilisent la caractéristique de **Cdt la plus élevée** des figurines présentes sur la section/niveau où ils se trouvent, que ces figurines au plus haut Cdt soient elles-mêmes en train de fuir ou non. Cela peut être la valeur de Cdt d'une figurine de guerrier basique. Il s'agit là d'une exception.
- La présence d'un musicien éventuel confère le bonus habituel.
- Toutes les troupes se ralliant sur une même section/niveau se regroupent en une nouvelle unité (pas de races différentes).

### 3.5. Combattre Dans Et En Dehors Du Fort

- Il peut régulièrement se présenter le cas d'unités se battant en ayant des figurines à la fois dans et hors le fort. Cela est surtout une configuration possible pour l'assiégeant lorsqu'une partie de l'unité est au pied du château ou dans une tour de siège et l'autre en train d'assaillir les remparts.
- Dans ce cas, il faut impérativement dissocier les figurines présentes à l'extérieur et celles dans le fort. On considère que les figurines dans le fort sont désormais indépendantes pour

ce qui concerne le résultat de combat. Elles peuvent donc être amenées à fuir, même en dehors des remparts sans toutefois affecter le moral du reste de l'unité à l'extérieur.

- Cela signifie donc que le régiment à l'extérieur n'apporte pas son bonus de rang aux autres membres sur le rempart. Il en est de même de la PU.
- Les figurines d'Etat-major sont également comptabilisées à part.

### **3.5.1 Le cas des combattants sur échelles**

- les combattants sur les échelles suivent des règles particulières. Ils n'effectuent jamais de test de combat lorsqu'ils sont en train d'assaillir les remparts (voir le chapitre « Assaillir les remparts »).

### **3.5.2 Le cas des assiégeants perdant un combat**

- Du fait de leur position fragile sur le rempart, les assiégeants peuvent être repoussés. Les règles de retraite et fuite s'appliquent normalement.
- Si les figurines qui viennent de prendre pied sur le rempart ce tour perdent le combat, elles doivent retraiter. Cette retraite peut s'effectuer vers une autre section/niveau adjacente dans les mêmes conditions que décrit supra (pas d'ennemis présents, pas de quotas d'occupation excédés, règle de connexion respectée) mais elle peut aussi s'effectuer vers l'extérieur du fort, au choix de l'assiégeant.
- Pour pouvoir retraiter en dehors du château, il faut toutefois que les figurines disposent d'échelle ou de tour de siège.
- Jusqu'à 4 figurines peuvent retraiter par une échelle et par une tour de siège.
- S'il y a trop de figurines retraitant par rapport à ce ratio, elles doivent dès lors passer un test de combat. Si elles réussissent, elles restent sur place. Si elles échouent, elles sont considérées comme en fuite et perdent 1 PV par figurine ennemi présente sur la section où elles se trouvent comme exposé supra. Après les pertes, le reliquat éventuel peut emprunter les voies de connexion (échelle et tour) pour retraiter.
- Attention, si une échelle est occupée par au moins une figurine amie, la retraite et/ou la fuite ne sont pas possibles. Les figurines doivent alors passer le test de combat et dans le cas d'un échec, elles sont considérées comme des fuyards restant sur place sur la même section/niveau.
- Ce n'est pas le cas avec une tour de siège : même si des figurines amies s'y trouvent, les retraitants ou les fuyards peuvent y passer. Ils se retrouvent immédiatement au pied de la tour, placés distinctement en dehors du régiment amie. Ils seront par la suite considérés comme une unité distincte pour ce qui est des ralliements.

## 4. LA PSYCHOLOGIE

### 4.1. La Panique

- Les tests de panique dus à la fuite de troupes à 15 cm sont ignorés.
- Les tests de panique dus à la présence de fuyards à 10 cm sont ignorés.
- De manière générale, les tests de moral ne s'effectuent que sur une seule section/niveau mais concernent toutes les figurines d'un même camp. Les tests dus aux 25% de pertes à la magie et au tir sont comptabilisés et provoquent des tests sur la section/niveau, indépendamment des unités ou des races.
- En cas d'échec au test de panique, les figurines doivent en priorité fuir vers la section/niveau adjacente en respectant les règles habituelles (absence d'ennemi et quota d'occupation). Si elles sont dans l'impossibilité de le faire, elles perdent 1 PV par figurine ennemie présente sur leur section/niveau. S'il n'y a aucun ennemi, elles sont considérées comme étant en fuite sur leur section/niveau. Elles ne pourront se rallier qu'en l'absence d'ennemis sur les section/niveau adjacente. Pour ce faire, elles peuvent donc fuir lors des tours suivants vers une section/niveau afin de pouvoir se rallier.
- Les tests de panique dus à une extermination de toutes les figurines d'une section en un tour ne sont plus pris en compte.
- Pour tout test de moral requis, les troupes peuvent prendre le Cdt le plus **élevé d'un personnage** présent sur la section/niveau même s'il ne fait pas partie de l'unité. S'il n'y a aucun personnage, les différentes unités testent avec leur propre commandement.
- Il est **possible** de tester avec le commandement d'un personnage d'une autre armée alliée.

### 4.2. Les Effets Psychologiques

- Les règles de peur sont identiques. Les figurines d'une section/niveau chargées par des ennemis causant la peur doivent effectuer un test de peur. Si elles sont en infériorité PU par rapport aux ennemis causant la peur, elles doivent prendre la fuite vers une section/niveau adjacente en respectant les règles habituelles (absence d'ennemi et quota d'occupation). Il en est de même si elles viennent à perdre le combat en étant en infériorité numérique.
- La terreur ne s'exerce que sur la section/niveau où se trouve la figurine causant la terreur.
- La frénésie et la haine s'appliquent normalement. Les troupes frénétiques et haineuses sont obligées d'éliminer tous les ennemis qui sont sur leur section/niveau avant de se déplacer vers une autre section. Elles ne peuvent **jamais se désengager** d'un combat.

### 4.3. Troupes Tenaces Et Indemoralisables

- Les figurines tenaces bénéficient de leur règle et effectuent en bloc leur test de Cdt.

- Les figurines indévalorisables peuvent se désengager d'un combat mais ne peuvent jamais retraiter ou fuir.

## 5. LES TIRS DE PROJECTILES

### 5.1. La Portée

- Les troupes tirant du rempart ont un malus de - 1 pour tirer sur toute figurine située dans l'angle mort formé par le rempart jusqu'à 10 cm.

### 5.2. Les Modificateurs De Tir

- Les modificateurs de tir habituels s'appliquent.
- Les figurines tirant sur des troupes sur un rempart ont -2 pour toucher.
- Les figurines bloquant dans une embrasure d'une porte bénéficient d'un couvert lourd (- 2 pour toucher).
- Les figurines à l'intérieur d'une tour de siège bénéficient d'un couvert lourd (- 2 pour toucher).
- Les porteurs directs d'un bélier couvert (et pas l'unité qui accompagne) bénéficient d'un couvert léger (- 1 pour toucher).
- Les troupes exposées sur un rempart ne bénéficient d'aucun couvert. Les troupes exposées sont celles qui :
  - Se battent en corps à corps.
  - Ont renversé un brasier à ce tour
  - Ont renversé des pierres et rochers à ce tour
  - Ont tenté de renverser une échelle ce tour
- Si une seule grande figurine au moins se trouve sur une section/niveau, les tireurs bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher **toutes** les figurines de la section/niveau. Cela représente le fait que les grandes créatures attirent les tirs.

### 5.3. Les Tirs Sur Les Machines

- le joueur assiégé a toujours le choix de tirer sur les machines type tour de siège et bélier ou bien de tirer sur le régiment éventuel qui accompagne ou tracte la machine.
- Lorsqu'un tir de projectile est fait sur des machines ou les unités qui la tractent, un jet de répartition est effectué **avant** même de procéder aux jets de CT:
  - **bélier couvert : 1 à 4 = porteurs / 5 à 6 = bélier**

- - **tour de siège : 1 à 3 = figurines intérieur / 4 et + = tour**
- une fois les répartitions faites, le jet de CT est effectué avec les malus éventuels pour les figurines abritées dans une tour de siège ou sous un bélier couvert.
- les pertes subies par les porteurs ou les occupants d'une tour de siège peuvent être immédiatement remplacés par d'autres figurines du régiment dès le tour suivant.

#### **5.4. Les Tirs Sur Les Unités Accompagnant Les Machines**

- Si le joueur choisit de tirer sur le régiment qui accompagne ou tracte la tour ou le bélier, le tir est effectué normalement sans répartition.

#### **5.5. Les Tirs Sur Les Portes Avec Des Armes De Jet**

- Une unité peut choisir de tirer sur une porte. C'est surtout utile avec des projectiles enflammés (voir chapitre sur « le feu »).
- Le tir sur une porte principale s'effectue normalement.
- Le tir sur une poterne se fait avec un malus de -1.
- Lorsqu'un tir qui visait une porte rate sa cible, il touche automatiquement le mur adossé.

#### **5.6. Tirer Sur Une Porte Avec Une Machine De Guerre**

- Si une machine de guerre tire sur une section contenant une porte **principale**, elle touche la porte sur un 1 et 2 sur un D6.
- Si une machine de guerre tire sur une section contenant une **poterne**, elle touche la porte sur un 1 sur un D6.
- Les autres résultats indiquent que le rempart est touché.

#### **5.7. Les Tirs Sur Les Remparts Et Tours Du Château**

- Les tirs utilisant la capacité CT sur les structures du château touchent automatiquement si elles sont à portée. Les machines de guerre doivent estimer et tirer de manière classique en lançant le dé d'artillerie éventuel.

#### **5.8. Les Particularités Des Tirs A L'intérieur Du Château**

- Les tirs à l'intérieur du château sont effectués par ligne de vue et en utilisant les portées.
- Les obstacles et couverts éventuels sont pris en compte.

#### **5.9. Dommages De Structures**

- Les dommages ne sont pas infligés à tout le bâtiment, mais à chaque section/niveau de rempart ou de tour. Les dommages sont ainsi comptabilisés par section/niveau.

- Pour chaque touche infligée, prendre en compte la force de l'attaque et si l'attaque cause des dommages multiples (D3, D4...), ajouter ce dé à la force. Si l'attaque n'inflige qu'un seul dommage, elle n'ajoute pas +1 mais rien. Par exemple, un joueur utilisant une catapulte de force 7 infligeant 1D4 dommages sur une section/niveau, lancera 1D4 qu'il rajoutera à la force de 7 pour déterminer les effets dans le tableau des dommages.
- Ajouter ensuite les dommages déjà subis par la section/niveau.
- Regarder ensuite le résultat dans la table de dommages.
- Au cours d'un même tour, chaque tir est résolu l'un après l'autre. Ils peuvent avoir une influence sur le tir suivant.



Tableau 3: Dommages sur tours et remparts

Score	Effet
2-12	<b>Pas d'effet.</b> Malgré quelques fissures, le rempart tient bon.
13	<b>Ebranlé.</b> La structure encaisse 1 point de dommage qui se rajoute lors du prochain jet sur cette table.
14-15	<b>Sévèrement ébranlé.</b> La section/niveau est secoué sur ses structures mêmes. Lancer 1D6 : sur 4+ les figurines sur cette section ne pourront pas tirer ni utiliser de techniques d'ingénierie pour défendre les remparts (pierre, huile bouillante...) lors du prochain tour. Les magiciens peuvent normalement agir. La structure encaisse 1 point de dommage supplémentaire.
16-17	<b>Rempart Détruit.</b> Les créneaux du rempart s'effondrent du fait de l'instabilité de la structure. Lancer 1D6: sur 2+, les figurines sur cette section ne pourront pas tirer ni utiliser de techniques d'ingénierie pour défendre les remparts (pierre, huile bouillante...) lors du prochain tour. Les magiciens peuvent agir normalement. De plus, 1D4 figurines présentes sur cette section de rempart subissent une touche de force 4 sans sauvegarde d'armure. La structure encaisse 2 points de dommage supplémentaires.
18	<b>Effondrement partiel!</b> Le rempart et une partie du mur s'effondrent comme ci-dessus. Toutes les figurines présentes sur le rempart subissent une touche de force 4 sans sauvegarde d'armure. Les figurines sur cette section ne pourront pas tirer ni utiliser de techniques d'ingénierie pour défendre les remparts (pierre, huile bouillante...) lors du prochain tour. Les magiciens peuvent agir normalement. La structure encaisse 2 points de dommage supplémentaires.
19+	<b>Effondrement!</b> La section/niveau est détruite du sol au chemin de ronde. Toutes les figurines présentes sur ces sections subissent une touche de force 5 sans sauvegarde d'armure. Les machines de guerre, les échelles et les installations défensives d'ingénierie sont détruites. Toutes les figurines sur les section/niveau adjacentes ou à 10 cm de la section/niveau effondrée subissent une touche de force 3 sans sauvegarde d'armure. La brèche compte comme une connexion de cour intérieure, c'est-à-dire que 20 figurines par tour peuvent y pénétrer pour se retrouver dans la section de cour intérieure attenante.

## 5.10. Armes A Gabarit

- Les armes à gabarit type catapulte par exemple peuvent tirer sur une section/niveau occupée par des figurines. Le joueur choisit alors s'il privilégie le tir sur la structure seule ou sur la structure + les figurines directement dessous le gabarit.
- S'il privilégie seulement la structure, le tir s'effectue à force normale et uniquement contre la structure. Les figurines sous le gabarit ne sont pas touchées. En fait, il s'agit d'un tir tendu direct sur les murs de la structure.
- S'il privilégie à la fois la structure et les figurines sous le gabarit, on considère que le tir se fait en cloche mais s'avère moins précis : un malus de - 1 en Force s'applique aussi bien pour les dégâts au bâtiment qu'aux figurines dessous le gabarit.

## 6. PORTES: PRINCIPALES ET SECONDAIRES

### 6.1. La Porte Principale

- La porte principale a une endurance de 9 et 7 points de structure.
- Toute figurine en contact avec la porte peut tenter de la détruire. Les attaques touchent sur 3 + (CC de 1).
- Une porte qui a perdu tout ses points de structure est détruite.

### 6.2. Les Portes Secondaires

- Durant l'assaut, les portes secondaires sont fermées de l'intérieur. Seule une figurine qui se trouve du côté de la fermeture peut déverrouiller une porte, mais elle perdra tout son mouvement. Cependant, les figurines alliées peuvent passer.
- Une poterne a 8 en endurance et 4 points de structures.
- Une porte de service a 4 en endurance et 1 point de structure.
- Deux figurines maximum peuvent essayer de briser une porte chaque tour (touches automatiques).

### 6.3. Bloquer Une Porte

#### 6.3.1 Comment bloquer

- Une figurine **seulement** peut bloquer l'entrée d'une porte en se mettant dans l'embrasure. Le joueur déclare que sa figurine bloque l'accès.
- Une figurine ne peut bloquer qu'une porte de service ou une poterne.
- Une figurine qui bloque **ne peut pas se déplacer** durant le même tour. Elle ne peut donc pas faire un mouvement à travers une section/niveau et bloquer par la suite.

- Elle ne peut pas utiliser d'armes de jet.
- Si des ennemis pénètrent dans la section/niveau par un autre accès, la figurine peut quand même continuer à bloquer à condition qu'elle ne soit pas engagée en corps à corps.

### 6.3.2 Mettre fin à un blocage

Il n'existe que quatre moyens pour mettre fin à un blocage :

- La figurine qui bloque est tuée.
- La figurine qui bloque est engagée en corps à corps par un ennemi entrant par un autre accès.
- La figurine qui bloque retraite ou fuit suite à un combat ou un test de psychologie manqué (test de peur par exemple).
- La figurine qui bloque décide de volontairement mettre fin au blocage.

### 6.3.3 Les avantages d'un blocage

- Une seule figurine ennemie peut attaquer une figurine bloquant.
- La figurine bloquant a toujours l'initiative même si l'ennemi a chargé.
- La figurine bloquant bénéficie d'un bonus de + 1 pour toucher à **tous les tours** de combat.
- Du fait de la règle du double combat, un attaquant qui est tué dès le premier combat peut être remplacé immédiatement par une autre figurine. Un second combat a lieu. Cette règle ne s'applique pas à un allié de la figurine qui bloque si celui-ci devait être tué.

### 6.3.4 Les suites d'un blocage

- Si la figurine qui bloque gagne et qu'aucun autre ennemi ne se présente, elle peut mettre fin au blocage et bouger normalement lors de la prochaine phase de mouvement.
- Si l'attaquant gagne, il peut prendre possession de la porte et bloquer à son tour s'il le désire.
- **Aucun test de combat ou de perte** n'est réalisé lors d'un blocage. Cependant, si le bloquant est sur une section où il y a eu des pertes, il peut être obligé de tester.

### 6.3.5 Bloquer une brèche ou une porte principale

- Une brèche dans un niveau inférieur de la muraille peut **seulement** être bloquée par une grande créature ayant un quota d'occupation supérieur à 2 (Homme-arbre, dragon, géant). Les mêmes règles s'appliquent.
- La porte principale peut être bloquée **seulement** par une grande créature avec quota d'occupation de 2 (troll, ogre, minautore, ushabti...). Les mêmes règles s'appliquent.

## 6.4. Renforcer Une Porte

- Une porte principale et une porte de poterne peuvent être renforcées par les assiégés tant que **deux** figurines au moins se tiennent dans la section intégrant la porte et qu'ils ne sont pas engagés en corps-à-corps. Ils ne peuvent rien faire d'autre.
- La porte renforcée regagne 1 point de structure à la fin du tour de l'assiégé.
- Une porte ne peut pas dépasser son nombre de points de structures de départ.

## 7. ASSAILLIR LES REMPARTS

### 7.1. Les Echelles

#### 7.1.1 Porter une échelle

- Une échelle peut être transportée par 6 figurines maximum.
- Si l'échelle est transportée par au moins 4 figurines, celles-ci n'ont pas de pénalité de mouvement.
- Les figurines transportant une échelle peuvent faire une marche forcée.
- Si seulement 2 ou 3 figurines portent l'échelle, elles se déplacent à moitié de mouvement en dehors du château. Dans l'enceinte du château, lancer 1D6 :
  - 1 à 3 = elles ne peuvent pas se déplacer.
  - 4 à 6 = elles peuvent se déplacer d'une seule section, même dans la cour intérieure.
- Une échelle ne peut jamais être transportée par une seule figurine.
- Elles ne peuvent pas tirer, bien sûr.

#### 7.1.2 Abandonner une échelle

- Un groupe de porteurs d'échelle la laissera tomber si :
  - Ils sont engagés en corps à corps.
  - Ils sont obligés de fuir.
  - Ils sont réduits à un seul modèle.

#### 7.1.3 Ramasser une échelle

- Des figurines peuvent passer à côté d'une échelle et la ramasser lors de la même phase de mouvement et cela, même en marche forcée.

- Des figurines d'une ou plusieurs unités peuvent sortir de leur rangs pendant la phase de mouvement pour porter ou ramasser une échelle.

#### 7.1.4 Eriger une échelle

- Jusqu'à 3 échelles peuvent être érigées sur une section de rempart pendant la **phase de mouvement**.
- Des figurines se trouvant déjà sur un rempart peuvent hisser l'échelle de l'extérieur du fort vers la cour intérieure. Les figurines ne doivent pas être engagées en corps à corps et cela leur prend un tour entier. Elles ne peuvent pas emprunter l'échelle.
- Si les figurines sont obligées de lâcher l'échelle pour une quelconque raison (engagé en corps-à-corps, obligé de fuir, réduit à une figurine) pendant le tour de transfert, lancez 1D6 :
  - 1 à 3 = l'échelle tombe du côté extérieur au fort.
  - 4 = l'échelle tombe sur le rempart.
  - 5 et 6 = l'échelle tombe du côté de la cour intérieure.

#### 7.1.5 Grimper à une échelle

- Juste après qu'une échelle ait été érigée, l'assiégeant a le choix d'envoyer entre 2 et 4 figurines maximum dessus lors du tour où elles ont été érigées. Il doit le décider immédiatement. Cela peut être les porteurs de l'échelle eux-mêmes ou bien des figurines d'une unité différente qui se trouvent au pied de l'échelle.
- Avant de parvenir sur les remparts, l'assiégé a droit à une action pour repousser l'échelle. Cette action s'effectue **exceptionnellement** pendant le tour du joueur assiégeant lors de sa phase de mouvement.

#### 7.1.6 Repousser une échelle

- Une figurine au moins est requise pour repousser une échelle et jusqu'à 3 figurines maximum peuvent le faire.
- Les figurines doivent se trouver sur la même section/niveau. Elles sont placées directement contre l'échelle.
- Les figurines repoussant une échelle sont considérées comme étant exposées aux tirs de projectiles pour la phase de tir à venir de l'assiégeant à **l'exception** de la figurine qui s'engage à bloquer (voir infra).
- Pour repousser une échelle, le joueur doit obtenir un 6 sur 1D6. Pour chaque figurine amie l'aidant dans cette entreprise, il bénéficie d'un + 1. Au maximum, une échelle sera repoussée sur 4 ou +.
- Une seule tentative par échelle peut être effectuée à la **fin de la phase de mouvement** de l'assiégeant.

- Les figurines déjà engagées dans un corps à corps ne peuvent pas repousser une échelle.
- Si les assiégés échouent dans leur tentative de repousser l'échelle, on considère que l'assiégeant parvient aux créneaux. Il peut alors accéder sur les remparts, lui et ses compagnons, si personne ne le bloque et entrer en corps à corps.
- Si les assiégés parviennent à repousser l'échelle, toutes les figurines grimper sur l'échelle encaissent 1 blessure à moins de réussir une sauvegarde basique sans le bonus du bouclier.
- Les figurines survivantes réintègrent l'unité et peuvent dès le prochain tour retenter de grimper. L'échelle peut être à nouveau érigée automatiquement dès le tour prochain si des assiégeants se tiennent au pied du rempart.
- Exceptionnellement, il n'y a aucun test de combat ni de panique suite aux pertes subies par une échelle repoussée.

**Note :** une échelle non occupée peut être repoussé par un joueur pendant son tour. Cela se fait automatiquement. Par non occupée, on entend qu'aucun ennemi ne se tient directement au pied de l'échelle (dans ce cas c'est la procédure décrite ci-dessus qui s'applique).

### 7.1.7 Bloquer une échelle

- L'assiégé peut bloquer une échelle avec une figurine seulement comme dans le cadre des blocages de portes.
- Lorsque des assaillants montent une échelle qui n'a pas été renversée, **une des figurines** qui a fait la tentative de repoussement peut déclarer vouloir bloquer.
- Seule une figurine ayant tenté de repousser peut bloquer.
- Les règles de blocage sont identiques à celles pour bloquer une porte avec un modificateur de toucher supplémentaire qui s'ajoute au +1 du blocage:
- + 1 pour une position surélevée.
- On considère donc que le bloqueur a toujours l'initiative.
- Un 1 est toujours un échec pour toucher.
- L'assaillant ne peut pas utiliser de bouclier.
- L'assaillant ne peut utiliser qu'une arme simple. Une fois sur le rempart, on considère qu'il peut utiliser une autre arme.
- La règle du double combat s'applique dans les mêmes conditions que le blocage de porte, à savoir que si l'assaillant périt, un autre sur l'échelle peut venir le remplacer dans la foulée et le combat s'effectue immédiatement.

### 7.1.8 Résultat du blocage

- Si le bloquant tue son ou ses adversaires (à l'issue d'un double combat), il peut à nouveau tenter de repousser **immédiatement** l'échelle mais seul cette fois-ci, donc sur un 6. Il peut également se retirer du blocage et laisser sa place à une figurine alliée qui jouera dès lors le rôle de bloquant (mais qui ne pourra pas tenter de repousser l'échelle).
- Si l'assaillant tue son adversaire, toutes les figurines sur l'échelle investissent le rempart. Elles peuvent engager les figurines ennemies sur la section et faire **un seul** tour de combat pendant la phase de corps à corps, même si le bloquant a été tué à l'issue d'un double combat. La ou les figurines qui ont tué le bloquant peuvent prendre position sur le rempart mais ne peuvent engager personne en corps à corps. Les **assiégés** bénéficient cependant d'un bonus de + 1 pour toucher du à la position surélevée pour ce tour de combat uniquement.
- Si l'assaillant et le bloquant ont fait une égalité, ils continuent à combattre normalement. **Personne** ne peut venir les remplacer.
- Rappelons qu'aucun test aux pertes ou de combat n'est effectué lors de blocages.

### 7.1.9 Annulation du blocage

- Une fois que des assaillants ont réussi à prendre position sur un rempart, aucun blocage ne peut être entrepris par la suite sur cette échelle.
- **Par contre**, elles peuvent être repoussées par les assiégés normalement.

### 7.1.10 Attaquer du rempart vers la cour intérieure via une échelle

- Une figurine peut bloquer au bas d'une échelle. Les règles de blocage sont identiques **sauf** que le bloquant n'a pas le bonus de + 1 du à la position surélevée alors que la figurine sur l'échelle bénéficie de ce bonus.
- Le bloquant ne peut pas repousser l'échelle, mais il peut la faire tomber. Les mêmes règles s'appliquent. L'action peut être **uniquement** entreprise **après** le corps à corps si le bloquant s'est débarrassé de son adversaire. Il ne pourra pas bénéficier du soutien d'autres figurines amies et le jet se fera toujours sur 6.

### 7.1.11 Fuite et retraite

- Des fuyards peuvent emprunter une échelle.
- Des figurines peuvent retraiter en utilisant une échelle (maximum de 4).

## 7.2. Les Béliers

### 7.2.1 Acheminer un bélier

- Un bélier requière 6 figurines minimum pour le tracter et 10 figurines maximum peuvent le faire.

- Si un bélier est tracté par 6 à 8 figurines, celles-ci voient leur mouvement divisé par deux.
- Si le bélier est tracté par 9 ou 10 figurines, il n'y a aucune pénalité de mouvement.
- Un bélier ne peut jamais être tracté par moins de 6 figurines.
- Un bélier peut accomplir des marches forcées normalement.
- Un bélier ne peut jamais pénétrer dans l'enceinte d'un fort.

### 7.2.2 Lâcher et reprendre un bélier

- Les règles sont identiques à « abandonner et ramasser une échelle ».

### 7.2.3 Les béliers couverts

- Ils offrent une protection de couvert léger à toute figurine de **moins de 3 mètres** de haut le tractant.
- Un bélier couvert a une endurance de 8 et 4 points de structures.
- Du fait de l'effet de balancement, le bélier peut être utilisé une seconde fois (voir plus loin).
- Un bélier couvert détruit peut encore être utilisé comme un bélier normal sur 5 ou +. Sinon, il est considéré comme étant détruit.

### 7.2.4 Utiliser un bélier

- Un bélier peut être utilisé dès qu'il se trouve en contact avec une porte à la fin de la phase de mouvement.
- Un bélier a une FOR égale au nombre de figurines le tractant. Un jet est réalisé contre l'endurance de la porte.
- Le nombre de dommages causés par un bélier dépend de la FOR naturelle des figurines l'utilisant. Si des figurines ont des FOR différentes, on prend la FOR des figurines majoritaires (si il y a égalité, tirer au D6 pour départager) :

**FOR de 3 ou moins = 1D4 dommages par touche.**

**FOR de 4 à 6 = 1D4 + 1 dommages par touche.**

**FOR de 7 ou plus = 1D6 + 1 dommages par touche.**

- L'utilisation du bélier se fait pendant la phase de **corps à corps**.
- Un **bélier couvert** peut être utilisé 2 fois lors d'une phase de corps à corps. Lors de la deuxième touche, il ne peut infliger que 1 point de dommage quelque soit la FOR des utilisateurs.
- Ne pas oublier la règle de renforcement des portes principales et des poternes.

## 7.3. Les Tours De Siege

### 7.3.1 Equipage

- Une tour comporte 10 membres d'équipage qui permettent d'actionner la tour et de la faire manœuvrer.
- Les membres d'équipage sont en fait les membres de l'unité qui poussent la tour.
- Les membres d'équipage sont à l'intérieur de la tour et ne peuvent en sortir que lorsque la tour est contre les remparts. Ils peuvent alors combattre normalement.

### 7.3.2 Structure

- Une tour de siège comporte en réalité plusieurs niveaux, mais pour plus de jouabilité on considère qu'elle n'en comporte qu'un seul.
- Une tour de siège a une endurance de 9 et 7 points de structure.
- La tour est considérée comme une structure fermée qui offre donc un bonus de couvert lourd contre tous les tirs ennemis (-2 pour toucher). Ce bonus est perdu dès que la tour a encaissé 3 points de structure, ce qui la fragilise.
- Une tour qui perd tous ses points de structures s'effondre. Lancer 1D6 : sur un 1 ou 2, la tour s'effondre dans une direction aléatoire. Toutes les figurines se trouvant dessous subissent une touche automatique de FOR 4.
- Toutes les figurines à l'intérieur doivent faire une sauvegarde de base sans le bonus du bouclier ou périr.

### 7.3.3 Mouvement

- Une tour de siège se déplace de 20 cm maximum. Les troupes la poussant peuvent effectuer une marche forcée mais la tour ne pourra jamais excéder 20 cm de mouvement.
- Si la tour a 10 membres d'équipage au moins, elle se déplace à son mouvement maximum.
- Si la tour a 8 ou 9 membres, elle ne se déplace plus qu'à 15 cm.
- Si la tour a moins de 8 membres, elle est immobilisée. Des figurines alliées de n'importe quelle unité peuvent venir remplacer des membres d'équipage et pousser.
- Une tour ne peut tourner qu'avec un angle limité de 22,5°.

### 7.3.4 Livrer un assaut contre les remparts

- Jusqu'à **une** tour de siège peut livrer un assaut sur une section/niveau de tour ou de rempart. Cela n'exclut pas l'emploi d'échelle sur cette même section/niveau.

- Une tour de siège qui parvient à la fin de son tour contre un rempart peut déverser ses troupes **immédiatement**.
- Jusqu'à 4 figurines peuvent prendre d'assaut le rempart chaque tour. Elles chargent automatiquement les assiégés et peuvent faire un double combat. Le grand avantage des tours de siège, c'est que les règles de blocage ne s'appliquent pas.
- Si les assiégeants parviennent à remporter le combat sur leur section, **2 autres figurines** peuvent alors débarquer immédiatement de la tour et engager des assiégés sur la section/niveau. Ce débarquement supplémentaire s'effectue juste après la retraite/fuite/réussite au test de combat de l'assiégé. Les 2 figurines débarquant peuvent engager des ennemis mais le corps-à-corps s'effectuera à la prochaine phase de mêlée.
- Les assiégés peuvent faire un tir de contre-charge. Les assiégeants ne bénéficient pas de la protection du couvert lourd de la tour.
- La tour peut contenir jusqu'à 15 figurines en prenant en compte ou non les membres d'équipage.

### 7.3.5 Fuite et retraite

- Aucune troupe **ne peut fuir** en utilisant une tour de siège.
- Les troupes peuvent par contre retraiter par une tour de siège. Elles se retrouvent au bas de la tour après leur mouvement.



## 8. DEFENDRE LES REMPARTS

### 8.1. Jeter Des Choses Diverses Et Variées Sur Les Assaillants

#### 8.1.1 Les réserves de munitions

- Avant la bataille, l'assiégé achète des pions de pierres et de rochers.
- Ces pions ne sont pas représentés matériellement sur les remparts.
- Il alloue ces pions pour chaque section/niveau **après** que les deux armées se soient déployées.
- Pour plus de commodités, les pions ne **peuvent pas** être transférés d'une section à une autre.

#### 8.1.2 Utilisation des pierres et rochers

- Un pion peut être utilisé par des figurines présentes sur la section/niveau.
- Les pierres et rochers peuvent être balancés **uniquement** à l'extérieur du fort.
- Les figurines voulant balancer des pierres ou rochers **ne doivent pas** être engagées en corps à corps.
- Elles peuvent le faire à la **fin de la phase de mouvement** de n'importe quel tour : celui de l'assiégeant comme celui de l'assiégé. Les dommages sont résolus avant les combats, mais ne sont pas comptabilisés dans le résultat du combat.
- Par contre, 25 % de pertes occasionnées peuvent provoquer un test de panique comme sur des pertes au tir.
- Les pierres et rochers peuvent être balancés juste avant de résoudre les blocages et jets pour repousser les échelles, ce type d'action intervenant également à la fin de la phase de mouvement de l'assiégeant.
- Les troupes balançant des pierres et rochers ne peuvent pas bloquer en même temps ni tenter de repousser une échelle. Cela n'empêche pas des figurines alliées de la même section/niveau de le faire.
- Les figurines balançant des pierres et rochers sont **exposées** pour la phase de tir suivante.
- L'assiégé utilise un gabarit demi-circulaire de 5 cm qu'il colle au rempart dessous une figurine balançant les pierres et rochers.
- Les pierres n'ont aucun effet sur une tour de siège. Des rochers peuvent être lancés sur une tour de siège.

#### 8.1.3 Les pierres

- Elles sont déversées à l'aide d'un panier.

- De petites tailles, elles touchent automatiquement toutes les figurines sous le gabarit causant des touches de FOR 3.
- Si une échelle est touchée par des pierres, les assaillants présents dessus sont touchés avant de faire le corps à corps contre un éventuel bloquant. Si tous les assaillants sont tués par les pierres, l'échelle est automatiquement repoussée s'il y a un bloquant.
- Des pierres peuvent aussi affecter des assaillants utilisant un grappin.

### 8.1.4 Les rochers

- Plus volumineux, les rochers ont besoin de 2 figurines pour le balancer. Elles doivent être socle à socle.
- Le rocher ne peut toucher qu'une **seule** cible dans le gabarit. Cela peut être un personnage, celui-ci bénéficiera de la règle « Attention Messire ! ».
- Pour toucher, l'une des deux figurines au plus haut CT fait un jet pour toucher basique.
- Si elle rate, le rocher ne touche personne.
- Toute figurine touchée subit une touche de FOR 8 causant 1D3 blessures.
- Si une figurine sur une échelle est **tuée**, l'échelle est automatiquement détruite sur un 3 ou +. Toutes les figurines présentes sur l'échelle doivent faire un jet de sauvegarde classique sans le bonus du bouclier ou perdre 1 PV.

## 8.2. Déverser Des Liquides Divers Et Varies Sur Les Assiégeants

### 8.2.1 Préparer un brasier

- Contrairement aux pierres et rochers, les brasiers doivent être physiquement représentés sur le rempart.
- Jusqu'à 2 brasiers maximum peuvent être placés par section/niveau.
- Un brasier ne peut jamais être déplacé d'une section/niveau à une autre.

### 8.2.2 Déverser un brasier

- Il faut 2 figurines pour renverser un brasier.
- Une fois qu'un brasier a été déversé, il est inutilisable pour le restant de la partie.
- Les règles sont identiques à celles de « utilisation des pierres et rochers ». Cela signifie que le déversement s'effectue à la fin de n'importe quelle phase de mouvement (assiégé comme assiégeant).
- Les pertes que provoquent le brasier ne compte pas dans le test de combat mais peut par contre provoquer des tests aux pertes normalement (25 %). Certains liquides, du fait de leur effet traumatisant, peuvent provoquer des tests de panique à la moindre perte.

### **8.2.3 Renverser un brasier**

- Des assiégeants ayant pris le contrôle d'une section/niveau où se trouvent des brasiers peuvent le renverser à terre automatiquement.
- Par prendre le contrôle d'une section, on entend qu'il n'y ait plus d'assiégés dessus.

#### **8.2.3.1. Tirer sur des braseros**

- les braseros eux-mêmes ne peuvent être détruits que par des armes à gabarit ayant au moins une Force de 5. Si le brasero est touché par une telle arme, il est automatiquement détruit.

### **8.2.4 L'eau bouillante**

- Toutes les figurines même partiellement sous le gabarit subissent une touche de FOR 3 sans sauvegarde possible (sauf magique).
- De plus, les survivants subissent un malus de -1 pour toucher au tir et au corps-à-corps lors de ce tour.

### **8.2.5 L'huile bouillante**

- Toutes les figurines même partiellement sous le gabarit subissent une touche de FOR 4 sans sauvegarde possible (sauf magique).
- De plus, les survivants subissent un malus de -2 pour toucher au tir ou au corps-à-corps lors de ce tour.
- Les structures en bois ou créature sensibles au feu peuvent s'enflammer (voir règle de « feu » plus loin).
- Une unité subissant au moins une perte par de l'huile bouillante doit faire un test de panique immédiat.

### **8.2.6 Le plomb fondu**

- Une figurine désignée même partiellement sous le gabarit subit une touche de FOR 5 sans sauvegarde d'armure (sauf magique) infligeant 1D3 blessures.
- Les autres figurines sous le gabarit subissent une touche de FOR 3 avec une sauvegarde normale.
- Les survivants subissent un malus de -2 pour toucher au tir et au corps-à-corps lors de ce tour.
- Une unité subissant au moins une perte par de l'huile bouillante doit faire un test de panique immédiat.

### **8.2.7 La règle de l'éclaboussement**

- Seule l'eau et l'huile bouillante peuvent faire un éclaboussement.

- Chaque fois qu'un tel liquide est déversé, lancer 1D6. Sur un 4, 5 ou 6, le liquide fait un éclaboussement dans une direction déterminée par le gabarit circulaire.
- Toutes les figurines sous le gabarit d'éclaboussement prennent une touche automatique de FOR 3 avec une sauvegarde normale.

## 9. LE FEU

### 9.1. Préparer Des Projectiles Enflammés

#### 9.1.1 L'assiégeant

- L'assiégeant peut avoir des brasiers qu'il paye avant la bataille.
- Un brasier est alloué à une unité de tireurs. Il se déplace en même temps que l'unité. Seule cette unité bénéficie des tirs enflammés.

#### 9.1.2 L'assiégé

- Chaque brasier présent sur une section/niveau permet à tous les tireurs d'en profiter, de la même manière que l'assaillant.

#### 9.1.3 Quelles armes peuvent tirer des projectiles enflammés ?

- Tous les types d'arc.
- Les javelots.
- Les carreaux de baliste.

### 9.2. Tirer Des Projectiles Enflammés

- Le joueur décide de tirer des projectiles enflammés pour l'unité ce tour. Tous les membres de l'unité ou des figurines de la section/niveau doivent alors tirer avec des projectiles enflammés.
- Une pénalité de -1 pour toucher s'applique.
- Lorsqu'un projectile enflammé touche une créature craignant le feu (troll, homme arbre...) elle subit le double des dommages.
- Lorsqu'un projectile enflammé touche une structure en bois (béliet couvert, porte, tour de siège...), lancer 1D6 pour **l'ensemble** des tirs ayant touché ce tour la structure : sur un 5 ou 6, le feu se déclare.

### 9.3. Les Effets Du Feu

- Au début du tour de chaque joueur, lancer 1D6 pour chaque structure enflammée. Ajouter + 1 pour chaque feu en plus du premier :

- **1-2** = le feu s'éteint
  - **3-4** = le feu continue mais ne se propage pas. Rien ne se passe.
  - **4-5** = le feu se propage causant 1 point de dommage supplémentaire.
  - **6** = la structure s'embrase et perd 1D3 points de dommage. Lors des prochains tours, ignorez le résultat 1 – 2.
- Une structure déjà en feu recevant de l'huile bouillante prend automatiquement 1D6 points de dommage.

## 9.4. Eteindre Un Feu

- Un brasier d'eau servant en principe à déverser de l'eau bouillante peut servir à lutter contre un feu.
- L'eau peut être déversée du haut d'une section de rempart pour éteindre un feu sur une porte directement dessous.
- Un brasier rempli d'eau réduit d'1 point le nombre de dommage infligé lors du prochain tour.
- Deux brasiers remplis d'eau déversés lors du même tour éteignent automatiquement **tous** les feux.

## 10. LES SAPES ET CONTRE-SAPES

### 10.1. Les Conditions De Sape

Un assiégeant peut décider de faire des travaux de sape afin d'entamer les défenses adverses. Il doit pour cela prévoir le coût en point d'armée d'une telle opération. Cela se traduit concrètement par des tunnels creusés de l'extérieur, généralement d'un point hors de vue des assiégés durant les jours qui précèdent l'assaut.

Le joueur assiégeant désigne 6 figurines ayant une PU de 1 (pas de cavalerie, de monstre ni de créatures de plus de 3 mètres de haut) qu'il peut prélever sur n'importe quel régiment. Il peut prélever des figurines de différents régiments. Ces figurines sont positionnées dans un coin de la table. Elles peuvent à tout moment cesser leur action de sape et réintégrer leur régiment d'origine si celui-ci est encore à l'extérieur du fort. Sinon, elles constitueront une unité indépendante qui se déploie à 20 cm des remparts. Elles ne peuvent rien faire le tour où elles sont déployées.

Chaque tour, l'assiégeant va tenter de poursuivre son travail de sape.

### 10.2. LA CONTRE-SAPE

- L'assiégé peut réagir à une sape en positionnant lui aussi des troupes en travail de contre-sape.
- Il n'a pas besoin de dépenser de points d'armée, cela est gratuit.

- Il doit mobiliser a minima 4 figurines selon les mêmes conditions que décrit ci-dessus. Il peut toutefois en mobiliser 8 figurines pour plus d'efficacité. S'il décide d'abandonner le travail de contre-sape, les figurines peuvent être déployées en bloc sur une des cases de cour intérieure du château. Elles ne peuvent pas agir le tour où elles sont déployées.

## 10.3. Les Deux Types De Sape

- une première utilisation du travail de sape est de fragiliser les fondations du château.
- La seconde utilisation concerne la possibilité de creuser des tunnels afin d'y acheminer des troupes.

### 10.3.1 Fragiliser les fondations

- Chaque tour, **avant la phase de mouvement**, le joueur assiégeant lance 1D6 et comptabilise le score.
- Si le joueur assiégé effectue une contre-sape, il peut retrancher 1D2 au score de l'assiégeant. Il ne peut jamais retrancher en négatif ou faire baisser ce score. Au mieux, il empêchera toute progression pour ce tour.
- Si l'assiégé mobilise jusqu'à 8 figurines sur la contre-sape, il peut retrancher 1D3 au score au lieu d'1D2.
- Lorsque l'assiégeant atteint le **score de 8**, les fondations ont été atteintes. L'assiégeant choisit une section/niveau de rempart ou de tour à l'exception de la section/niveau intégrant la porte principale. Cette section subit automatiquement un **1D4 + 1 points de dommage** qui pourront se cumuler avec d'autres dommages à venir ou déjà occasionnés.

### 10.3.2 Creuser un tunnel

- Chaque tour, **avant la phase de mouvement**, le joueur assiégeant lance 1D6 et comptabilise le score.
- Si le joueur assiégé effectue une contre-sape, il peut retrancher 1D2 au score de l'assiégeant. Il ne peut jamais retrancher en négatif ou faire baisser ce score. Au mieux, il empêchera toute progression pour ce tour.
- Si l'assiégé mobilise jusqu'à 8 figurines sur la contre-sape, il peut retrancher 1D3 au score au lieu d'1D2.
- Lorsque l'assiégeant atteint le **score de 10**, le tunnel a été creusé. Dès ce tour et lors de chaque tour de l'assiégeant, jusqu'à 6 figurines choisies parmi **une** unité présente à l'extérieur du fort, peuvent emprunter le tunnel et émerger automatiquement dans une section de cour intérieure choisi par l'assiégeant. Les figurines peuvent charger dès ce tour. Il ne peut jamais s'agir de figurines ayant une PU supérieure à 1.
- Chaque tour, l'assiégeant peut choisir une autre unité qui enverra 6 figurines.

- Lors du tour où le tunnel est achevé, l'assiégeant n'est pas obligé d'envoyer les figurines ayant creusé ledit tunnel.

## 10.4. Le Cas Particulier Des Troupes De Type Sapeur

Seuls les Nains, les Nains du chaos et l'Empire sont concernés par cette règle.

Si parmi les figurines effectuant un travail de sape ou de contre-sape se trouvent au moins une des figurines suivantes, il est possible de relancer **une fois par partie** le jet établissant le score ou le retranchant (D6, D3 ou D2) et de relancer **une fois** le score du D4 pour déterminer les dommages dans le cas d'une fragilisation des fondations :

- ingénieur impérial
- sapeur nain
- artilleur nain du chaos (prélevé sur une machine)
- le joueur doit se plier au second score

## 11. TENTER UNE SORTIE

### 11.1. Conditions D'une Sortie

Parce qu'elle retrace le moment particulier d'un assaut donné par l'assiégeant, une partie de siège ne peut intégrer les sorties que tenteraient l'assiégé sous un angle limité, ce type d'attaque s'effectuant plutôt par surprise et pas lorsque l'assiégeant lance un assaut généralisé. Toutefois, il existe des possibilités limitées pour l'assiégé de faire sortir des troupes à l'extérieur du château durant le SAF.

La règle qui prime est l'interdiction pour l'assiégé de déployer des troupes hors du fort ou d'en faire sortir durant la partie, même si la porte principale a été enfoncée par l'ennemi.

### 11.2. L'exception Des Volants

- Les seuls types de troupes de l'assiégé pouvant tenter une sortie sont les volants (personnages, monstres ou unités). Ces derniers peuvent **uniquement** engager des machines de guerre ou des engins type autel, chaudron...etc, représentant le harcèlement des lignes arrière par l'assiégé.
- Les volants ne peuvent jamais freiner la progression des assiégeants et ces derniers peuvent donc effectuer des marches forcées même à moins de 20 cm d'eux.
- Les volants peuvent être, par contre, engagés par des unités de l'assiégeant.

## 12. CREATURES NON HUMANOÏDE

### 12.1. Les Grandes Creatures

#### 12.1.1 Occupation Et Mouvement

- Les grandes créatures comptent comme 2 figurines ou plus pour l'occupation d'une section/niveau comme cela est résumé dans la table ci-dessous :
  - Ogre: 2
  - Minautore: 2
  - Troll: 2
  - Dragon-Ogre: 3
  - Homme Arbre: 4
  - Géant: 6
- Les grandes créatures utilisent le même ratio lorsqu'elles se déplacent d'une section à une autre (voir « connexions »). La seule exception concerne les hommes arbres qui comptent comme 8 figurines pour les connexions, représentant le manque de flexibilité de ces derniers.
- Les grandes créatures comptent leur ratio pour les engagements au corps-à-corps, le transport et occupation des échelles, le transport des béliers, le déplacement ou l'occupation des tours de siège...
- Les géants ne peuvent pas grimper à une échelle (ils comptent en effet comme 6 figurines). Il en est de même des hommes arbres.

#### 12.1.2 Les Règles De Blocage

- Les grandes créatures ne peuvent pas bloquer une porte normale.
- Ils peuvent par contre bloquer des portes principales et des brèches dans les niveaux inférieurs des murailles. La grande créature peut cependant être attaquée par un **nombre de figurines égal à son ratio**.
- Les grandes créatures peuvent bloquer des échelles.

#### 12.1.3 Le Tir

- Si une grande figurine se trouve sur une section/niveau, tous les ennemis ont un bonus de +1 pour toucher toutes les figurines présentes sur la même section.

### 12.1.4 Porter Un Objet

- Une grande figurine compte comme un nombre de figurines égal à son ratio pour tout ce qui concerne :
- Le transport d'échelle.
- Le transport de bélier.
- Pousser une tour de siège.
- Lancer des projectiles des remparts ou déverser un brasier.

### 12.1.5 Escalader Une Muraille

- Cette action est réservée aux géants **uniquement**.
- Le géant peut escalader la muraille s'il commence son tour de mouvement au pied de la muraille.
- Sur un 6, le géant tombe à la renverse pendant qu'il escalade. Les mêmes règles de chute sont appliquées sauf que le géant ne peut tomber que sur le côté extérieur au château.
- Jusqu'à 6 figurines de taille normale peuvent bloquer un géant qui escalade. Les règles de blocage s'appliquent.
- Le géant, par contre, ne peut utiliser que l'attaque de balayage, et uniquement contre les figurines qui bloquent. Il retranche 1 au D6 et peut même faire 0 (sa massue se prend dans le créneau du rempart).
- S'il prend une blessure au moins, le géant doit refaire un test pour ne pas tomber (pas de 6).
- Si le géant subit au moins une blessure, il doit faire un test de panique. C'est une exception à la règle d'absence de test lors de blocages. Cela représente le fait que le géant est vraiment dans une position inconfortable. Il est donc assez difficile pour un géant de parvenir sur un rempart en grim pant.
- Le géant n'accède sur le rempart que lorsqu'il parvient à éliminer tous les bloquants.

## 12.2. Les Centauroïdes

- Toutes les figurines ayant un corps hybride mi-humain, mi-animal, ne peuvent pas monter sur des échelles ou des tours de siège.

## 12.3. Les Volants

### 12.3.1 Le Combat

- Les volants ont toujours – 1 pour toucher en corps à corps sur une section de chemin de ronde ou d'escaliers.

- Ils ne peuvent pas faire de **double combat**, et ce, sur n'importe quelle section de fort. Par contre, les figurines auxquels **ils sont opposés** peuvent faire un second combat.
- Dans les sections de **cour intérieure**, les volants ne peuvent pas engager les figurines se trouvant à 10 cm ou moins d'une muraille.

### 12.3.2 Désengagement, Retraite Et Fuite

- Les volants suivent les mêmes règles que les troupes à pied.
- Les volants ne retraitent jamais : ils tiennent le terrain s'ils réussissent leur test de moral.
- S'ils obtiennent la réaction de fuite, les volants sont automatiquement éliminés.

### 12.3.3 Occupation

- Les monstres comptent comme ayant un ratio de 3 figurines.

## 12.4. Les Créatures Ethérées

- Une créature éthérée volant franchir une muraille, porte principale ou poterne protégée magiquement doivent faire un test. Lancer 1D6 et regarder dans la table :
- **1** = la créature est repoussé. Une unité perd 1D3. Une figurine individuelle perd 1D3 blessures.
- **2** = la créature est repoussée.
- **3 +** = la créature parvient à passer et pourra attaquer normalement ce tour.

## 13. LA MAGIE

### 13.1. Les Sorts

Les sorts sont utilisés normalement dans le fort. Les portées se font en cm et ignorent les sections/niveaux.

### 13.2. La Protection Magique

- Tous les sorts lancés de l'extérieur du château vers le château peuvent être dissipés sur 5 + et ce, en plus des dissipations qui peuvent être tentées par l'assiégé. Cette protection s'applique **même** sur les sorts lancés avec un pouvoir irrésistible.
- Cette protection magique s'applique à tous les sorts lancés sur des figurines se trouvant sur n'importe quelle section/niveau du fort.
- Cette protection s'applique aussi aux figurines de l'assiégeant présentes sur les remparts bénéficiant d'un sort de soutien ou décuplant leurs capacité de combat, du moment que ce sort est lancé hors du fort. L'assiégé peut alors tenter d'activer la protection magique.

- Cette protection magique n'est plus active dès lors que le lanceur de sort assiégeant se trouve sur une section/niveau du fort. Il peut lancer les sorts normalement.
- Les lanceurs de sort de l'assiégé ne sont pas affectés par cette protection magique et peuvent lancer leurs sorts normalement.
- Les sorts affectant les remparts type tremblement de terre, crevasse...etc ne peuvent pas être dissipés par la protection magique des remparts. Ils provoquent une touche de Force 10 causant 1D6 dommages sur une section/niveau visée par le sort.

## 14. COUT DES ENGINES DE SIEGE

### 14.1. Engins D'assiégeant

- Echelle = 8 points
- Bélier = 30 points
- Bélier couvert = 40 points
- Tour de siège = 70 points (une tour par tranche de 1000 pts)
- Brasier = 5 points

### 14.2. Engins D'assiégés

- Pierres = 3 points
- Rocher = 6 points
- Brasier = 10 points
  - Avec eau bouillante = 5 points
  - Avec huile bouillante = 10 points
  - Avec plomb fondu = 15 points

**Pour rappel, le joueur assiégé bénéficie de 50 points de dépenses gratuites.**

## 15. PIONS D'HEROISME

- Cette règle ne joue que pour l'assiégé.
- Pour chaque tranche de 300 points dont aurait du bénéficier l'assiégé dans un affrontement en rase campagne, il gagne 1 pion d'héroïsme, utilisable comme décrit dans les règles de campagne.

Exemple : une armée chaotique de 2000 points est engagée par une armée impériale de 3000 points. L'armée chaotique choisit de tenir un siège et se réfugie dans un

centre. Elle se battra donc à 1500 points contre 3000 points. Perdant 500 points par rapport à l'affrontement qu'elle aurait pu avoir dans une BST en rase campagne, elle bénéficiera d'1 point d'héroïsme.

## 16. DEPLOIEMENT ET PREMIER TOUR

- L'assiégé déploie toutes ses unités en premier à l'exception des troupes situées dans les sections de cour intérieure.
- L'assiégeant déploie toutes ses unités en second à 40 cm au moins des remparts ainsi que tous les engins de siège.
- L'assiégé déploie ensuite toutes ses troupes dans la cour intérieure ainsi que ses engins de siège.
- L'assiégé obtient le premier tour automatiquement.

La **durée de la partie** est fixée pour 6 tours. Toutefois, à la fin du tour 5 de l'assiégeant, le joueur assiégé tire 1D6. Sur 5 ou 6, la partie prend fin immédiatement.

## 17. POINTS DE VICTOIRE

### 17.1. Assiégeants

- 1 point pour chaque tranche de 100 points d'armée d'une unité assiégée en fuite ou détruite.
- 2 points pour avoir tué ou mis en fuite le général.
- 1 pour une Grande bannière tuée ou mise en fuite.
- 2 points pour chaque section de rempart contrôlée<sup>1</sup>
- 3 points pour une section de tour contrôlée.
- 3 points pour une section de porte principale contrôlée.
- 2 points pour une section de porte secondaire contrôlée.
- 5 points pour une brèche faite dans un rempart.
- 4 points pour chaque section de cour intérieure contrôlée.

---

<sup>1</sup> Par section contrôlée, on entend l'absence d'une opposition crédible c'est-à-dire qu'il y ait une différence de puissance d'unité d'au moins 10 contre 1.

## 17.2. Assiégés

- 1 point pour chaque tranche de 100 points d'armée d'une unité en assiégée en fuite ou détruite.
- 2 points pour avoir tué ou mis en fuite le général
- 1 pour une Grande bannière tuée ou mise en fuite
- 4 points pour chaque section de rempart contrôlée.
- 5 points pour une section de tour contrôlée.
- 5 points pour une section de porte principale contrôlée.
- 3 points pour une section de porte secondaire contrôlée.
- 2 points pour chaque section de cour intérieure contrôlée.