



SIEGE

LES SCENARIOS

LES SCENARIOS

Les scénarios de ce livret sont présentés dans un ordre de complexité croissante, depuis des scénarios simples et courts, impliquant peu de personnages, jusqu'à des scénarios nettement plus complexes et plus longs à jouer, tel le scénario 6 qui réunit dans une même campagne presque la totalité des personnages de SIEGE et de CRY HAVOC.

Avant de commencer à jouer un scénario, lisez-le entièrement. Prêtez une attention particulière aux règles spéciales et aux conditions de victoire. Il est important également de bien disposer les cartes de la manière indiquée au début de chaque scénario. Les lettres de A à H se réfèrent aux cartes de SIEGE; les chiffres de 1 à 8, aux cartes de CRY HAVOC.

Les scénarios 1 à 5 peuvent être joués avec le seul matériel de SIEGE. Pour les scénarios 6 et 7, les joueurs devront posséder également le jeu CRY HAVOC.

Entrée des personnages sur la carte: les personnages qui rentrent sur la carte au cours d'un scénario commencent à dépenser des points de mouvement dès la première case rencontrée. Ils bougent normalement en respectant les limitations dues à la nature du terrain traversé. Les demi-cases en bord de tapis de jeu sont utilisables. Elles comptent comme des cases entières.

Sortie des personnages de la carte: tout personnage qui sort volontairement de la carte ne peut plus y rentrer jusqu'à la fin de la partie (ou de la journée pour les scénarios couvrant plusieurs jours). Un personnage devant reculer à la suite d'un tir ou d'un combat et qui se verrait obligé de sortir de la carte à un moment quelconque de son recul, reste au contraire sur place et reçoit une blessure. Au cas où il est déjà blessé, il est considéré mort.

Points des pertes infligées à l'adversaire

Dans certains scénarios, l'un ou l'autre camp (parfois les deux) se voit attribué des points de victoire pour les pertes qu'il a réussi à infliger à l'adversaire. Pour le calcul de ces points, les joueurs se basent sur le barème suivant:

Pour chaque CHEVALIER TUE: 5 points

Pour chaque PAYSAN TUE: 2 points

Pour chaque AUTRE PERSONNAGE TUE: 3 points

Pour chaque CHEVALIER BLESSE: 3 points

Pour chaque PAYSAN BLESSE: 1 point

Pour chaque AUTRE PERSONNAGE BLESSE: 2 points



Petit lexique des termes anglais inscrits sur les cartes:

Side - Côté

The Camp - Le Campement

The Castle - Le Château

The Keep - Le Donjon

The Winch - Le Treuil

North Gate Tower - Tour d'entrée Nord

South Gate Tower - Tour d'entrée Sud

Morrigan's Tower - Tour Morrigan

Owl Tower - Tour du Hibou

The Round Tower - La Tour Ronde

SCENARIO 1 : WULFRIC LE FELON

Tapis de jeu: Carte Château

L'histoire

Sir Wulfric rend une visite de courtoisie à un seigneur voisin, Sir Lacy. A l'insu de ce dernier, Sir Wulfric a prévu de s'emparer du château par surprise. Pour perpétrer ses sombres desseins, il peut compter sur les chevaliers qui l'accompagnent et sur une petite troupe de soldats qui attend en cachette non loin du château. Après un dîner copieux et pacifique, des insultes sont échangées entre Sir Wulfric et Sir Lacy, et un combat s'engage dans le donjon ...

Les camps en présence

Les Défenseurs du château

Chevaliers à pied

Sir Lacy
Sir Mortimer

Civils

Blodwin (femme de Sir Lacy)

Archer à arc long
Aylwin

Piquiers

Aki
Bryn

Mordred

Stori

Sergent

Morgen

Les Assaillants

Groupe 1

Chevaliers à pied Sir Fitzwarer
Sir Clarence
Sir Hughs
Sir Wulfric

Groupe 2

Chevalier à pied

Sergents
Pugh
Llewellyn

Arbalétriers

Edric
Emlyn

Vougiers

Cliff

Godric

Shawn

Hallebardiers

Bors

Evans

Fursa

Équipement: le Groupe 2 des assaillants emmène avec lui 3 échelles de siège.

Positions de départ et début de l'action

1. Le Défenseur place ses personnages en premier. Les chevaliers et Blodwin sont disposés n'importe où dans le donjon, à l'**exception** de la case porte d'entrée. Les autres personnages sont placés n'importe où à l'intérieur du château, à l'**exception** du donjon et de la case où se trouve le treuil. Le pont-levis est en position abaissée au commencement de la partie.
2. Après que les défenseurs aient été placés, l'Assaillant positionne le Groupe 1 n'importe où dans le donjon et commence le premier tour de jeu. Le Groupe 2 pourra rentrer sur la carte par n'importe quel côté à partir du second tour de jeu. Tout le groupe doit rentrer dans le même tour mais il peut être divisé en plusieurs sous-groupes si l'Assaillant le désire.

Règle spéciale: Aucun défenseur ne peut occuper la case treuil avant le deuxième tour de jeu.

Conditions de victoire

1. Dans le cas où tous les chevaliers et sergents d'un même camp sont tués, leurs hommes s'enfuient ou se rendent et la partie s'arrête. Le camp adverse est déclaré vainqueur.
2. Si les assaillants prennent le contrôle du donjon mais sont incapables de s'emparer du reste du château, les défenseurs gagnent la partie. Le donjon est considéré contrôlé par le camp qui a réussi à éliminer tous les personnages adverses se trouvant à l'intérieur. (Blodwin peut être capturée au lieu d'être tuée voir ci-dessous).
3. Si, à un moment quelconque de la partie, Blodwin se trouve sur une case adjacente à celle d'un chevalier ennemi qui n'est pas lui-même adjacent à un défenseur du château, elle se rend. Les assaillants gagnent alors la partie, **à moins que** la reddition de Blodwin n'ait justement lieu à l'intérieur du donjon et que les assaillants ne puissent pas en sortir. Dans ce cas, la partie est nulle car Sir Wulfric, faute de réussir à s'emparer du château, obtiendra tout de même la vie sauve pour lui et ses hommes, ainsi qu'une belle bourse de pièces d'or en échange de la vie de l'épouse de Sir Lacy.

SCENARIO 2 : A L'ASSAUT DE LA BRECHE

Tapis de jeu: Carte Château

L'histoire

Le château frontalier de Sir Lacy est assiégé depuis plus d'un mois. Les assaillants ont finalement réussi à ouvrir une brèche dans la muraille, mais Sir Lacy a repoussé toutes les demandes de reddition car il sait que l'armée de Sir Wulfric est sur le point de désertir. La saison des moissons est en effet toute proche ... Avant que ses effectifs ne se mettent à fondre comme neige au soleil, Sir Wulfric se décide à lancer l'assaut final.

Les camps en présence

Les Défenseurs du château

Chevalier à pied	Piquiers	Archers à arc long
Sir Lacy	Aki	Aylwin
Sergent	Arnold	Gwyn
Morgen	Brendan	Myrlin
Paysans	Bryn	
Harry	Gareth	
Jasper	Hayden	
Mathew	Mordred	
	Stori	

Les Assiégés

Chevaliers à pied	Hallebardiers	Arbalétriers	Vougiers	Paysans
Sir Clarence	Bors	Alic	Cliff	David
Sir Fitzwaren	Evans	Edric	Godric	Geoffry
Sir Hughs	Fursa	Emlyn	Shawn	Ivor
Sir Mortimer		Gawain	Sergents	Morris
Sir Wulfric			Llewellyn	Roger
			Pugh	Will'm

Équipement: les assiégeants ont à leur disposition 3 échelles et 1 tour de siège.

Positions de départ

1. L'Assiégeant place 3 pions "muraille démolie" sur 3 cases remparts de son choix et 8 pions "fossé comblé" sur 8 cases fossé.
2. Le Défenseur place ses personnages n'importe où à l'intérieur du château.
3. L'Assiégeant commence le premier tour de jeu en faisant rentrer ses personnages par n'importe quel côté de la carte. Il a la possibilité d'en garder certains en réserve et de ne les faire rentrer sur la carte qu'au(x) tour(s) suivant(s).

Conditions de victoire

1. Les assiégeants gagnent si, à un moment quelconque de la partie, il n'y a plus aucun défenseur du château sur les cases "muraille démolie" et toutes les cases qui leur sont adjacentes. Les défenseurs se retireront alors dans le donjon et négocieront leur reddition.
2. Les défenseurs gagnent si les assiégeants n'arrivent pas à remplir ces conditions.
3. Le barème ci-dessous indique le niveau de victoire suivant les pertes subies par le vainqueur (pour le calcul des points, voir page 1 de ce livret):

Assiégeants vainqueurs

- victoire décisive s'ils n'ont pas plus de 20 points de pertes;
- victoire substantielle s'ils n'ont pas plus de 30 points de pertes;
- victoire marginale s'ils ont plus de 30 points de pertes.

Défenseurs vainqueurs

- les chiffres ci-dessus sont ramenés respectivement à 10 et 15 points de pertes.

SCENARIO 3 : LE CAMPEMENT BRULE !

Tapis de jeu: Carte Campement

L'histoire

Pendant le siège de son château, Sir Fitzwaren, accompagné d'une petite troupe, décide d'attaquer par surprise le campement des assiégeants. En mettant le feu aux engins de siège et aux dépôts de vivres de l'ennemi, il espère retarder l'assaut de plusieurs jours.

Les camps en présence

Les Défenseurs du campement

Chevaliers à pied

Sir Mortimer
Sir Wulfric

Chevaux sans cavalier

Sir Mortimer
Sir Wulfric

Sergent
Pugh

Paysans

Harry
Ivor
Jasper

Morris
Roger
Arbalétriers
Edric

Gawain

Piquiers

Arnold
Brendan
Bryn
Gareth
Mordred
Stori

Ingénieur
Baldric
Jones

Equipelement des défenseurs du camp:

1 baliste, 1 mangonneau, 2 trébuchets et 1 tour de siège

N.B. Mangonneaux et trébuchets entraînent les mêmes restrictions de mouvements et de tirs que la baliste. Dans ce scénario, la tour de siège ne peut pas être déplacée.

Les Assaillants

Chevaliers à cheval

Sir Clarence
Sir Hughs
Sir Fitzwaren
Sir Lacy

Sergents

Llewellyn
Morgen

Archers à arc long

Aylwin
OWen
Hallebardiers
Bors
Evans
Fursa

Equipelement des assaillants: chaque personnage emporte avec lui une fiole d'huile et des étoupes qui lui permettent d'allumer des incendies suivant la procédure décrite dans les règles.

Positions de départ

1. Le Défenseur du campement place ses personnages et ses engins de siège en premier. Les personnages peuvent être placés n'importe où sur la carte. Les engins de siège doivent se trouver à l'intérieur de la zone délimitée par les tranchées et les arbres. Il ne peut pas y avoir d'engin de siège sur une case arbre, talus ou tente.
2. L'Assaillant commence le premier tour de jeu en faisant rentrer ses personnages par les côtés A et/ou D de la carte. Il a la possibilité d'en garder certains en réserve et de ne les faire rentrer qu'au(x) tour(s) suivant(s) par les côtés indiqués.

Conditions de victoire

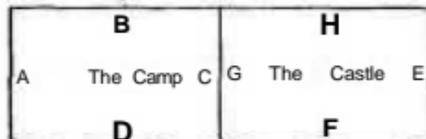
1. Les assaillants doivent détruire au moins 16 points d'engins de siège pour emporter la victoire, en accord avec le barème suivant:
 - Baliste ou Mangonneau: 4 points
 - Tour de siège: 10 points
 - Tente: 1 point par case détruite
 - Trébuchet: 6 points
2. Les défenseurs du campement gagnent s'ils réussissent à infliger 25 points de pertes aux assaillants (pour le calcul des points, voir page 1 de ce livret).
3. Si chaque camp atteint le nombre de points indiqué, la partie est nulle.

SCENARIO 4 : LA JUSTICE DU DUC

Disposition du tapis de jeu:

L'histoire

Sir Lacy doit allégeance à son Duc, Sir Clarence. Or, la rapacité de Sir Lacy et de ses mercenaires a attisé le mécontentement des paysans et des autres nobles du duché. Le Duc a convoqué Sir Lacy devant la cour ducale pour y rendre compte de ses actes mais celui-ci se refuse à comparaître. Ayant regroupé ses sujets fidèles, le Duc entreprend le siège du château de Sir Lacy. Il espère s'en emparer en moins de deux semaines car, d'ici là, une petite troupe de mercenaires conduite par Sir Wulfric, le frère de Sir Lacy, viendra probablement prêter main forte aux rebelles.



Les camps en présence

Les Défenseurs du château

La garnison du château

Chevalier à pied

Sir Lacy

Sergent

Morgen

Archers à arc long

Aylwin

Idris

Dylan

Piquiers

Brendan

Bryn

Mordred

Stori

Les renforts

Chevalier à cheval

Sir Wulfric

Sergent

Llewellyn

Archers à arc long

Gwyn

Myrlin

Owen

Piquiers

Aki

Arnold

Gareth

Hayden

Les Assiégeants

Chevaliers à pied

Sir Clarence

Sir Fitzwaren

Sir Hughs

Sir Mortimer

Sergent

Pugh

Chevaux sans cavalier

Sir Clarence

Sir Fitzwaren

Sir Hughs

Sir Mortimer

Arbalétriers

Alic

Edric

Emlyn

Gawain

Hallebardiers

Bors

Evans

Fursa

Vougiers

Cliff

Godric

Shawn

Ingénieur

Jones

Paysans

David

Geoffry

Harry

Ivor

Jasper

Marches

Morris

Roger

Will'm

Équipement des assiégeants:

1 trébuchet, 4 mangonneaux et 5 échelles de siège.

En plus, les assiégeants peuvent construire une tour de siège OU un bélier OU un trébuchet par semaine. Le joueur qui les représente doit annoncer au début de chaque semaine quel engin sera construit. Le nouvel engin peut être mis en action le 8^{ème} jour qui suit l'annonce, autrement dit au début de la semaine suivante.

Positions de départ et début de l'action

1. Les assiégeants peuvent pilonner le château à partir de positions situées en dehors de la carte. Les effets du pilonnage doivent être inscrits sur la Fiche de siège.
2. Les jours où les assiégeants décident de lancer un assaut, on met en place le tapis de jeu. Le joueur Assiégeant place alors les pions "muraille démolie" sur les cases qu'il a réussi à détruire et 8 pions "fossé comblé" sur les cases fossé de son choix. Il est impossible de pilonner le château les jours où un assaut est donné.
3. Le Défenseur dispose les personnages de la garnison n'importe où à l'intérieur du château.
4. L'Assiégeant place ensuite ses personnages et les engins de siège qu'il compte utiliser sur la carte Campement et/ou hors de la carte Château s'il désire attaquer par un autre côté que le côté G. Les personnages et engins placés hors carte peuvent rentrer à n'importe quelle phase de jeu des assiégeants, mais le côté par lequel ils rentrent doit être indiqué au début de l'assaut. Il ne peut plus être changé par la suite.
5. A chaque assaut, ce sont toujours les assiégeants qui commencent le premier tour de jeu.

Arrivée des renforts

A partir du jour 14, le Défenseur lance le dé une fois par jour où un assaut est donné jusqu'à ce qu'il fasse un chiffre de 6 à 10. Le jour où il obtient ce chiffre au dé, le Défenseur peut faire rentrer Sir Wulfric et sa troupe par le côté A, à n'importe quel tour de jeu pendant l'assaut.

Règle spéciale

Si, durant un assaut, tous les défenseurs se retrouvent dans le donjon, les assiégeants ont la possibilité d'arrêter immédiatement l'assaut, terminant ainsi la journée en cours. Lors des jours suivants, quand un nouvel assaut est donné, tous les défenseurs devront être placés dans le donjon et les assiégeants n'importe où à l'exception du donjon. S'il reste encore un tireur parmi les défenseurs, les assiégeants doivent être placés hors de portée de tir (dans les tours, par exemple). L'assaut peut alors commencer.

Conditions de victoire

Les assiégeants gagnent s'ils s'emparent de tout le château (donjon compris) en 40 jours ou moins. Dans la cas contraire, les défenseurs sont déclarés vainqueurs.

SCENARIO 5 : POUR L'HONNEUR DU ROI

Tapis de jeu: Carte Château

L'histoire

Les Gallois se sont soulevés contre leurs seigneurs normands. Une troupe de rebelles entreprend le siège d'un château frontalier mal approvisionné. Les défenseurs ne peuvent espérer aucun renfort car le Roi est occupé à combattre le gros de la rébellion. Toutefois, une résistance prolongée ne peut qu'encourager la cause royale et semer le doute chez les rebelles ...

Lescamps en présence

Les Normands

Chevaliers à pied

Sir Clarence

Sir Fitzwaren

Arbalétriers

Alic

Edric

Vougiers

Cliff

Godric

Shawn

Paysans

Geoffroy

Harry

Piquiers

Aki

Arnold

Hayden

Stori

Equipment: 6 barils d'huile

Les Gallois

Chevaliers à pied

Sir Hughs

Sir Lacy

Sir Mortimer

Sir Wulfric

Sergent

Llewellyn

Morgen

Pugh

Archers à arc long

Aylwin

Dylan

Gwyn

Idris

Myrlyn

Owen

Arbalétriers

Emlyn

Gawain

Piquiers

Brendan

Bryn

Mordred

Gareth

Hallebardiers

Bors

Evans

Fursa

Paysans

David

Ivor

Jasper

Mathew

Morris

Roger

Will'm

Ingénieur

Dai

Equipment:

3 mangonneaux, 3 trébuchets, 2 béliers, 5 échelles de siège, 4 écrans, 1 tour de siège.

Positions de départ et début de l'action

Conditions exactement identiques au scénario 4 {1. à 5.) sauf:

- les assiégeants disposent de 10 pions "fossé comblé" au lieu de 8.
- avant un assaut, les assiégeants et leurs engins sont nécessairement placés hors de la carte puisque seule la carte Château est utilisée ici.

Le spectre de la famine

1. A partir du jour 15, les Normands ne disposent plus que de demi-rations de nourriture. Pour simuler l'affaiblissement physique qui s'ensuit, toutes les attaques effectuées par les Normands à partir de cette date - à l'exception des tirs d'arbalétriers et des attaques à l'huile bouillante - sont décalées d'une colonne vers la gauche (un 3-1 devient un 2-1, etc.).
2. A partir du jour 22, les Normands ne disposent plus que de quarts de rations et sont donc encore plus affaiblis. A partir de cette date, toutes les attaques effectuées par les Gallois - à l'exception des tirs d'arbalétriers et d'archers - sont décalées d'une colonne vers la droite (un 3-1 devient un 4-1, etc.). Cette règle vient s'ajouter à la précédente.
3. Les Normands se rendront de toute façon à la fin du 35ème jour car ils n'auront absolument plus rien à se mettre sous la dent ...

Cas particulier: Il est recommandé d'utiliser la règle optionnelle "Panique et débandade" pour ce scénario.

Règle spéciale

Identique à celle du scénario 4.

Conditions de victoire

1. Si le joueur gallois s'empare de tout le château (donjon compris) dans les 7 premiers jours de siège, il remporte une victoire décisive.
2. Si le château ne se rend qu'à la fin du 35ème jour par manque de vivres, c'est le joueur normand qui remporte une victoire décisive.
3. Si aucun de ces deux cas ne se présente, c'est le nombre de points marqués par le joueur normand qui sert à désigner le vainqueur (voir barème ci-dessous). En plus des points dûs aux pertes infligées à l'ennemi (voir page 1 de ce livret), le joueur normand marque 1 point pour chaque jour où il a tenu les assiégeants en échec. Exemple: le château tombe le 15ème jour; il marque 14 points.

N.B. Le joueur normand ne marque pas de points pour les personnages qui ont guéri de leurs blessures au moment où le château tombe.

Barème: Si le joueur normand marque

- 34 points ou moins, c'est une victoire galloise;
- de 35 à 45 points, la partie est nulle;
- 46 points et plus, c'est une victoire normande.

SCENARIO 6 : AVANT QUE L'ETAU NE SE RESSERRE ...

Disposition du tapis de jeu:

8	4	G
The Crossroads	The Village	The Castle
7 5 3	1 F	H
6	2	E

Attention! Pour jouer ce scénario vous devez posséder également le jeu CRY HAVOC

L'histoire

L'ennemi est désormais tout proche. Les défenseurs du château cherchent à remplir au maximum leurs magasins de vivres avant que le siège ne soit établi. Les futurs assiégeants, commandés par Sir Conrad, veulent intercepter les convois de mules et les chariots de vivres avant qu'ils n'atteignent le château ... ou tout au moins infliger un dur revers aux défenseurs pour briser leur moral.

Les camps en présence

Les Défenseurs du château

Groupe 1

Chevalier à cheval

Sir Gaston

Sergent Archers à arc court

Martin Chretien
Piquiers Engerrand
Bertin Mathias

Crispin
Hal
Mark

Groupe 2

Paysans

Baker
Carpenter
Cedric
Farmer

Gam Archer à arc court
Giles Fletcher
Gobin +
Radult Boeuf & chariot
Salter
Smith
Wulf

Groupe 3

Chevaliers à cheval

Sir Alain
Sir Clugney
Sir Gunter
Sir Jacques
Sir Roger
Sir Roland

Sergents

Arnim
A'Wood

Hallebardiers

Hubert
Wynken

Piquiers

Aki
Ben
Hayden
Mordred
Odo
Wat
+ 6 mules

Cheval de trait & chariot

Les Assiégeants

Chevaliers à cheval

Sir Conrad
Sir Fitzwaren
Sir Gilbert
Sir James
Sir John
Sir Mortimer
Sir Peter
Sir Piers
Sir Richard
Sir Thomas
Sir William
Sir Wulfric

Sergents

Llewellyn
Morgen
Pugh
Tyler

Arbalétriers

Alric
Edric
Emlyn
Gawain

Hallebardiers

Ben
Bors
Evans
Fursa
Geoffrey
Frederick
Naymes
Otto
Tom
Watkin

Vougiers

CM
Godric
Guy
Jean
Rees
Robin
Shawn
Tybalt

Paysans

David
Geoffry
Harry
Ivor
Jasper
Mathew
Morris
Roger
Will'm

Positions de départ et déroulement de l'action

1. Le Défenseur dispose ses personnages en premier. Le groupe 1 est placé n'importe où à l'intérieur du château. Le groupe 2 doit se trouver dans les maisons et les cours du village. Le boeuf et le chariot doivent être dans la cour du bâtiment No 3. Le groupe 3 est placé n'importe où sur la carte "La Croisée des Chemins". Le pont-levis est en position abaissée.
2. L'Assiégeant commence le premier tour de jeu en faisant rentrer ses personnages par n'importe quelle case des côtés 7 et 8 du tapis de jeu.
3. La partie continue jusqu'à ce que tous les défenseurs se soient réfugiés à l'intérieur du château.

Conditions de victoire

Le Défenseur fait d'abord le total des points suivants:

- 5 points pour chaque mule vivante qui rentre dans le château;
- 10 points pour chaque chariot qui rentre dans le château;
- 3 points pour chaque cheval capturé à l'ennemi et ramené vivant au château.

Ensuite, il soustrait de ce total les points de pertes que lui a infligé son adversaire (pour le calcul des points, voir page 1 de ce livret).

Si le score total est positif, les défenseurs ont gagné. S'il est négatif, ce sont les assiégeants qui ont gagné. Dans le cas où il est égal à 0, la partie est nulle.

I Ce scénario peut être transformé en une véritable campagne avec les règles supplémentaires expliquées ci-après.

Premier jour de campagne

L'action se déroule de la même façon que dans le scénario de base avec les modifications suivantes:

- les défenseurs ont droit en plus à 7 barils d'huile (à placer dans le château);
- les combats continuent jusqu'à ce que tous les défenseurs se soient réfugiés dans le château OU que les assiégeants décident d'arrêter leur attaque. Dans ce dernier cas, les défenseurs se retirent immédiatement dans le château. La première journée se termine avec le retrait des défenseurs

N.B. Dans le cas, peu probable, où les défenseurs arrivent à repousser les assiégeants hors de la carte pendant cette action, la partie prend fin sur une victoire éclatante du Défenseur.

Renforts

Le 2^{ème} jour, les assiégeants reçoivent les renforts suivants;

Chevaliers à cheval

Sir Clarence

Sir Hughs

Arbalétriers

Arbalister

Denys

Jacopa

Jaques

Nicholas

Roland

Ingénieurs

Baldric

Dai

Jones

Equipement: 2 balistes, 2 trébuchets, 6 mangonneaux.

Equipement supplémentaire

En plus de l'équipement amené par les renforts, les assiégeants peuvent construire tous les 5 jours l'un des engins suivants: 1 trébuchet OU 1 mangonneau OU 1 tour de siège OU 1 bélier OU 1 baliste, ou bien encore 6 échelles de siège OU 3 écrans. La construction ne peut commencer qu'à partir du 3^{ème} jour et elle est interrompue les jours où les assiégeants partent à l'assaut du château ou bien les jours où les défenseurs effectuent une sortie.

DEROULEMENT D'UNE JOURNEE DE SIEGE

Dès le 2ème jour de siège et pour chaque jour suivant, les joueurs doivent respecter le déroulement suivant:

1. **Initiative:** le Défenseur et l'Assiégeant lancent chacun un dé. L'Assiégeant ajoute systématiquement 4 points au chiffre qu'il obtient. On compare ensuite le chiffre du Défenseur à celui (modifié) de l'Assiégeant: le plus fort a l'initiative. En cas d'égalité, c'est l'Assiégeant qui a l'initiative.
2. Si c'est le Défenseur qui a l'initiative, il peut décider de faire une sortie contre une partie du campement ennemi (voir action 2) ou tenter de faire parvenir un chariot de vivres au château (voir action 3). On notera qu'une seule sortie pour ravitaillement peut être tentée au cours de toute la partie.
3. Si c'est l'Assiégeant qui a l'initiative, il peut lancer un assaut contre le château (voir action 1). S'il ne tente pas d'assaut, il peut pilonner les murs du château et construire de nouveaux équipements (voir ci-dessus).
4. Si un joueur décide de n'entreprendre aucune action, l'initiative revient alors à son adversaire.
5. A la fin de chaque journée, on coche le jour correspondant sur la Fiche de siège et l'on note la date à laquelle les blessés du jour guériront de leurs blessures (ceci est également valable pour le premier jour).

RAVITAILLEMENT ET RATIONNEMENT

1. Si aucune mule ni aucun chariot n'a réussi à atteindre le château lors du premier jour, les défenseurs seront obligés de rationner la nourriture à partir du 18ème jour de siège (à moins qu'un chariot n'atteigne le château grâce à une sortie pour ravitaillement - voir plus loin). Le château se rendra à la fin du 26ème jour, faute de nourriture.
2. Pour chaque mule qui atteint le château le premier jour, le début du rationnement est retardé d'une journée. Exemple: si 4 mules ont rejoint le château le premier jour, le rationnement commencera le 22 et non pas le 18. Pour chaque chariot qui atteint le château, soit le premier jour, soit le jour de la sortie pour ravitaillement, le début du rationnement est retardé de 6 jours.
3. **Effet du rationnement:** Toutes les attaques effectuées par les défenseurs du château - à l'exception des tirs et des attaques à l'huile bouillante - sont décalées d'une colonne vers la gauche (un 4-1 devient un 3-1, etc.). A la fin du 8ème jour après le commencement du rationnement, le château se rendra. Exemple: si le rationnement commence le 29ème jour, le château se rendra à la fin du 37ème jour.

ACTIONS

Chacune des actions décrites dans les pages qui suivent dure une journée. Aucune autre activité n'est permise les jours où des combats au corps-à-corps ont lieu.

ACTION 1 : A L'ASSAUT !

Disposition du tapis de jeu:

4	G
3 The Village	1 F The Castle H
2	E

Les camps en présence

Chaque joueur peut utiliser les personnages qui lui restent.

Positions de départ et déroulement de l'action

1. L'Assiégeant place des pions "muraille démolie" sur les cases qu'il a réussi à détruire les jours précédents. Il place également 10 pions "fossé comblé" sur les cases fossé de son choix.
2. Le Défenseur dispose les personnages qui lui restent n'importe où à l'intérieur du château.
3. L'Assiégeant place alors les personnages qui lui restent et l'équipement qu'il compte utiliser soit sur la carte Village, soit hors de la carte, le long des côtés E, G et H, au choix. Les personnages hors-carte peuvent rentrer à n'importe quelle séquence mouvement des assiégeants mais ils doivent le faire par le côté le long duquel ils ont été placés. Si l'Assiégeant veut employer des balistes, celles-ci doivent obligatoirement être placées sur la carte Village.
4. L'Assiégeant commence le premier tour de jeu.
5. L'action continue jusqu'à ce que le château soit pris ou bien que tous les assiégeants aient quitté la carte Château.

Règle spéciale: La règle spéciale expliquée dans le scénario 4, page 7, s'applique également ici.

ACTION 2 : SORTIE CONTRE LE CAMPEMENT ENNEMI

Tapis de jeu: carte Campement

Les camps en présence

L'Assiégeant peut utiliser **un tiers** des personnages qui lui restent (on arrondit au chiffre inférieur). Il ne peut pas y inclure plus de la moitié des personnages d'une même catégorie. Exemple: si l'Assiégeant a encore 9 chevaliers, pas plus de 4 d'entre eux peuvent participer à cette action.

Le Défenseur peut utiliser **la moitié** des personnages qui lui restent (on arrondit au chiffre inférieur) sans aucune autre restriction particulière.

Positions de départ et déroulement de l'action

1. L'Assiégeant place ses personnages n'importe où sur la carte Campement. En plus, il doit y disposer au moins un tiers des engins de siège qu'il possède (mangonneaux, trébuchets, béliers, tours de siège et balistes). Il arrondit si nécessaire au chiffre **supérieur**. Exemple: si l'Assiégeant possède 3 mangonneaux, 3 trébuchets, 1 tour de siège et 3 balistes, cela fait en tout 10 engins de siège et il doit en placer au moins 4 sur la carte Campement.

- Le Défenseur du château commence le premier tour de cette action en faisant rentrer ses personnages par n'importe quel côté de la carte. Ils peuvent rentrer par plusieurs côtés et en plusieurs groupes. Certains groupes peuvent retarder leur arrivée sur la carte et rentrer plusieurs tours plus tard, si le joueur le désire.
- L'action continue jusqu'à ce que tous les personnages de l'un ou l'autre camp aient quitté la carte.

Règle spéciale

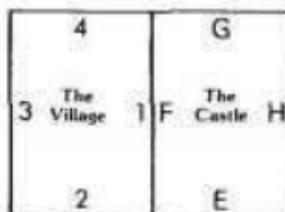
Le Défenseur du château peut mettre le feu aux engins du siège et aux tentes suivant la procédure expliquée à la page 18 des règles de jeu. En plus, les archers peuvent tirer des flèches enflammées. Chaque archer n'a sur lui que 6 flèches à enflammer. Il peut cependant en recevoir ou en donner à un collègue s'il passe un tour complet à ses côtés. Pendant ce tour, aucun des deux archers ne peut bouger, combattre ou tirer.

Pour chaque multiple de 5 cases tente détruites par le feu lors de l'action, l'Assiégeant sera obligé de passer une journée entière à reconstituer ses stocks. Il ne pourra ni entreprendre d'assaut ni pilonner pendant ces journées. Exemple: si 12 cases tente ont été détruites, l'Assiégeant doit attendre 2 jours entiers avant de reprendre activement le siège. Le Défenseur, lui, peut effectuer des sorties s'il obtient l'initiative.

ACTION 3 : SORTIE POUR RAVITAILLEMENT

Cette action ne peut avoir lieu qu'une seule fois au cours de la partie.

Disposition du tapis de jeu:



Les camps en présence

Les défenseurs du château

Groupe 1

Tous les personnages du château encore en vie au moment de l'action.

Groupe 2

Chevalier à cheval

Sir Lacy

Archers à arc court

Aylward

Bowyer

Piquiers

Arnold

Bryn

Gareth

accompagnés du cheval

de trait + le chariot

Les assiégeants

Le joueur qui les représente répartit les personnages qui lui restent en patrouilles de 6 hommes maximum. Une patrouille ne peut pas comporter plus d'un chevalier ou d'un arbalétrier.

Positions de départ et déroulement de l'action

1. L'Assiégeant place l'une de ses patrouilles n'importe où sur la carte Village.
2. Le Défenseur dispose le groupe 1 n'importe où à l'intérieur du château. Le pont-levis est en position relevée.
3. Le Défenseur commence le premier tour de jeu en faisant rentrer le groupe 2 par le côté 2 ou 4 de la carte Village.
4. L'action continue jusqu'à ce que tous les défenseurs soient rentrés dans le château.

Règle spéciale

Avant chacune de ses phases de jeu, l'Assiégeant lance le dé et consulte la Table ci-dessous pour savoir si une nouvelle patrouille intervient. Plusieurs patrouilles peuvent être amenées à intervenir au cours de l'action.

Tour de jeu	Une nouvelle patrouille intervient si le chiffre obtenu au dé est égal ou inférieur à:
1er	1
2ème	3
3ème	5
4ème et suivants	7

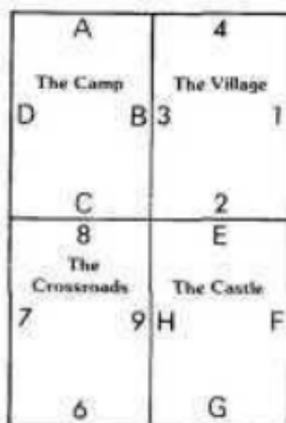
A chaque fois qu'une nouvelle patrouille intervient, l'Assiégeant en choisit une parmi celles qui ne sont pas encore intervenues et la fait rentrer sur la carte par n'importe quel côté (2, 3, 4, E, H ou G).

CONDITIONS DE VICTOIRE DE LA CAMPAGNE (extension du scénario 6)

1. L'Assiégeant obtient une victoire décisive s'il s'empare du château (donjon compris) en 32 jours ou moins.
2. L'Assiégeant obtient une victoire substantielle s'il s'empare du château (donjon compris) en 40 jours ou moins.
3. L'Assiégeant obtient une victoire marginale si le château tombe en 40 jours ou moins mais pas le donjon ET si le nombre des assiégeants est au moins deux fois supérieur au nombre des défenseurs. Dans ce cas, les défenseurs se rendront sans conditions.
4. Le Défenseur obtient une victoire marginale si le château tombe en 40 jours ou moins mais pas le donjon ET si le nombre des assiégeants est inférieur à deux fois le nombre des défenseurs. Les défenseurs négocieront alors leur reddition.
5. Le Défenseur obtient une victoire décisive si le château tient toujours à la fin du 40ème jour.

SCENARIO 7 : A LA RESCOUSSE !

Disposition du tapis de jeu:



Attention! Pour jouer ce scénario vous devez posséder également le jeu CRY HAVOC

L'histoire

Après des semaines et des semaines de siège, les défenseurs du château ont cessé de croire aux miracles. Et pourtant... Un beau matin, l'oriflamme rouge de Sir Gilbert apparaît au loin. Saluée depuis les remparts par des cris de joie, la troupe qui vient en aide aux assiégés réussira-t-elle à briser le siège?

Les camps en présence

Les Défenseurs du château

Groupe 1

Chevaliers à pied

Sir Richard
Sir Piers

Sergent

Pugh

Arbalétriers

Codemar
Francisco

Jaques
Roland

Piquiers

Brendan
Gareth
Hayden
Odo
Stori

Wat

Groupe 2

Chevaliers à cheval

Sir Conrad
Sir Gaston
Sir Gilbert
Sir James
Sir John
Sir Peter
Sir Thomas
Sir William

Sergents

Llewellyn
Morgen

Archers à arc court

Aylward
Chrétien
Fletcher

Arbalétriers

Alic
Forester

Piquiers

Aki
Arnold
Ben
Bertin
Bryn
Crispin
Hal
Mark
Mordred
Perkin

Vougiers

Cliff
Godric
Guy
Jean
Rees
Robin
Shawn
Tybalt

Paysans

Baker
Cedric
Farmer
Gam
Gobin
Radult

Les Assiégeants

Chevaliers à cheval

Sir Alain
Sir Clarence
Sir Clugney
Sir Fitzwaren
Sir Gunter
Sir Hughs
Sir Jacques
Sir Lacy
Sir Mortimer
Sir Roger
Sir Roland
Sir Wulfric

Sergents

Amim
A'Wood
Martin
Tyler

Archers à arc long

Aylwin
Dylan
Gwyn
Idris
Myrlin

Hallebardiers

Ben
Bors
Evans
Frederick
Fursa
Geoffrey
Hubert
Naymes
Otto
Tom
Watkin
Wynken

Paysans

David
Carpenter
Geoffry
Giles
Harry
Ivor
Jasper
Mathew
Morris
Roger
Salter
Smith
Wulf
Will'm

Positions de départ et début de l'action

1. L'Assiégeant dispose ses personnages en premier, n'importe où sur les cartes Campement et/ou Village.
2. Le Défenseur place ensuite le groupe 1 n'importe où à l'intérieur du château.
3. Le Défenseur commence la partie en faisant rentrer tout ou partie du groupe 2 par les côtés A, D, 6 et/ou 7 des cartes Campement et Croisée des chemins. Les personnages qu'il n'a pas fait rentrer au premier tour peuvent le faire plus tard, à n'importe quel autre tour de jeu, mais toujours par l'un des côtés indiqués.

Conditions de victoire

1. L'Assiégeant doit maintenir le siège pour gagner. Si, à un moment quelconque de la partie, tous les défenseurs se trouvent soit dans le château soit hors du **taïpis** de jeu, l'Assiégeant est déclaré vainqueur.
2. Le Défenseur du château gagne si, à un moment quelconque de la partie, il n'y a plus aucun assiégeant dans le campement, autrement dit sur des cases tranchée ou des cases situées à l'intérieur du cercle des tranchées (les cases arbre limitrophes ne comptent pas).
3. Cas spécial: Si tous les chevaliers d'un camp ont été tués ou blessés, ce camp est obligé de battre en retraite et le camp adverse est déclaré vainqueur.



Conception du jeu: Alan E Paull

Recherches: Teresa Bonnick

Inspiration: William le Maréchal

Testage: Andy Blackburn, Teresa Bonnick, Bob Carlisle, Denis Fortier, Tony Hammond, Elizabeth et Patrick Hoban, Tom Jones, Ian Leggatt, Paul Newman, Peter O'Toole, Charlie Paull, Peter Piggott.

Graphisme: Peter Dennis

Nos remerciements à tous ceux qui ont participé à la création de Cry Havoc.

Un grand merci également à Charlie Paull.

Traduction et adaptation française: Duccio Vitale

Un jeu REXTON sous licence exclusive STANDARD GAMES

Société Rexton, 32 rue Brandon 75015 Paris.

NIVEAUX D'ELEVATION ET RESTRICTION DE TIR ET DE COMBAT

SIEGE est un jeu en trois dimensions bien que le tapis de jeu n'en possède que deux. Il est donc important de bien individualiser

chaque situation afin de savoir quand un tir est possible ou quand un combat peut avoir lieu. Le tableau suivant résume les différents niveaux de hauteur présents dans le jeu.

Niveaux d'élévation représentés dans SIEGE

Niveaux	carte Château	carte Campement
-1	cases fossé entourant le château	
0	cases "fossé comblé", cases terrain plat dans et hors du château (fossé exclus), cases "muraille démolie"	cases en dehors du périmètre du premier talus entourant le campement
0.5		cases situées à l'intérieur du périmètre formé par le premier talus
1	escaliers des tours et des remparts, première case de l'escalier menant au donjon	cases situées à l'intérieur du périmètre formé par le deuxième talus
2	cases tour et remparts, 2 ^{ème} case de l'escalier menant au donjon, cases échelles debout	
2.5	casas sommet de tour de siège	
3	cases du donjon	

Précisions concernant la carte Château: la tour Morrigan devrait logiquement posséder un escalier et la case porte de la tour Nord ne communique pas avec la case remparts adjacente (il y a 2 niveaux de différence!).

Restrictions de tir

1. En règle générale, quand le tireur et sa cible se trouvent sur le même niveau d'élévation, le tir est impossible s'il y a un obstacle entre eux: personnage ou animal vivant, chariot, baliste, trébuchet, mangonneau, écran, tour de siège, bélier, tente, haut de talus, arbre ou mur sans ouvertures.

2. Quand le tireur et sa cible ne se trouvent pas au même niveau, le tir est possible si le personnage en contrebas est au moins

aussi éloigné de l'obstacle que celui situé en hauteur. **Attention!** Arbres, tours de siège, donjon et tours du château continuent de bloquer toute ligne de tir. Du donjon, il est toutefois possible de tirer par-dessus les tours et les tours de siège en respectant les conditions ci-dessus. Du fossé, il est impossible de tirer contre les remparts et les meurtrières du château.

3. Cas particuliers: Dans un rayon de 8, 10 ou 12 cases selon que le tireur se trouve respectivement sur une case meurtrière de tour, tour ou rempart (à l'exception des tours de siège et bien sûr une case meurtrière du donjon), les obstacles trébuchet, mangonneau, écran, bélier, tente, haut de talus. De plus, les personnages sur des cases broussailles et talus ne bénéficient plus d'aucune couverture dans le rayon indiqué. Par contre, les cases bélier, écran, tente, tranchée et muraille démolie continuent d'offrir la couverture habituelle, de même que les cases arbre, remparts et tour de siège (intérieur et sommet).

4. Tir contre un ennemi adjacent à un personnage ami: Un tel tir n'est possible que si les personnages concernés se trouvent à un niveau entier de différence (les 1/2niveaux sont traités comme même hauteur). Vous pouvez également adopter la règle optionnelle proposée page 27 des règles de jeu.

Restrictions de combat

1. Tout combat est impossible si l'attaquant présumé ne peut pas aller sur la case qu'il attaque ou s'il y a plus d'un niveau de différence entre les combattants. **Exception:** il est possible d'attaquer une case remparts (niveau 2) à partir d'une case "muraille démolie" (niveau 0), et réciproquement.

2. Recul après combat: En règle générale, il est interdit de reculer sur une case adjacente à l'ennemi. Un tel recul est toutefois autorisé quand l'ennemi n'a pas la possibilité d'attaquer la case en question.