

ONUS!

TERRAIN & FORTRESSES



DRACO
I D E A S

GAME DESIGNED BY:
Luis Álvaro Hernández Albújar

SPECIAL COLLABORATION AND CONSULTING:
David Soria Molina (*PhD in Ancient History*)

ARTWORK: Ramsés Bosque

GRAPHICAL DESIGN: Matías Cazorla Genre

TRANSLATOR: Buster Lehn

COLLABORATORS:

Joel Cabrero, David Palacio, Enrique Prieto, Iván Martín, Adrián G^o Escudero, Eduardo González Cauhapé-Cazaux, Sergio Rodríguez Yanes, Javier Romero, Jose Manuel Moreno Ramos, David García Martín, Enrique González, Mario Agudo Villanueva, Omar, Jaime Hernández Albújar, Jose María Núñez de Castro, Jose Antonio Melguizo, Fedé Lozano, Javier Zurera, Jaime Devesa, Andrés Delgado, Fernando Piedrabuena and Rodrigo Royo.

ACKNOWLEDGEMENTS:

To all the backers of our various crowdfunding campaigns, whose support and gratitude has been welcomed in every occasion, many of whom have become good friends and collaborators, both in this and other projects, **THANK YOU!**

ONUS!

TERRAIN & FORTRESSES

DRACO
I D E A S
www.dracoideas.com

© COPYRIGHT 2014-2022 DRACO IDEAS. All rights reserved. No part of this product can be reproduced without explicit consent from the publisher. *ONUS!* and its logo are trademarked properties. Not suitable for children under 5 due to small components.

LES CHAPITRES

I.	LE CONTENU	P3
II.	LES REGLES SPECIALES	P4
III.	LES TYPES DE TERRAIN	P5
IV.	LES STRUCTURES	P9
V.	LES AGRESSIONS ET LES ENDOMMAGEMENTS DES STRUCTURES	P20
VI.	ENDOMMAGER ET INCENDIER DES STRUCTURES	P23
VII.	DES SCENARIOS AVEC DES FORTERESSES	P24

I. LE CONTENU

Cette extension vous permet de jouer à ONUS! avec des éléments de terrain et des forteresses, vous permettant de recréer des batailles plus détaillées avec encore plus d'options.

Il comprend les composants suivants :

Marqueurs :



Marqueurs d'escalade et d'escalade (x8)

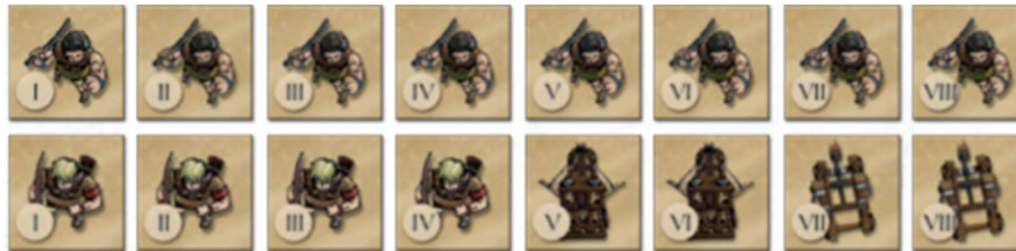


Marqueurs « feu » (x20): Indiquer l'intensité du feu dans une structure.



Marqueurs Bélier (x6)

Marqueurs d'unité (8x2) utilisés pour identifier facilement les unités occupant des structures fermées, c'est-à-dire des tours ou des tours de guet.



Contenu Vignettes de terrain :

- FORÊTS : 6x 3 modèles différents.
- COLLINES : 5x 3 modèles différents.
- MONTAGNES : 2.
- LACS : 2x 2 différents modèles.
- RIVIÈRES : 10 sections droites, 4x virages à 90°, 4 virages à 45° et 2 gués.
- PONTS : 3 ponts en bois et 3 ponts en pierre de différentes largeurs.
- FORTERESSES : pierre et bois, avec 20 sections de chaque.
- VILLAGES : 2.
- MIRADORS : 2.
- BARRICADES : 11.
- TRANCHÉES : 11.
- TOURS DE SIÈGE : 4.
- CALTROPS* (pointes hérissées) : 12 (4 les plus grands)

*NDT : je garde volontairement ce terme, il s'agit de petite pointe en 3D, jetées sur le sol afin de perturber les déplacements des ennemis.


II. LES RÈGLES SPÉCIALES


Utilisez les règles spéciales suivantes pour le terrain et les structures en plus des règles du jeu de base :

ATTAQUES À DISTANCE DE DIFFÉRENTES HAUTEURS : une unité attaquant à partir d'une position plus élevée que sa cible reçoit un bonus de +1 B, à la fois pour frapper et dégât ; de plus, il obtient +1DU lors de l'attaque à courte portée. Par exemple, si un Onagre tire une tour contre une cible à une hauteur inférieure, sa portée maximale sera toujours de 8DU, mais il obtiendra un bonus +1DU à courte portée, qui sera de 5DU contre des cibles à une hauteur inférieure.


MÊLÉE DE DIFFÉRENTES HAUTEURS : une unité engagée dans un combat au corps à corps contre une autre unité essayant d'atteindre son même niveau de hauteur obtiendra un bonus +1/+1 A et aura la priorité d'attaque. Appliquez-le lorsque vous attaquez des murs ou des collines, ou lorsque vous traversez un gué et heurtez l'ennemi sur l'autre rive.

ATTAQUES À DISTANCE ET LIGNE DE MIRE : la règle générale change lorsque vous attaquez à partir de différentes hauteurs. Lorsque l'unité attaquante est dans une position plus élevée et qu'elle effectue un tir parabolique (Archers et Onagres) :

- Si un obstacle est plus proche de l'unité attaquante que de la cible, il n'y a pas de pénalité.
- Si un obstacle est plus proche de l'unité cible que de l'unité attaquante, cette dernière reçoit une pénalité de -1 .

Si l'unité attaquante n'est pas dans une position supérieure, la règle générale s'applique. Ainsi, s'il y a un obstacle ou toute autre unité au même niveau ou à un niveau supérieur à la cible qui la couvre, l'unité attaquante recevra une pénalité de -1 B et elle ne pourra tirer que s'il s'agit d'une unité d'archers ou d'onagres. Comme d'habitude, il suffit qu'une partie de la carte soit visible, sans obstacles, pour éviter les pénalités lors d'une attaque à distance. Exemple : il y a une forêt (1 niveau de haut) à 1DU de la cible (point le plus proche de la carte) et à 2DU d'une unité Archers située sur un mur. Comme l'obstacle est plus proche de la cible que des archers, ils n'ont pas de ligne de mire et subiront une pénalité de -1 .

DÉPLACEMENT DE TERRAIN DIFFICILE : se déplacer sur des terrains difficiles comme les forêts, les gués, les villages ou les Caltrops (même si ce n'est que partiellement) coûtera le double. Le coût des rotations reste à 1 DU, mais elles seront limitées à un maximum de 45°. Cela ne vous empêche pas de charger. Par exemple, une unité capable de déplacer 3 DU change de formation, étant ainsi obligée d'effectuer un mouvement réduit, 1,5 DU. Après avoir déplacé 0,5 DU, il entre en contact avec une forêt et ne peut donc déplacer que 0,5 DU supplémentaire, car il se déplace maintenant sur un terrain difficile et le coût du déplacement est doublé.

MOUVEMENT LIMITÉ : applicable lors de déplacements sur des terrains spéciaux comme l'escalade d'une colline ou lors de l'entrée ou de la sortie d'une structure. Les unités déplaceront la moitié de leur valeur de mouvement et elles peuvent charger. Les tirailleurs ne réduiront leurs mouvements que de -1 .

Les unités peuvent faire des attaques à distance. Le mouvement limité est similaire au mouvement réduit puisque vous pouvez vous déplacer sur la même distance maximale, mais vous pouvez toujours charger et faire des attaques à distance ; De plus, les tirailleurs subissent également une pénalité de mouvement. Dans un tour donné, si une unité effectue déjà un mouvement réduit (par exemple parce qu'elle a changé de formation), les règles de ce type de mouvement prévalent, empêchant ainsi l'unité de charger ou de faire des attaques à distance.

MELEE : prise d'assaut d'une forteresse, si les unités opposées des deux côtés de la structure sont à la même hauteur, elles entrent en combat au corps à corps ; Cela peut se produire parce qu'une section du mur s'est effondrée, qu'elle escalade un mur ou que les attaquants utilisent une tour de siège. Par conséquent, la règle des attaques sans portée (par d'autres unités) s'applique, sauf indication contraire sur une carte Action. Par exemple, lors d'un assaut, si l'unité attaquante escalade le mur ou si une section du mur s'est effondrée, les unités opposées seraient en contact direct, de sorte qu'elles entreraient en combat au corps à corps et qu'aucune attaque à distance ne serait autorisée.

CHEVAUCHEMENT : à l'intérieur d'une forteresse, les unités peuvent se chevaucher partiellement et traverser des unités amies sans les briser. Voir le chapitre 'Forteresses' dans la section Structures.

STRUCTURES ET FLANC : les unités à l'intérieur de structures telles que des tours, des murs, des tours de guet, des tours de siège ou des villages sont considérées comme n'ayant ni flancs ni arrières si l'unité attaquante est à l'extérieur de la structure. Mais, si l'attaquant pénètre dans la structure et, *par exemple, attaque une unité située sur un mur, cela ne s'appliquera plus, car les murs ne protègent que les unités contre les attaques externes.*

CAVALERIE : ne peut pas prendre d'assaut les bâtiments, la seule exception étant les éléphants qui peuvent charger contre les structures en bois. Les unités montées ne peuvent pas transporter de bélier.

FACE : toute unité qui entre en contact avec une tour (qu'il s'agisse d'une forteresse, d'une tour de siège ou d'une tour de guet), un mur, une ville, une rivière, une tranchée, une barricade ou un pont peut éventuellement y faire face ou l'entourer lorsque cela est possible, sans couts de déplacement supplémentaires.

III. LES TYPES DE TERRAIN

FORÊT :

MOUVEMENT : Les unités doivent effectuer un mouvement de terrain différent dès qu'elles entrent en contact avec une forêt, doublant ainsi le coût de tout mouvement ultérieur. L'unité peut charger l'ennemi comme d'habitude, si elle n'a pas eu à effectuer un mouvement réduit pour toute autre raison. *Par exemple, une unité Triarii déplace 1 DU et entre en contact avec une forêt. Nous, ayant 1 DU restant, il ne peut déplacer que 0,5 DU supplémentaire*

Être dans une forêt offre un bonus de bouclier +1/+1 ♥, à la fois pour l'attaquant et le défenseur. Pour savoir si une unité est protégée ou non par une forêt, le centre de la carte doit se trouver à l'intérieur de la forêt.

- Hauteur : UN niveau de hauteur à des fins de visibilité directe.
- Les unités peuvent effectuer des attaques à distance à travers les forêts si elles se trouvent à moins de 1 DU de leur cible. Lorsqu'elle est plus éloignée, la végétation empêche d'atteindre la cible, ce qui rend les attaques à distance impossibles.



Dans cet exemple, une unité de Velites veut lancer des javelots sur une unité ibérique. Comme il y a plus de 1 UA de forêt entre eux, la végétation agit comme un bouclier imprenable, empêchant ainsi l'attaque. S'ils se rapprochent - sous 1DU - alors ils pourraient faire l'attaque à distance, bien que la cible obtienne un bonus de +1/+1 ♥

Si deux unités sont situées sur les côtés opposés d'une forêt sans ligne de mire, les Onagres et les Archers peuvent toujours faire des attaques à distance (en raison de leurs tirs paraboliques), mais ils auront une pénalité de -1 ☹ pour frapper et endommager, car ils n'ont pas de ligne de mire.

MONTAGNES ET LACS :

Ces types de terrain sont considérés comme insurmontables et les unités ne peuvent pas les chevaucher, même partiellement. *Dans cet exemple, vous pouvez faire pivoter l'unité en pivotant dans le coin inférieur droit pour éviter de chevaucher le lac. Cependant, il n'est pas possible de pivoter sur le coin supérieur.*



Les montagnes sont semblables aux lacs, mais elles bloquent la ligne de visée à n'importe quelle hauteur et, par conséquent, aucune attaque à distance n'est autorisée au-dessus d'une montagne.

COLLINES :

Une unité est considérée comme étant au sommet d'une colline si le centre de la carte est situé au-dessus de celle-ci.

MOUVEMENT : pour gravir une colline, les unités doivent effectuer des mouvements limités. Il n'y a pas de pénalité pour descendre ou se déplacer sur une colline.

MELEE : les unités au sommet de la colline auront la priorité d'attaque si l'autre unité est sur la colline ou non sur la colline ; Par conséquent, l'unité doit effectuer un contrôle de moral avant de contre-attaquer si elle reçoit des blessures.

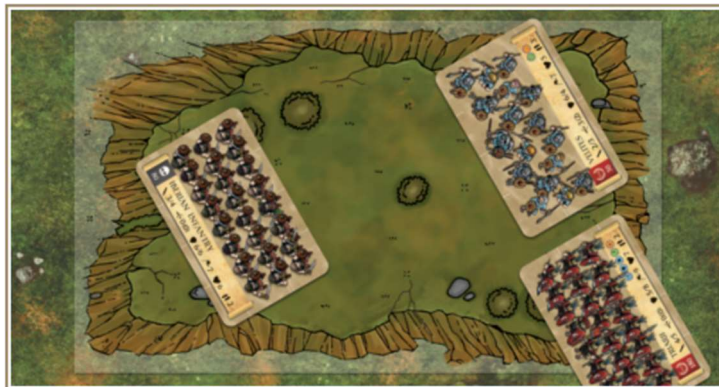
De plus, l'unité au sommet de la colline obtient un bonus d'attaque de +1/+1 ↘.

ATTAQUE À DISTANCE : si la cible est à une hauteur inférieure, l'attaquant obtient un bonus de portée +1 DU et un bonus +1 ↙ à courte portée.

À des fins de visibilité directe, il est considéré comme UN niveau d'élévation.

Dans l'exemple suivant, les Ibères et les Vélites sont au sommet de la colline, puisque le centre des deux cartes est sur la colline.

Cependant, l'unité Triarii est à flanc de colline et devra effectuer des mouvements limités si elle veut grimper



RIVIÈRES :

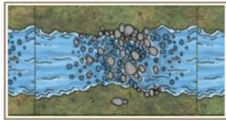
Les rivières sont insurmontables, sauf dans des scénarios spécifiques indiquant le contraire, auquel cas les rivières seront traitées comme des gués.

Ils ne peuvent être traversés que par des ponts ou des gués. Comme pour les lacs, les unités ne peuvent pas chevaucher les bords et peuvent y faire face sans couts de déplacement supplémentaires lorsqu'elles entrent en contact avec eux.

Ces sections de rivière sont considérées comme insurmontables.



GUES :



MOUVEMENT : lorsqu'une unité entre en contact avec un véhicule, elle peut y faire face sans frais supplémentaires en alignant la carte avec le gué. Une fois au gué, l'unité doit utiliser des mouvements de terrain difficiles.

Les unités ne peuvent pas tourner à gué, elles ne peuvent traverser la rivière que dans un mouvement droit. Les unités ne peuvent pas utiliser de formations spéciales (pions bleus) lorsqu'elles traversent un gué, et en plus la capacité de percé est perdue.

COMBAT : s'il y a une unité ennemie défendant la rive opposée, l'unité de passage doit engager cette unité une fois qu'elle a traversé la rivière. L'unité défensive faisant face à la rive du fleuve est considérée comme étant à un niveau supérieur, elle obtient un bonus d'attaque +1 et a la priorité d'attaque.

Si les unités ennemies sont au gué, les conditions de mêlée standard s'appliquent aux deux. Si l'adversaire n'est pas face à la rive du fleuve, l'unité quittant le gué doit toujours engager l'unité défensive, bien que le défenseur ne reçoive aucun bonus dans ce cas.

PONTS :

Les ponts en bois peuvent être incendiés et ont une résistance de 7 et une durabilité de 7. Les ponts en pierre ont une résistance de 8 et une durabilité de 8 et ne peuvent pas être incendiés.



Si un pont subit des dommages et qu'il y a une unité dessus, il reçoit des dommages collatéraux.

Si le pont est détruit, l'unité retourne sur la rive du fleuve d'où elle vient (cochez « Artillerie » et « Endommager et incendier des structures »).

Une unité qui traverse un pont doit utiliser un mouvement limité. Si une unité entre en contact avec l'ennemi de l'autre côté, elle doit engager cette unité avec les sections permises par la largeur du pont (1 ou 2 sections).

Utilisez des marqueurs de section pour représenter une unité qui termine son mouvement au milieu d'un pont. S'il y a une unité ennemie bloquant le pont, ils s'engageront dans un combat au corps à corps avec autant de sections que possible sur la largeur du pont. Comme pour le gué, si l'unité défensive n'est pas face au pont, l'attaquant engagera automatiquement l'unité ennemie avec toutes les sections, même si une partie de l'unité chevauche la rivière.

Vérifiez la règle spéciale pour franchir les « Points d'étranglement » à la page suivante.

L'exemple suivant montre une unité Triarii terminant son mouvement à un gué de la rivière, se préparant à le traverser face à la rive sans couts de déplacement supplémentaires. À sa gauche, il y a une autre unité Triarii traversant la rivière sur un pont à 2 sections, représenté par des marqueurs de section. Ils continuent à se déplacer jusqu'à ce qu'ils engagent l'unité ennemie.

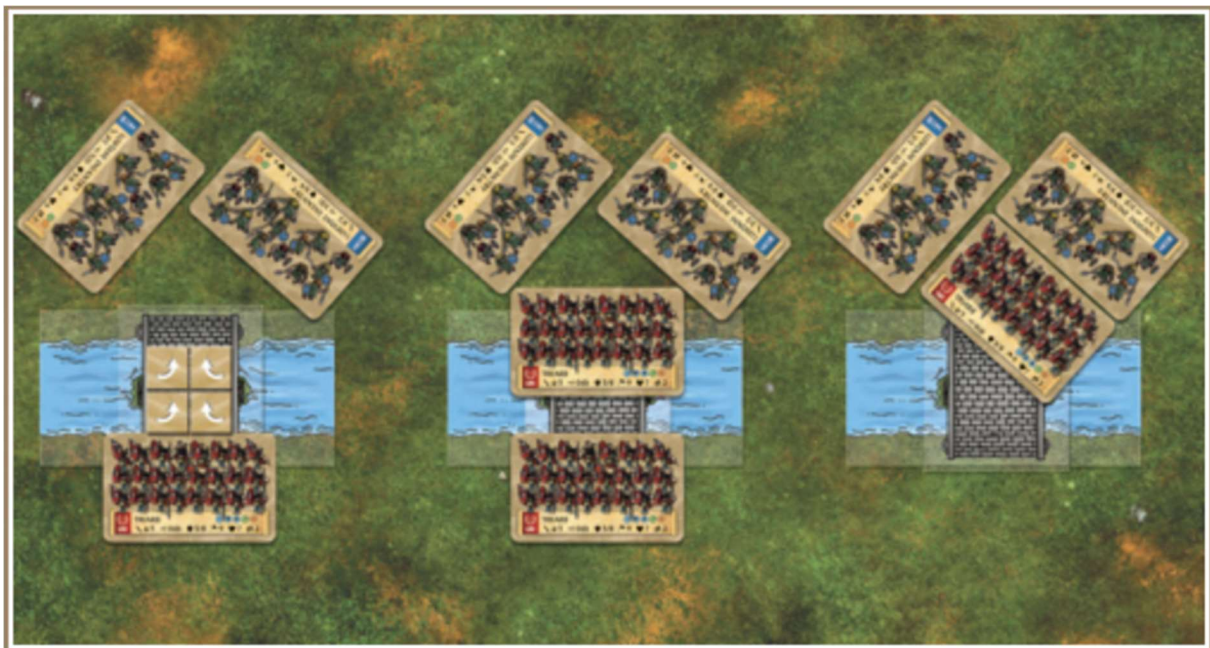
POINT D'ETRANGLEMENT (chock point):

Dans les cas où une unité doit traverser un pont, une porte de forteresse ou tout autre point d'étranglement où l'unité est plus large que la zone à traverser, utiliser des marqueurs de section pour représenter les mouvements et les attaques contre d'autres unités défendant le passage à niveau.

Si aucune unité ne bloque le chemin, le mouvement de l'unité est limité jusqu'à ce qu'elle le traverse complètement.

S'il y a une unité qui ne bloque pas complètement le chemin, alors l'ennemi peut être chargé puisque le mouvement limité le permet. L'attaquant engage la cible comme dans tout autre combat. S'il n'y a pas suffisamment d'espace entre l'unité de défense et l'obstacle (p. ex., une rivière ou un mur effondré), la structure peut être ignorée et chevauchée, puisque, en fait, l'unité utilise l'espace disponible pour prendre la formation.

Exemple : il y a deux unités qui défendent le pont sans le bloquer, et les deux sont à la même distance de l'unité de croisement.



1 - Une unité Triarii arrive au pont et y fait face sans couts afin que 2 sections soient situées sur le pont.

2- Dans le virage suivant, il est activé pour traverser le pont avec un mouvement limité. Il n'avance que 1DU, assez pour le traverser.




3- Le Triarii est à nouveau activé pour quitter le pont mais entre en contact avec deux unités de défense, il est donc nécessaire de décider quelle unité affronter et de s'engager dans le combat au corps à corps.

4 - Vous décidez d'engager l'unité sur la droite, bien que vous deviez chevaucher partiellement la rivière avec la carte de l'unité. Comme il y a une autre unité ennemie à proximité, vous devez engager la cible avec les 4 sections de front au lieu de 3.

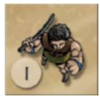
5 - Si, à son tour, l'autre unité ennemie entre en combat au corps à corps avec les Triarii, elle peut envelopper les Triarii tant que le marqueur de section ne chevauche pas la rivière.

IV. LES STRUCTURES

Les structures ne peuvent être endommagées que par des unités de siège (Onagres, Balistes, Scorpions...). S'il s'agit d'une structure en bois, elle peut également être endommagée par des béliers et des éléphants ou par des projectiles incendiaires (voir section « Endommager et incendier des structures »). Les structures ont les valeurs suivantes :



-  HAUTEUR : niveau de hauteur de la structure.
-  RÉSISTANCE : représente à quel point il est difficile de détruire (pour les deux valeurs d'attaque).
-  DURABILITÉ : représente la quantité de dommages qu'il peut subir avant de s'effondrer; marquez-le à l'aide de marqueurs de plaie. Retirez la tuile si vous parvenez à réduire une section de mur ou un bâtiment.

MARQUEURS D'UNITE :





Ils sont utilisés pour représenter certaines situations dans lesquelles des unités sont placées dans des espaces confinés, tels que des tours ou des tours de guet. Ce sont des marqueurs jumeaux : l'un à placer sur la structure et l'autre sur la carte de l'unité.

VILLAGES :

Pour les besoins de la ligne de mire, un village est d'UN niveau de haut. Les villages peuvent être incendiés et chaque moitié du village a sa propre résistance  et sa propre durabilité .

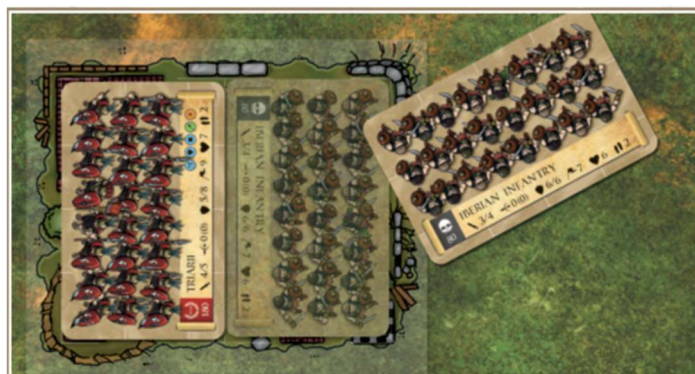
Pour entrer ou sortir d'un village, les unités ont un mouvement limité, mais si elles se déplacent à travers le village, elles auront un mouvement de terrain difficile. Pour sortir du village, mesurez le mouvement à partir de n'importe quel bord de la section du village où se trouvait l'unité.

Lorsqu'une unité entre en contact avec un village vide, elle peut l'occuper immédiatement ou le traverser. Vous pouvez positionner l'unité comme vous le souhaitez dans les marquages de la tuile du village, car elle n'aura pas de flancs ni d'arrière-garde. Deux unités ne peuvent pas occuper la même section d'un village, mais les unités peuvent traverser un village déjà occupé par une unité amie (même avec des unités montées ou de siège) sans aucun effet supplémentaire, mais vous ne pouvez pas terminer votre tour en chevauchant ces unités.

Les soldats sont déployés parmi les maisons pour défendre le village, gagnant un bonus de défense de +1/+1  en mêlée en raison de la protection fournie par les bâtiments et un bonus de défense de +2/+2  contre les attaques à distance.

Si deux unités opposées occupent simultanément un village (occupant les deux secteurs), il y aura une bataille mais seulement si le joueur actif le souhaite, même si les unités sont en contact les unes avec les autres. Cependant, l'attaquant perdra tout bonus éventuel accordé par le village.

Dans cet exemple, l'infanterie ibérique effectue un mouvement limité occupant un secteur du village. Comme il y a déjà une unité ennemie dans le village, ils doivent décider s'ils engagent les Triarii dans un combat rapproché (perdant tout bonus) ou occupent les bâtiments sans combattre.



FORTERESSES :

UNITÉS CACHÉES : les unités de défense à l'intérieur d'une forteresse qui ne défendent pas les tours ou les murs, peuvent être placées face cachée, cachées de l'adversaire jusqu'à ce qu'elles soient touchées, jusqu'à ce qu'elles se déplacent vers les tours ou les murs, ou jusqu'à ce qu'elles se déplacent plus de 1DU dans un tour (elles resteront cachées lorsqu'elles se déplacent sous 1 DU). S'ils sont la cible d'unités qui utilisent des tirs paraboliques, tels que Onagres ou Archers, les attaquants auront une pénalité de -1⁴ pour frapper et endommager (car ils ne peuvent pas les voir) mais à ce moment-là, ils peuvent révéler l'unité cible et ainsi, la carte sera retournée après avoir joué les événements appropriés.

UNITÉS QUI SE CHEVAUCHENT : à l'intérieur d'une forteresse, les unités peuvent se déplacer à travers des unités amies et les chevaucher sans les briser. Seules les sections supérieures et les unités peuvent attaquer ou défendre. Si une unité termine son mouvement en chevauchant une autre unité, les faces avant des deux doivent être alignées.

Lorsque vous chevauchez des unités, vous pouvez choisir celle qui restera en haut.

Une section d'une unité ne peut chevaucher qu'une section d'une autre unité, bien que la même unité puisse avoir différentes sections chevauchées par différentes unités.

S'il y a des unités de défense qui se chevauchent, des attaques sont faites contre l'unité au sommet de la pile d'unités. Si ces unités défendent un mur, les dommages collatéraux lorsque le mur est endommagé ou détruit seront appliqués à toutes les unités en contact avec lui.

Une unité chevauchée par une autre unité peut faire une attaque à distance si elle a au moins une section non chevauchée.

Si, au cours d'un combat, une unité qui se chevauche est détruite ou s'enfuit, un nouveau combat aura immédiatement lieu à ce tour, avec de nouveaux événements, contre l'unité au bas de la pile avec les sections en contact avec l'unité attaquante. Pour rappel, si l'unité en haut s'enfuit, cela provoquait la rupture de l'unité inférieure et se battait donc avec la pénalité correspondante.

OCCUPATION D'UNE DEFENSE : Une unité peut prendre une tour, un mur ou une structure vide avec un mouvement limité et occuper cet espace automatiquement une fois qu'elle entre en contact avec elle. Si cet espace est une tour qui fait partie d'une forteresse, ce contact doit être établi de l'intérieur des murs. Pour sortir de la tour, l'unité a un mouvement limité pour sortir du côté intérieur, tandis que sortir du côté extérieur épuise son mouvement disponible. Dans tous les cas, étant un mouvement limité (pas un mouvement réduit), l'unité peut effectuer des attaques à distance ou attaquer l'ennemi s'il entre en contact avec lui, par exemple lors de la prise d'une tour s'il y a déjà une unité d'assaut en contact avec elle.

Les unités montées ne peuvent pas prendre de défenses sur les murs ou les tours et ne peuvent pas monter ou descendre une structure. Ils ne peuvent prendre position qu'à l'intérieur, traverser des murs effondrés ou passer par des portes. Comme l'infanterie, ils peuvent engager une structure et tenter d'y mettre le feu. S'ils engagent une structure, ils sont vulnérables aux attaques ennemies.

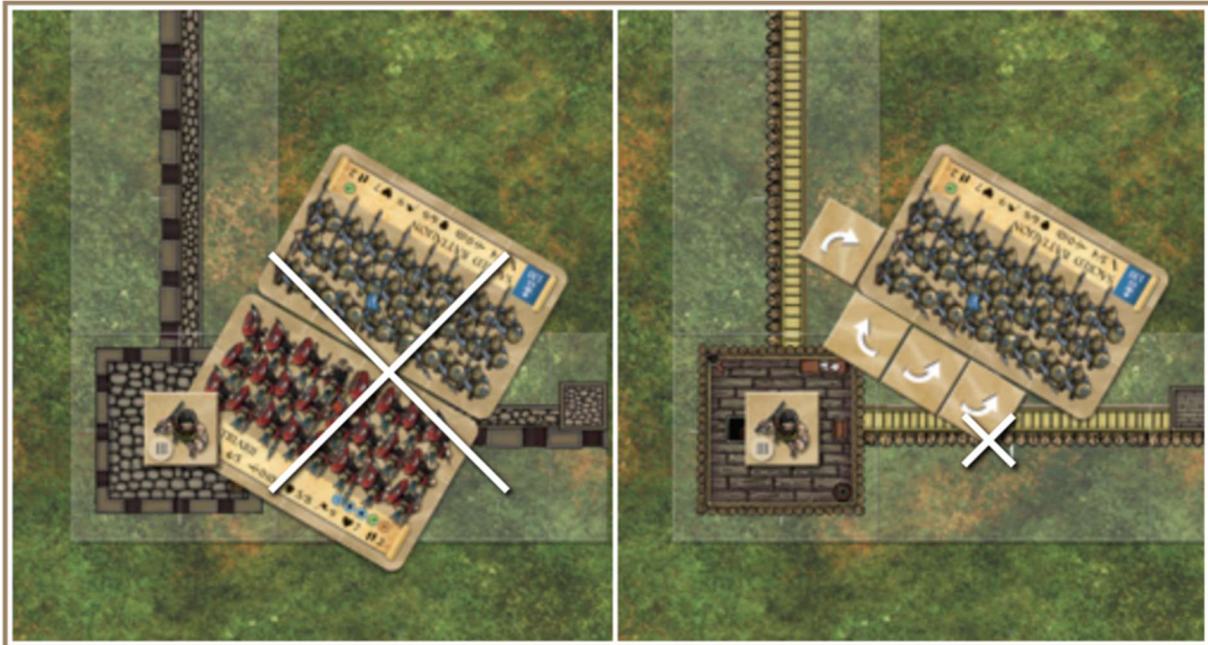
Il existe certaines circonstances dans lesquelles une unité, lorsqu'elle sort d'une structure et rencontre une unité ennemie, peut chevaucher la structure.

Dans ces cas, utilisez les marqueurs de section. Ils ne peuvent chevaucher aucune structure, sauf si c'est la structure qu'ils viennent de quitter.

Par exemple, dans le cas suivant, une unité sort d'une tour et se déplace dans la forteresse (avec un mouvement limité) pour repousser un assaillant à proximité.

Utilisez un maximum de 4 marqueurs de section pour attaquer l'ennemi mais, dans ce cas particulier, il n'y a de la place que pour 3 d'entre eux sans chevaucher d'autres structures, telles que le mur. Par conséquent, dans ce cas, vous ne lancez que 3 dés (3 sections) et le défenseur sera flanqué. Vous pouvez également attaquer avec 2

marqueurs sur le flanc gauche car il y a suffisamment d'espace pour les placer et vous pouvez donc attaquer avec 4 sections (4 dés).



FUIR LES FORTERESSES : lorsqu'une unité défendant une forteresse est forcée de fuir, elle se déplace dans la forteresse, s'arrêtant à côté d'un pan de mur qui ne s'est pas effondré. Il ne pourra plus bouger tant qu'il ne sera pas réorganisé.

Si l'unité en fuite est une unité d'artillerie, elle est retirée du champ de bataille. Une unité qui traverse une autre unité amie en fuyant brisera cette unité.

LES MURS :

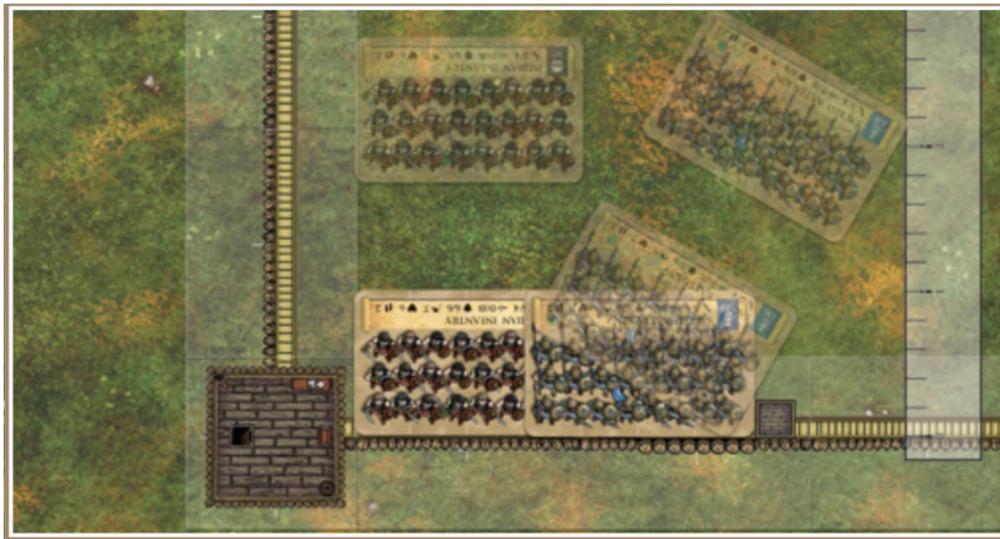
Ils sont considérés comme étant d'UN niveau de haut et accordent un bonus défensif de +2/+0 🛡️. Les murs en bois peuvent être incendiés et ont une résistance de 6 🛡️ et une durabilité de 7 🛡️. Les murs en pierre ont une résistance de 7 🛡️ et une durabilité de 8 🛡️ et ne peuvent pas être incendiés.

Si vous déplacez une unité dans un mur, vous pouvez automatiquement y faire face sans frais de déplacement supplémentaires en ajustant la carte de l'unité aux marques imprimées sur la section murale. Si l'unité entre en contact avec le mur sur le côté intérieur d'une forteresse, elle est considérée comme étant à la fois sur le haut et le bas du mur.

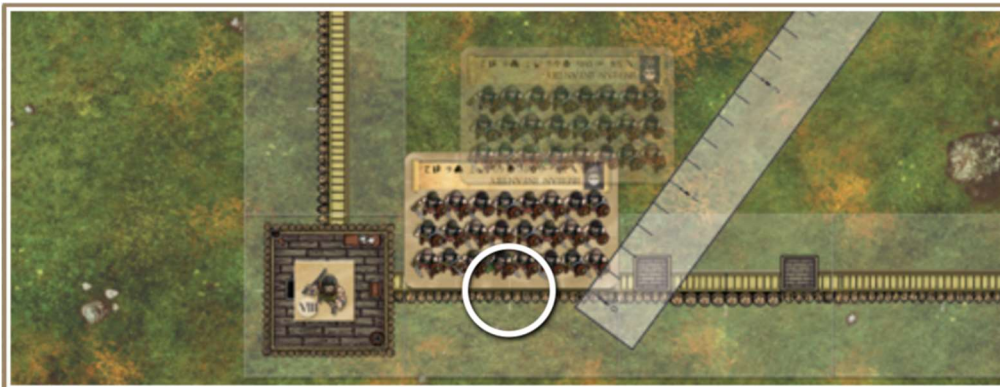
Comme à l'intérieur d'une forteresse, les unités peuvent se chevaucher sans se briser, mais seule l'unité au sommet peut défendre le mur. Défendre au sommet du mur contre un attaquant qui grimpe, cela donne un bonus de +1/+1 A et une priorité d'attaque au défenseur.

De plus amples détails seront donnés pour l'attaquant dans le « A l'assaut des forteresses » section, expliquant comment escalader un mur de l'extérieur. L'attaquant peut également essayer de causer des dommages à un mur en bois ou à la porte avec un bélier ou des projectiles incendiaires.

Dans cet exemple, l'infanterie ibérique s'approche du mur avec un mouvement régulier de 2 DU. Le Bataillon effectue également un mouvement régulier et, lorsqu'il entre en contact avec le mur, il peut lui faire face automatiquement. Dans ce cas, cela est obligatoire car il chevauche l'autre unité alliée, vous devez donc rejoindre des sections et choisir quelle unité reste en haut.



Ici, les Ibères font un mouvement limité vers le mur et la tour; Par conséquent, ils pouvaient soit occuper complètement la tour, soit faire face au mur pour la défendre. Comme la tour est déjà occupée, ils ne peuvent faire face qu'au mur.



Les défenseurs peuvent escalader un mur de l'extérieur, en s'y accrochant s'ils y faisaient face. Cette action consomme tous les points de mouvement, comme lorsqu'un attaquant escalade un mur. L'unité descend complètement le mur en un tour, à condition qu'elle n'entre pas en contact avec l'ennemi à la fin de l'action.

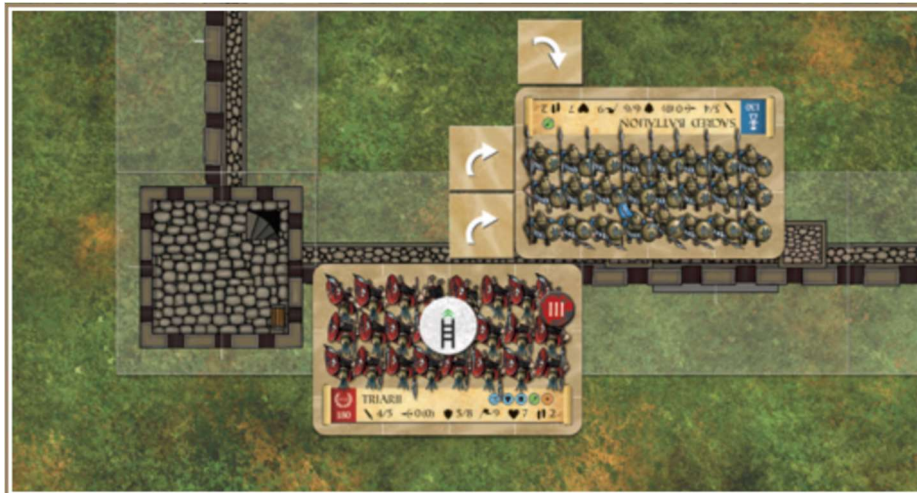
L'unité sera située de l'autre côté du mur.

Dans cet autre exemple, les assaillants romains sont automatiquement confrontés à la marque murale.



Après que les Triarii auront escaladé le mur, ils disputeront deux batailles dans l'ordre de leur choix, l'une avec 3 sections contre les Ibères et l'autre avec 1 section contre le Bataillon Sacré. Dans les tours suivants, s'il y a de l'espace et que l'unité Triarii s'active à nouveau, elle peut envelopper l'unité ennemie, qui perdra le bonus de défense +2/+0 ♥ accordé par le mur, la priorité d'attaque et aura une pénalité supplémentaire de -1 pour avoir été anked et une -2 ♥ pour être attaqué à l'arrière.

À son tour, le bataillon sacré peut se déplacer latéralement pour éviter d'être enveloppé par les Triarii et les empêcher d'entrer dans la forteresse.



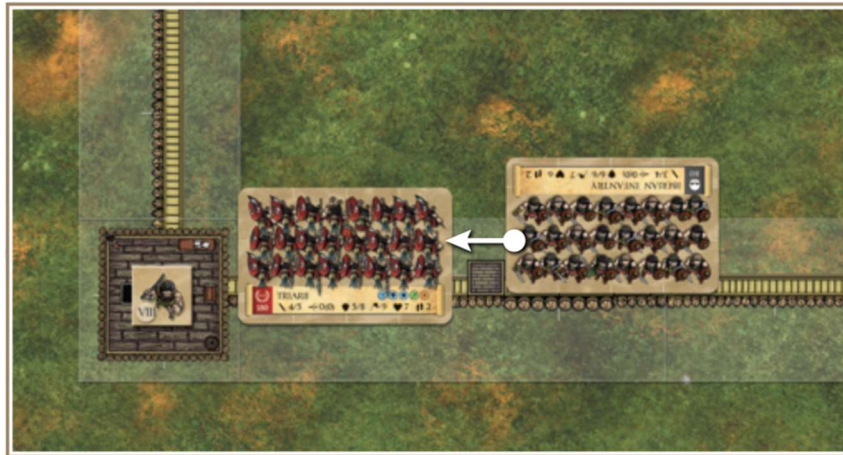
IMPORTANT : une unité qui vient d'affronter un mur peut faire des attaques à distance ou les recevoir, puisque les unités ne sont pas à la même hauteur et ne sont donc pas en combat au corps à corps.

MOUVEMENT : si une unité passe par une ouverture dans un mur où il n'y a pas de défenseur, elle peut se déplacer dans la forteresse avec un mouvement limité. S'il y a une unité de défense, utilisez les marqueurs de section pour vous adapter à la situation spécifique.

Dans l'exemple suivant, une section de portail du mur en bois a subi 5 dommages et, par conséquent, la porte est détruite. Cela permet à l'unité Triarii de traverser partiellement et d'entrer dans la forteresse, neutralisant tout bonus de défense que le mur peut accorder au défenseur. De plus, le défenseur reçoit un penalty pour avoir été flanqué. Les Triarii romains attaqueront avec 2 sections contre l'unité carthaginoise avec une défense 5/5 ♥ en raison du flanc.

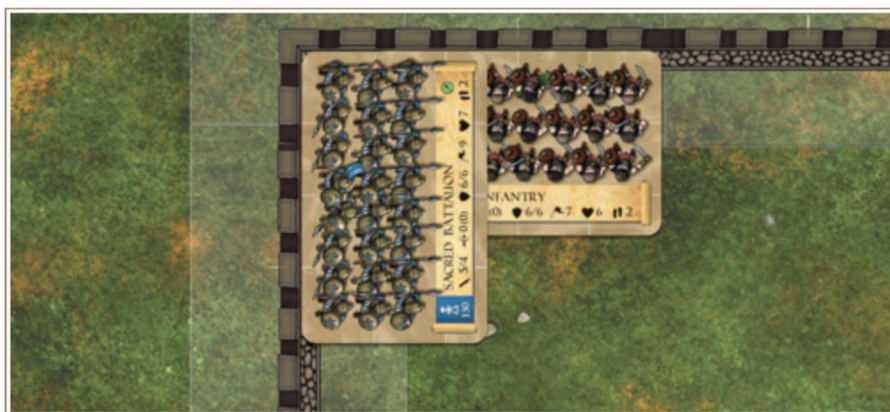
ATTAQUE LATÉRALE : vous pouvez déplacer une unité placée latéralement sur un mur avec un mouvement limité. Cela vous permet d'attaquer les ennemis à l'intérieur de la forteresse et c'est le seul cas dans lequel une charge latérale est autorisée

VAINCRE UN DÉFENSEUR : si une unité attaquante bat ou force le défenseur à fuir et que l'unité ne chevauchait pas les autres, l'attaquant peut occuper l'espace en se déplaçant vers la forteresse, en laissant l'inscription sur la carte comme indiqué dans l'image suivante. S'il y a une autre unité ennemie en contact sur l'un ou l'autre Flanc, il y aurait un nouveau combat dans le même tour (*attaque latérale*). Comme les deux unités sont à la même hauteur, aucun bonus de hauteur ne peut être appliqué.



Par exemple, à son tour, une unité de Triarii parvient à détruire ou à forcer une unité ennemie à fuir, elle occupe donc cet espace mural se déplaçant vers la forteresse. À leur tour, le défenseur active l'infanterie ibérique en effectuant un mouvement limité à travers le mur pour effectuer une attaque latérale contre les Triarii. Aucune des deux unités ne reçoit de bonus, que ce soit pour la hauteur ou le mur, mais les deux reçoivent une pénalité de défense de -1 ♣ pour avoir été flanqué. Dans ce cas, 2 dés sont lancés puisque 2 sections sont en contact.

MURS D'ANGLE : la section de mur d'angle a de l'espace pour être occupée par une section d'unité qui défendrait les deux côtés extérieurs du mur, en ignorant l'orientation. S'il est attaqué, il n'est pas considéré comme flanqué, comme le montre l'image suivante



MUR EFFONDRE : si un mur s'effondre, toutes les unités de défense subiront 1 dommage pour chaque section en contact avec le mur et devront faire un contrôle moral.

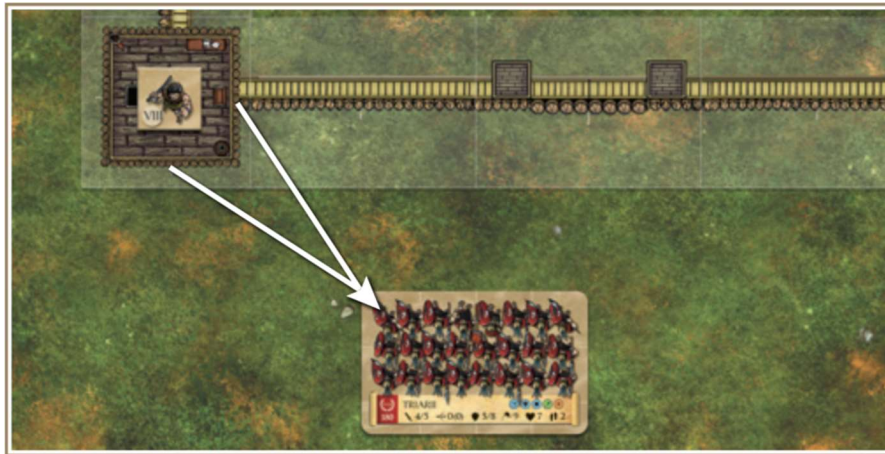
LES TOURS :

Ils sont hauts de 2 niveaux et accordent un bonus de défense de +2/+0 ♣ aux défenseurs, sauf si l'assaut vient de l'intérieur de la forteresse. Les tours en bois peuvent être réglées sur re et ont une résistance de 7 ♣ et une durabilité de 8 ♣. Les tours en pierre ne peuvent pas être incendiées et ont une résistance de 8 ♣ et une durabilité de 9. ♣

La largeur de la tour est égale à 2 sections de l'unité, cela doit être pris en compte face à un attaquant. Lorsque vous placez une unité dans la tour, utilisez un marqueur pour identifier facilement l'unité à l'intérieur et placez le marqueur correspondant sur la carte d'unité, qui sera déplacée hors du champ de bataille.

Comme les villages, les tours n'ont pas de flancs ni d'arrière-garde. Une seule unité peut occuper une tour. Si une tour est vide, une unité qui se déplace avec un mouvement réduit ou limité de l'intérieur de la forteresse peut entrer dans la tour dès qu'elle entre en contact avec elle. fr, placez un marqueur d'unité sur la carte et mettez-le de côté et placez le marqueur correspondant sur la tour. Si une unité veut entrer dans une tour de l'extérieur de la forteresse, elle peut le faire en montant 2 niveaux si la tour est vide.

Lorsque vous effectuez des attaques à distance à partir d'une tour, utilisez le centre du côté le plus proche de la cible comme référence pour mesurer la portée.



Dans l'exemple précédent, l'unité VIII défend la tour et est capable d'une attaque à distance, de sorte qu'elle peut cibler les Triarii en mesurant à partir du centre de chaque côté le plus proche de la cible. Étant à un niveau supérieur, il reçoit un bonus d'attaque à distance +1 B et sa courte portée est augmentée de 1DU.

TOUR EFFONDREE : si une tour s'effondre, toute unité à l'intérieur est automatiquement éliminée.

LES MURS AVEC UNE PORTE :

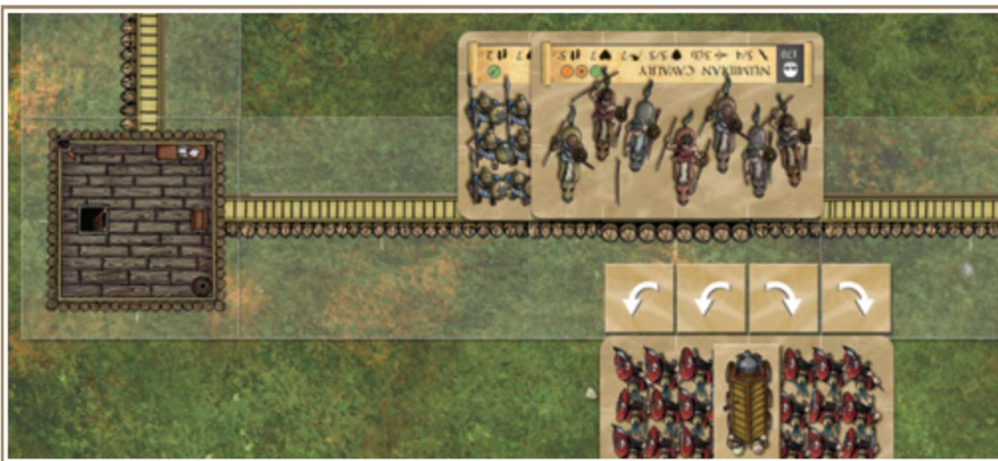
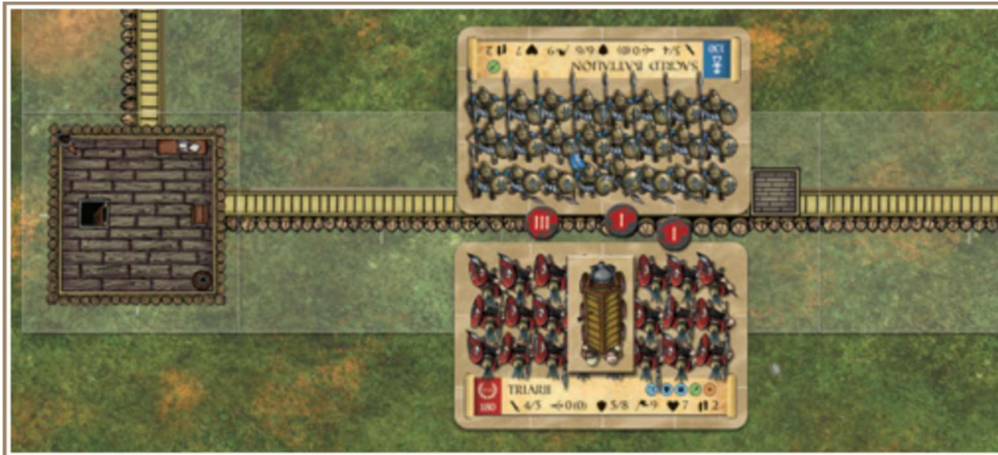
Utilisez la résistance du mur pour les attaques à distance (6♥ si en bois et 7♥ en pierre). Vous ne pouvez pas cibler la porte directement avec des attaques à distance. Pour les attaques de mêlée, vous pouvez choisir de cibler le mur ou la porte si l'unité touche les deux. La porte aura une résistance de 5♥ (en mêlée) s'il s'agit d'un mur en bois et de 6♥ s'il s'agit d'un mur de pierre. Pour les attaques à distance et au corps à corps, la porte a une durabilité de 5♠ s'il s'agit d'un mur en bois et de 6♠ s'il s'agit d'un mur de pierre. La porte est toujours en bois, elle peut donc être incendiée ou détruite avec des éléphants ou des béliers.

Les marqueurs de dégât reçus s'appliquent à la fois au mur et à la porte. Si le dommage total dépasse la durabilité de la porte, celle-ci est détruite. S'il dépasse également la durabilité du mur, retirez toute la section (ou retournez-la), car le portail et le mur s'effondrent. C'est-à-dire qu'un mur avec une porte perdra sa porte en subissant 5 points de dégâts (6 s'il s'agit d'une forteresse en pierre).

Les unités de défense peuvent traverser la porte avec un mouvement limité. La porte se fermera une fois qu'ils l'auront franchie. S'il y a une unité en contact avec la porte bloquant le passage, cette action ne peut pas être faite.

Dans cet exemple, une unité Triarii a endommagé la structure avec le soutien d'un bélier. Comme ils sont en contact avec le mur et la porte, ils choisissent d'attaquer cette dernière, qui a moins de durabilité. Les dommages sont appliqués à la structure dans son ensemble. Après avoir atteint 5 dommages, la porte s'effondre et, par conséquent, 2 sections des deux unités entreront en contact. À partir de ce moment, si l'attaquant veut continuer à utiliser le bélier, il devra l'utiliser contre le mur. Le mur s'effondrera dès qu'il recevra 2 points de dégâts supplémentaires, infligeant également des dommages au défenseur (1 blessure par section effondrée). Si

l'attaquant décide de se battre au lieu d'utiliser le bélier, il attaquera avec ces 2 sections de contact à travers la porte du défenseur, qui n'aura aucun bonus de défense. Si l'attaquant peut faire des attaques à distance, il pourrait

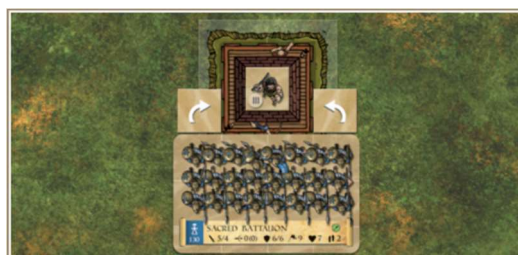


Dans cet autre exemple, l'attaquant avec un bélier n'a pas encore atteint le mur et le défenseur décide d'ouvrir la porte et de sortir avec un mouvement limité pour attaquer avec les 4 sections de l'unité. Il peut même encercler l'ennemi si l'une des sections envahit la position ennemie. Si le défenseur était un tireur, il pourrait ouvrir la porte, s'approcher de l'ennemi, lancer une attaque à distance, battre en retraite et fermer la porte, tant qu'il utilise un mouvement limité.

LES MIRADORS :




Ils sont considérés comme 2 niveaux de haut et les mêmes valeurs que les tours en bois. Ils peuvent être occupés par une seule unité et n'ont pas de chevilles ou d'arrière-garde. Utilisez un marqueur d'unité pour identifier clairement qui se trouve à l'intérieur. Les règles d'assaut et les dommages causés par les projectiles (nous y reviendrons plus tard) s'appliquent également, comme dans le cas des tours de forteresse. Les tours de guet ne peuvent pas être à l'intérieur d'une forteresse, mais peuvent être situées n'importe où ailleurs sur le champ de bataille.

Une tour de guet peut être occupée lors du déploiement initial des unités si elle se trouve dans la zone de déploiement d'un joueur.



LES TOUR DE SIEGE :



Les tours de siège accordent au défenseur un bonus de +2/0 . Ils sont considérés comme 2 niveaux de haut, ont une résistance de 6  et une durabilité de 7 . Ils peuvent être incendiés.

MOUVEMENT : il peut se déplacer si l'unité occupant la structure est activée, mais il ne peut pas se déplacer dans le même tour qu'une unité y entre. Il est traité comme une tour de forteresse ou une tour de guet, bien qu'il puisse se déplacer jusqu'à 2DU par tour, en utilisant les mêmes règles de mouvement qu'une unité standard, en utilisant n'importe quel coin de la tuile (pas le dessin lui-même) pour tourner.


Cette tour est tirée à la fois par les animaux et les hommes, et elle peut faire un mouvement réduit de 1 DU lorsqu'elle se déplace latéralement, en diagonale ou vers l'arrière.

Les unités de siège d'artillerie peuvent être placées en permanence dans une tour de siège au début du jeu, mais elles ne peuvent pas se déplacer ou descendre d'une tour de siège pendant la bataille. À l'exception des unités montées, toute unité peut monter ou descendre des tours de guet et des tours de siège en utilisant un mouvement limité.

Pendant la phase de déploiement, vous pouvez placer une unité à l'intérieur d'une tour de siège avant le début de la bataille. Pour occuper la tour pendant la bataille, vous devez utiliser des mouvements limités, afin que l'unité puisse faire des attaques à distance qui tournent. Les tours de siège ne peuvent pas pénétrer dans les forêts, escalader des collines, traverser des rivières ou des ponts, des barricades ou des tranchées, ou tout type de structures, et ne peuvent pas changer de niveau de hauteur.

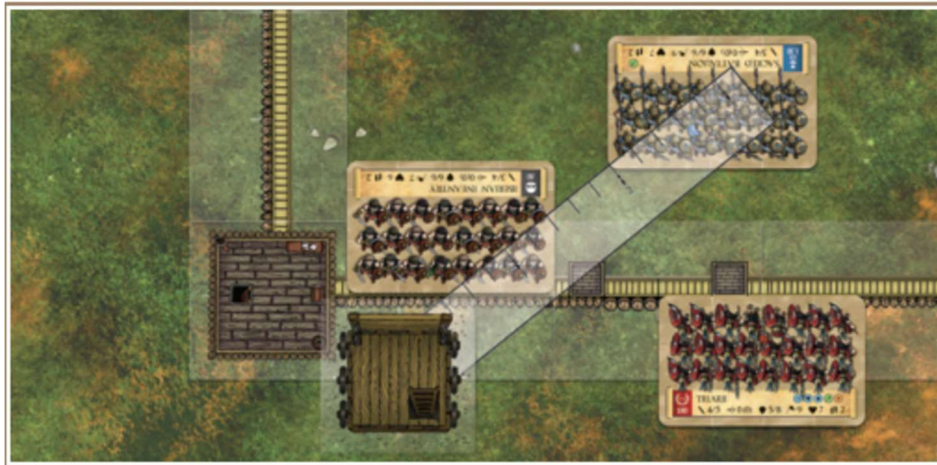
Une seule unité peut occuper une tour de siège et un marqueur d'unité est utilisé pour la représenter. Cette unité occupe les deux niveaux de la tour. Si une tour de siège est attaquée, elle ne bouge pas et les mêmes règles pour prendre d'assaut une tour de guet s'appliquent.

MELEE : comme il fait 2 niveaux de haut, l'unité à l'intérieur peut attaquer n'importe quelle position jusqu'à 2 niveaux. Il attaquera avec 2 dés pour chaque côté de la tour en mêlée et devra faire face au mur ou à la tour comme n'importe quelle autre unité.

Lorsque vous attaquez un mur, vous aurez la priorité d'attaque et vous obtiendrez un bonus d'attaque +1/+1  en raison de la différence de niveau de hauteur. Si vous attaquez une position de 2 niveaux de haut, par exemple en entrant en contact avec une tour de forteresse, la bataille se fera à armes égales.

: S'il y a une unité capable d'une attaque à distance à l'intérieur de la tour, elle peut attaquer comme d'habitude, avec 4 dés à courte portée et 2 dés à longue portée. Cependant, la tour ne peut pas déplacer ce virage. Pour mesurer la portée, placez la règle au centre de chaque côté de la tour vers la cible. Comme toute autre tour, une tour de siège n'a pas de flancs ni d'arrière-garde.

Dans cet exemple, une unité de Velites est située dans une tour de siège, haute de 2 niveaux, de sorte qu'elle peut lancer des javalots à une portée maximale de 2DU (au lieu de 1DU) puisqu'elle est à un niveau supérieur. Par conséquent, dans cette situation, les deux unités ennemies sont à portée. Il n'y aura pas de pénalité car il y a une ligne de vue claire, étant donné que l'obstacle est plus proche de l'attaquant que de la cible.



Si vous décidez d'attaquer la structure elle-même - la tour de siège dans ce cas - et non l'unité à l'intérieur, vous attaquerez la base de la tour, ce qui signifie qu'il n'y a pas de pénalités pour l'attaquant. Cependant, si vous faites une attaque à distance à partir d'une forteresse, vous attaquerez à un niveau supérieur.

CALTROPS :

Une unité se déplaçant à travers les Caltrops peut subir des dommages et se déplacera avec un mouvement de terrain difficile. L'adversaire lance 1 dé pour chaque section qui traverse une zone couverte de caltrops ou au contact, une fois le mouvement terminé. Pour 6 roulés sur le dé, ils subissent 1 dégât. En cas de blessure, l'unité doit faire un bilan moral. Comme ce n'est pas du combat, il n'y a pas d'événements. Cependant, si une unité était au combat avec une unité ennemie, elle subit d'abord les dommages causés par les caltrops, puis effectue le contrôle du moral, si nécessaire. Si une unité termine son tour sur les caltrops, elle subit à nouveau des dégâts une fois qu'elle les traverse dans un tour ultérieur. Si une unité termine son tour sur caltrops, elle subira à nouveau des dégâts lorsqu'elle se déplacera et sortira de la tuile, mais ne subira aucun dommage supplémentaire tant qu'elle restera sur la tuile.

DESTRUCTION CALTROPS : si vous placez une unité au-dessus ou en contact avec une zone avec caltrops, au tour suivant, vous pouvez activer l'unité pour nettoyer la zone et retirer la tuile, tant que vous n'êtes pas engagé dans un combat de mêlée et qu'aucune autre action n'est entreprise dans ce tour. Aucun dommage supplémentaire n'est reçu au tour d'une unité qui nettoie une zone avec des caltrops.

LES TRANCHEES ET LES BARRICADES :

Ce sont des défenses qui peuvent être utilisées dans n'importe quel type de terrain et accordent un bonus de défense +1/+1 ♥ en mêlée. Si une unité doit traverser ce terrain, même partiellement, elle devra utiliser des mouvements limités.

La capacité « percée (lunge) » n'est pas disponible lors du franchissement de l'une de ces défenses. Ces structures sont insurmontables pour les unités d'artillerie et les tours de siège. Si une unité entre en contact avec la structure et qu'aucune unité ennemie ne la protège, l'unité peut s'activer au tour suivant pour enlever l'obstacle, mais ne peut prendre aucune autre mesure à ce tour. Si le défenseur est attaqué à travers l'un de ces obstacles mais que l'une des sections est en contact direct avec l'ennemi (par exemple, lorsqu'elle est enveloppée), aucun bonus défensif ne s'applique.

Par exemple, si une unité utilise 3 sections pour entrer en contact avec une unité de défense dans une tranchée, mais que la section restante entoure le défenseur, l'attaque sera un combat standard pour toutes les sections, ignorant tout avantage défensif que la tranchée peut accorder.

TRANCHÉE : si vous décidez d'attaquer une unité derrière une tranchée, vous avez deux options: vous pouvez affronter la tranchée sans la traverser, de sorte que vous ne pouvez pas entrer dans le combat; Ou vous pouvez charger au défenseur.

Dans le premier cas, il n'y aura pas de combat, mais au tour suivant, le défenseur pourra activer son unité pour traverser la tranchée et attaquer l'unité ennemie sans modificateurs de part et d'autre.

Dans le second cas, une mêlée s'ensuivra, le défenseur obtient un bonus de défense +1/+1 C et une priorité d'attaque. Si l'attaquant a également une capacité lui donnant la priorité d'attaque (par exemple, une phalange), le combat sera simultané.



BARRICADE : c'est un élément défensif pour les deux côtés, selon qui est le joueur actif.

Lorsque vous entrez en contact avec une barricade, vous pouvez y faire face sans couts supplémentaires, mais l'attaque sera facultative.

Dans les tours suivants, le joueur actif peut attaquer s'il choisit de le faire et le défenseur obtiendra un bonus de défense +1/+1 ♥.



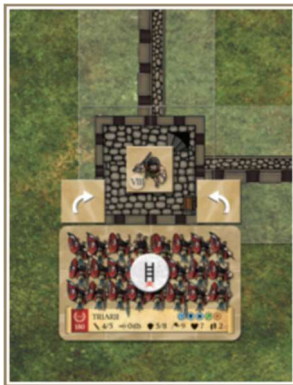
V. LES AGRESSIONS ET ENDOMMAGEMENTS DE STRUCTURES

L'ASSAUT DES FORTERESSES :

UNITÉ ATTAQUANTE : une unité attaquant une forteresse est équipée de cordes, d'échelles et d'autres outils, sauf indication contraire dans le scénario. Pour rappel, les tours font 2 niveaux de haut et les murs 1 niveau de haut.

Lors d'un assaut, vous avez besoin de 1 tour pour monter à un niveau supérieur. Plus la structure est haute, plus il faut de tours pour l'escalader.

Lorsqu'il fait face au mur, l'agresseur placera un marqueur d'escalade (flèches rouges) sur la carte de l'appareil pour indiquer qu'il grimpe. Au tour suivant, le compteur se déplacera pour montrer son côté grimpé (flèches vertes), indiquant que l'unité a grimpé de 1 niveau et qu'aucune autre activation ne sera nécessaire pour terminer l'ascension.



Dans cet exemple, pour attaquer une tour (2 niveaux de haut) vous devez d'abord y faire face. Dans les 2 tours suivantes, vous recevez les attaques du défenseur sans avoir besoin d'activation de sa part. Cela rend les assauts sur les hauteurs les plus élevées extrêmement difficiles sans tour d'assaut. Cet exemple particulier représente une unité tentant d'attaquer une tour à 4 sections. Une fois que l'unité a commencé à grimper, la structure ne peut pas être enveloppée, de sorte que la décision doit être prise avant l'escalade et, une fois initiée, les marqueurs d'enveloppement ne peuvent pas être enlevés.

Une unité lançant un assaut sur un mur ou une tour peut étendre la formation (attaquer avec 6 sections au lieu de 4), mais ne peut adopter aucune formation spéciale telle que le mur des boucliers, la phalange, etc. Les unités ne peuvent pas adopter de formations spéciales lors de l'escalade d'un mur, ce qui ne s'applique pas si elles font face à une structure effondrée ou n'escaladent pas le mur.


Utilisez les marqueurs suivants pour indiquer l'état actuel lors de l'escalade d'une structure :



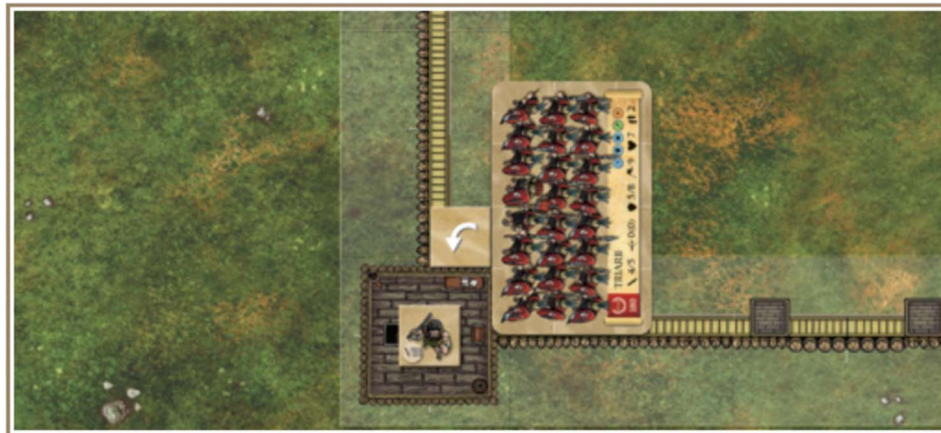
Si une unité ennemie est en contact avec une partie du mur, elle peut l'engager automatiquement, tout comme elle le ferait pour une unité adverse.

Pour cela, les marques blanches imprimées sur une section de mur doivent être alignées avec les sections de l'unité.

- Dans les tours suivantes, un attaquant peut s'engager dans un combat au corps à corps une fois qu'il atteint le sommet de la structure, mais toujours après avoir subi des dégâts ennemis. Dans une tour, l'unité devrait monter 2 hauteurs.
- Une unité engagée dans un assaut n'a pas besoin d'être activée à chaque tour pour continuer l'assaut.
- Si l'attaquant détruit ou force l'unité ennemie à se déplacer, elle peut se déplacer dans l'espace de l'ennemi pour l'occuper ou elle peut rester dans la même position.

Si une tour est attaquée de l'intérieur de la forteresse, le bonus de défense de +2/0  qu'elle accorde au défenseur ne s'applique pas car il est considéré comme plus vulnérable. De plus, l'attaquant n'a pas besoin de grimper, mais le défenseur a la priorité d'attaque.

L'image suivante montre un exemple dans lequel 2 sections d'une unité attaquent une tour à l'intérieur d'une forteresse sans l'escalader. Dans ce cas particulier, l'unité défendant la Tour n'obtient aucun bonus défensif, mais a la priorité d'attaque.



DÉFENSEUR : même si une unité défendant une forteresse n'est pas activée, elle peut faire une attaque de mêlée si l'unité attaquante a atteint la hauteur du défenseur, ou elle peut faire une attaque à distance. Contre toute unité ennemie faisant face au mur.

Une unité sans projectiles peut attaquer une unité ennemie en grimpant si l'unité est directement en dessous, en larguant des pierres ou tout autre objet avec une valeur d'attaque à distance de 1(0) [↖].

À moins que l'unité d'assaut ne soit à la même hauteur, le défenseur peut effectuer cette attaque à distance avec un bonus de +1/+1 [↖] pour être à un niveau supérieur.

Toutes les unités défendant la forteresse recevront un bonus de moral de +1 [↖]. Ce bonus provient de la sécurité fournie par une structure et empile avec celle fournie par un général, s'ils sont suffisamment proches de l'unité.

RETRAIT : en défendant un mur, le défenseur peut se retirer pendant son tour (comme avec les règles standard). De même, si l'attaquant est à la même hauteur, il peut choisir de maintenir le contact avec l'unité ou de rester dans sa position actuelle. Les défenseurs placés sur un mur peuvent étendre la formation, mais ne peuvent pas adopter de formations spéciales (pions bleus).


L'ARTILLERIE:

Attaquant ou défendant, les unités d'artillerie forcées de fuir seront automatiquement détruites et retirées du jeu. S'ils sont situés dans des tours, ils sont considérés comme fixes et ne peuvent pas bouger, mais ils sont autorisés à attaquer dans n'importe quelle direction, à 360°. De même, si vous déployez ces armes à l'intérieur d'une forteresse mais à l'extérieur de toute autre structure, elles ne peuvent pas escalader une tour ou changer de hauteur à l'intérieur de la forteresse.


L'artillerie ne peut pas être placée face à un mur.

L'ensemble suivant de règles spéciales s'applique uniquement aux attaques à distance contre les structures. Notez que ces unités ne peuvent pas faire une attaque à distance si elles se sont déjà déplacées dans un tour donné.

Les unités à distance peuvent attaquer n'importe quelle section d'un mur (avec ou sans porte), d'une tour, d'une tour de guet, d'un village, d'un pont ou d'une tour de siège à portée ou même contre des unités de défense. S'ils attaquent des structures, le jet de frappe doit dépasser la valeur de résistance de la cible.

- Comme pour les attaques à distance contre les unités, les jets de frappe réussis doivent être relancés, et si la valeur de résistance A de la cible est à nouveau dépassée, des dégâts sont appliqués.
- **Échec** : si vous lancez un 1, vous risquez de relancer à nouveau car il s'agit d'une unité professionnelle. Si vous lancez un autre 1, cela signifie que vous avez fait un échec critique. S'il y a une unité amie à moins de 2 DU de l'attaquant, lancez le dé pour endommager cette unité. S'il y a plusieurs unités amies dans cette portée, l'adversaire choisira quelle unité endommager. Inversement, s'il n'y a pas d'unités amies dans les environs, cela sera considéré comme une attaque manquée.
- **Critique** : un 6 sur le hit roll provoque automatiquement une double touche ; Un 6 sur le jet de dégâts inflige 2 points de dégâts.

Exemple : si vous faites une attaque à longue portée avec des Onagres contre une structure, vous lancez 2 dés. Si vous lancez un 6 sur chaque dé, alors vous lancerez 4 dés en essayant de dépasser la résistance. Si vous lancez quatre 6 sur le jet de dégâts, cela signifierait un total de 8 points de dommages à déduire de la valeur de durabilité de la structure (2 points de dommages pour chaque 6 obtenu).

DOMMAGES COLLATÉRAUX : une fois qu'une structure est endommagée, vous devez vérifier si les défenseurs sont également blessés. Pour ce faire, lancez une attaque contre l'unité occupant ou chevauchant la structure. Lancez un dé pour chaque dommage subi par la structure, faite un jet pour endommager l'unité, puis comparez les jets à l'armure, la deuxième valeur  de défense de l'unité. Aucun événement supplémentaire ne peut se produire.

Exemple 1 : un Onagre fait une attaque à distance et inflige 2 dégâts à la structure. Ensuite, lancez 2 dés avec la valeur d'attaque de l'Onagre contre la valeur d'armure du défenseur (deuxième valeur de défense) et si vous la dépassez, vous aurez également infligé des dégâts à l'unité, que les projectiles soient incendiaires ou non (voir page 27). À la fin, un rôle de contrôle du moral doit être fait.



Exemple 2 : un Onagre lance une attaque à distance contre une section d'un mur défendu par une unité d'archers. Supposons que vous ayez besoin d'un 4 pour frapper et que votre lancer de dés soit 2, 3, 5 et 6. Ce jet vous donne un coup grâce au 5 et deux autres grâce au 6, un double coup. Ensuite, vous lancez 3 dés pour endommager la structure et dans ce cas, vous obtenez un 2, un 3 et un 6. Les deux premiers dés ont manqué mais le 6 est un critique et donc la structure reçoit 2 points de dégâts, en utilisant les marqueurs correspondants pour le refléter. Enfin, vous lancez 2 dés pour vérifier si l'unité de défense subit des dégâts, en comparant la valeur du jet avec la valeur de résistance de l'unité, bien que dans ces cas, les dégâts critiques ne soient pas appliqués.

Ces unités peuvent également se défendre contre les unités qui attaquent une structure, comme n'importe quelle autre unité. Bien qu'ils ne puissent pas tirer à un niveau inférieur de la structure, ils peuvent lancer des projectiles, des pierres, de l'huile chaude, etc., de sorte que leurs valeurs d'attaque à distance peuvent être utilisées.

Lorsqu'elles sont utilisées dans une position fixe dans une structure défensive, ces unités sont capables de contre-attaquer les unités d'assaut pendant qu'elles grimpent. Pour ce faire, ils utilisent leurs valeurs d'attaque à distance, comme toute autre unité à distance.

LES BELIERS ET ELEPHANTS :



Une unité équipée d'un bélier recevra une pénalité de mouvement -1  (même s'il s'agit d'une unité en tirailleur), et pourra attaquer une structure (murs, portes, tours, etc.) avec 4 dés à frapper et endommager si elle est en contact avec elle, quel que soit le nombre de sections en contact. Utilisez les valeurs d'attaque de l'unité avec un bonus d'attaque de +1/+1  (pour une valeur maximale de 5/5) contre les structures.

Si l'unité est en contact avec plus d'une section de mur, elle peut choisir laquelle attaquer. Une unité équipée d'un bélier peut être activée pour lâcher l'arme et effectuer un mouvement standard.

Si l'unité s'enfuit, est détruite ou laisse tomber le bélier, l'arme restera dans cette position jusqu'à ce qu'une autre unité la traverse avec un mouvement limité et décide de l'équiper.



Lorsqu'une unité portant un bélier attaque, elle continuera à frapper la structure même si elle n'est pas activée dans les tours suivants, tout comme une unité de défense continuera à se défendre sans avoir besoin d'activation à son tour.

Une unité équipée d'un bélier ne peut pas faire d'attaques à distance, et elle ne peut pas adopter de formations spéciales (pion bleu).

L'attaque d'un bélier ne peut pas être incendiaire.

Une attaque avec un bélier est résolue comme une mêlée, avec un événement aléatoire et un événement d'attaquant, le cas échéant (qui doit être appliqué de manière logique à la structure).

Cependant, le défenseur ne peut pas utiliser les événements, car aucune unité ne reçoit l'attaque.

Pour rappel, une unité équipée d'un bélier subit une pénalité de mouvement -1  et déplacera la moitié de la valeur résultante lors de l'exécution d'un mouvement réduit ou limité. Par exemple, un Triarii équipé d'un vélin a une valeur de mouvement de 1. S'il veut se déplacer en diagonale, le mouvement réduit de moitié, 0,5 DU .

Les unités d'éléphants se comportent comme des béliers et ont la possibilité de charger contre les structures, en appliquant leurs propres valeurs d'attaque pour abattre les murs, les tours et les portes, tant qu'il s'agit de structures en bois.

VI. ENDOMMAGER ET INCENDIER DES STRUCTURES

LES STRUCTURES EN FEU :

METTRE LE FEU AU BOIS : les unités de mêlée peuvent tenter de mettre le feu à des structures en bois en utilisant leur valeur d'attaque, si elles sont en contact avec un bâtiment, une porte, un mur en bois, etc. Comme toute attaque standard, lorsque nous tentons de fixer une structure ou un mur, nous lancerons autant de dés que les sections sont en contact mais moins 1 dé. Il s'agit de refléter cette attaque spéciale faite avec des torches, de la poix brûlante, etc. Par conséquent, une unité avec seulement 1 section en contact ne pourra pas mettre le feu à une structure. Si une unité est en contact avec 2 sections d'un mur, elle peut attaquer les deux mais n'en lancer que 1. Par exemple, vous pouvez envelopper une tour et lancer 3 dés ; Ou si vous attaquez un mur, puisque chaque segment de mur peut contenir 4 sections d'une unité, lancez 3 dés pour mettre le feu à chaque section du mur.

TIR SUR DES STRUCTURES : dans des circonstances normales, seuls les projectiles des engins de siège, des béliers et des éléphants peuvent endommager une structure. Les projectiles tels que les javelots ou les flèches (ne s'appliquent pas aux lanceurs de pierres) ne peuvent causer des dommages que s'il s'agit de projectiles incendiaires tirés sur des structures en bois. Si un joueur choisit d'utiliser des projectiles incendiaires, l'attaque est faite avec un dé de moins (si l'unité est à courte portée, elle en lancera 3 au lieu de 4). Les joueurs doivent choisir d'utiliser ou non des projectiles incendiaires avant qu'un événement ne soit joué (soit l'événement automatique, soit celui sélectionné par le joueur). Si l'unité parvient à causer des dommages, un marqueur d'incendie doit être utilisé pour le reproduire, au lieu d'utiliser un marqueur de dommages normal.

ÉVÉNEMENTS : si une structure est attaquée, le défenseur ne peut pas utiliser un événement de sa main. L'événement aléatoire ne s'applique que s'il n'est lié à aucune unité spécifique, puisque la cible est une structure.

DOMMAGES CAUSÉS PAR LE FEU : une unité ne peut pas escalader une structure en feu. Si un incendie se déclare et qu'une unité monte, elle reviendra automatiquement au niveau du sol. Lorsque le tour commence, l'attaquant ajoute les marqueurs correspondants à chaque structure ou section de mur incendiée, mais aucun dommage n'est appliqué jusqu'à la fin du tour suivant. Dans les tours suivants, les dommages causés par l'incendie sont appliqués à la fin du tour de chaque côté à l'est, à la fin du tour de l'attaquant les dommages causés par le feu dans les tours précédents seront appliqués et de nouveaux marqueurs sont ajoutés si d'autres incendies ont commencé. Après le tour du défenseur, appliquez à nouveau les dégâts, cette fois en utilisant tous les marqueurs de la structure. Par conséquent, les dommages causés par le feu sont cumulatifs. Si les points de dommages dépassent la durabilité d'une section d'une structure donnée, celle-ci s'effondrera. Tenez compte des dommages

collatéraux causés aux unités qui se trouvent à l'intérieur de la structure ou qui la chevauchent (comme expliqué précédemment), en effectuant des jets de contrôle du moral si nécessaire.

Par exemple, si vous infligez 2 points de dégâts d'incendie, marquez la section avec 2 marqueurs d'incendie pour indiquer qu'au prochain tour, la structure recevra 2 dommages supplémentaires.

EXTINCTION D'INCENDIE : activer une unité à l'intérieur d'une structure en feu, ou en contact avec elle, pour éteindre un incendie en éliminant 1 marqueur d'incendie par tour et section en contact avec le feu, même dans les différentes structures avec lesquelles il est en contact.

Cette unité ne peut effectuer aucune autre action (pas même bouger) et si elle est en contact avec une unité ennemie, elle recevra une attaque à son tour mais ne pourra pas contre-attaquer.

Une unité qui éteint un feu ne peut pas attaquer avec certaines sections et éteindre un feu avec d'autres.

STRUCTURES RASEES : si la valeur de durabilité d'une structure ou d'une section de mur est atteinte ou dépassée, la tuile est immédiatement retirée ou retournée. S'il y a un défenseur à l'intérieur de la structure, il subira 1 dommage pour chaque section de l'unité en contact avec lui et effectuera automatiquement un contrôle du moral. Si la structure rasée est une tour ou une structure fermée (comme un village), l'unité à l'intérieur est détruite. Si une unité attaquante fait face à la fois à une section effondrée et à une section non effondrée du mur lors de l'engagement d'une unité défensive, tout bonus que le défenseur avait ne s'applique pas et il perd la priorité d'attaque. Les incendies peuvent se propager. Si une structure s'effondre alors qu'elle est en feu, les marqueurs d'incendie sont automatiquement déplacés sur les côtés lorsqu'ils sont en contact avec d'autres structures, les répartissant uniformément. Si un marqueur reste après la distribution, le défenseur choisit où le placer.

Par exemple, s'il y a 3 marqueurs d'incendie sur un mur qui s'effondre reliés d'un côté à un mur avec une porte et de l'autre à une tour, 1 marqueur d'incendie doit être placé sur chacun des deux murs connectés, et le marqueur restant est placé à volonté par le défenseur.

VII. DES SCENARIOS AVEC DES FORTERESSES

CHAMP DE BATAILLE : Vos dimensions de combat doivent être telles qu'indiquées dans le manuel du jeu de base ou spécifiées dans les paramètres du scénario. Les deux joueurs peuvent également se mettre d'accord sur les dimensions du champ de bataille avant le jeu.

Un minimum de 70x70 cm (28x28 pouces) est recommandé et l'attaquant doit maintenir une distance d'au moins 40-45 cm (16-18 pouces) des murs.

VALEUR PONCTUELLE : le défenseur doit informer l'attaquant du nombre de points qu'il dépense pour construire la forteresse et tout autre terrain défensif avant de les déployer, avec une limite de 2 unités d'artillerie.

Ensuite, le Défenseur fait de même avec ses unités, en les plaçant face cachée. Ensuite, l'attaquant déploie ses unités et ses marqueurs d'unités de siège, le cas échéant, tels que des béliers et des tours de siège.

Sur la couverture arrière de ce livre de règles, vous trouverez un résumé montrant les valeurs de chaque élément d'une forteresse et des unités de siège. Il est fortement recommandé de jouer des batailles avec des forteresses d'environ 2 000 points, dans lesquelles le défenseur a une forteresse 5 par 3 avec 4 tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

ATTAQUANT : ils gagneront la bataille si le défenseur échoue à un contrôle de moral en raison d'un taux de pertes égal ou supérieur à 75% de la valeur de son armée. Ainsi, si le défenseur a commencé avec une armée de 1 000 points, il doit perdre 750 points ou plus pour lancer le contrôle décisif du moral, y compris les unités fuyantes ou en fuite. Certains scénarios indiquent des ajustements spécifiques à appliquer. S'il n'y a pas d'unités de défense à l'intérieur d'une forteresse ou si les unités restantes fuient, l'attaquant déclare la victoire.

DÉFENSEUR : pour une bataille de 1 500 points, ils doivent résister à un nombre variable de tours jusqu'à ce que la pile de cartes Action soit épuisée deux fois. Pour les batailles avec plus de points, la pile de cartes Action doit

être épuisée 3 fois. Dans certains scénarios, d'autres conditions peuvent être spécifiées. Une tactique intéressante pour le défenseur est d'essayer de passer et d'épuiser la pile de cartes Action dès que possible, en n'utilisant pas d'ordres afin qu'ils puissent jeter toutes leurs cartes et en tirer de nouvelles. Le défenseur peut également gagner la bataille si l'attaquant échoue à un rôle de contrôle de leadership après avoir perdu plus de 50% de ses unités, détruites ou en fuite.

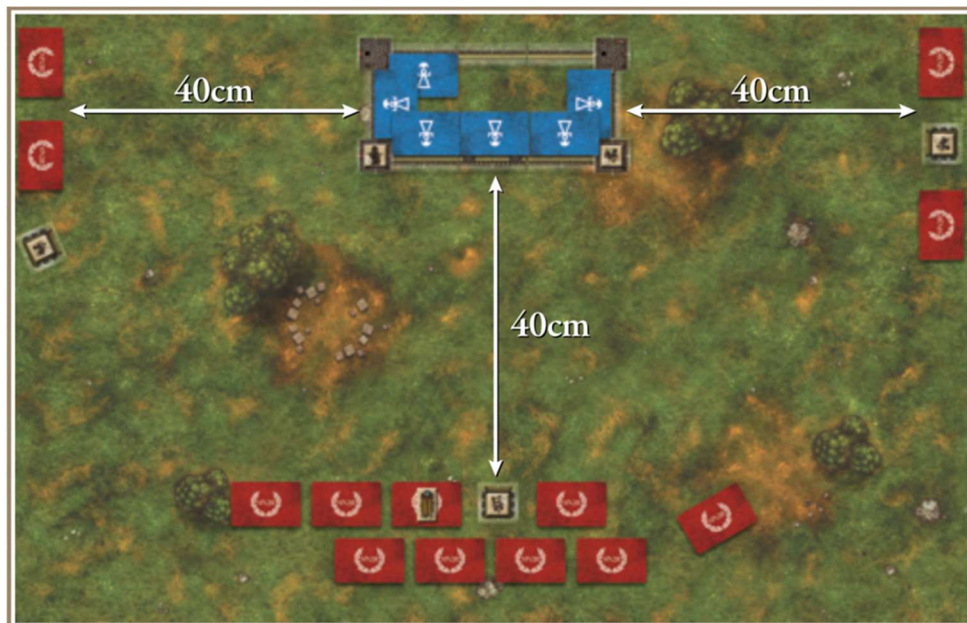
Le côté attaquant joue le premier tour dans des scénarios avec une forteresse, sauf indication contraire.

DÉPLOIEMENT : la forteresse est normalement placée au bord de la table comme indiqué sur la photo. S'il y a assez de place, la forteresse peut être placée au centre du champ de bataille, donnant à l'attaquant la possibilité de choisir quelle ville attaquer. Une forteresse standard de 5 par 3 a une profondeur d'environ 25 cm (10 pouces) et il est conseillé de placer la zone de déploiement de l'ennemi à une distance minimale de 40-45 cm (16-18 pouces).

Nous vous encourageons à utiliser le champ de bataille le plus large possible.

DÉFENSEUR : déploie ses unités face cachée à l'intérieur de la forteresse et face vers le haut si elle est à l'extérieur, ou sur les tours et les murs. Les unités cachées peuvent rester cachées tant qu'elles sont à l'intérieur de la forteresse ou si elles se déplacent d'un maximum de 1 DU par tour.

ATTAQUANT : déploie ses unités au-dessus du défenseur, face vers le haut, dans la zone de déploiement assignée.



CONCEPTION DE FORTERESSE :

Dans les paragraphes suivants, vous trouverez quelques conseils et astuces sur la façon de concevoir votre propre forteresse. Lorsqu'une structure est détruite, elle est retirée du champ de bataille, libérant ainsi l'espace qu'elle occupait, ou vous pouvez la recouvrir pour indiquer qu'elle s'est effondrée. Les segments de mur doivent avoir une continuité ; Vous ne pouvez pas construire un mur dans un espace vide ou un espace, à moins que vous ne parveniez à un accord avec votre adversaire.

Toutes les forteresses doivent avoir au moins une porte.

TYPES DE FORTERESSE : la règle générale est de construire une forteresse en pierre ou en bois, sans mélanger les éléments, mais si les deux parties sont d'accord, les tours en pierre peuvent être utilisées dans une forteresse en bois. Les éléments en pierre coûtent deux fois plus de points que les éléments en bois.

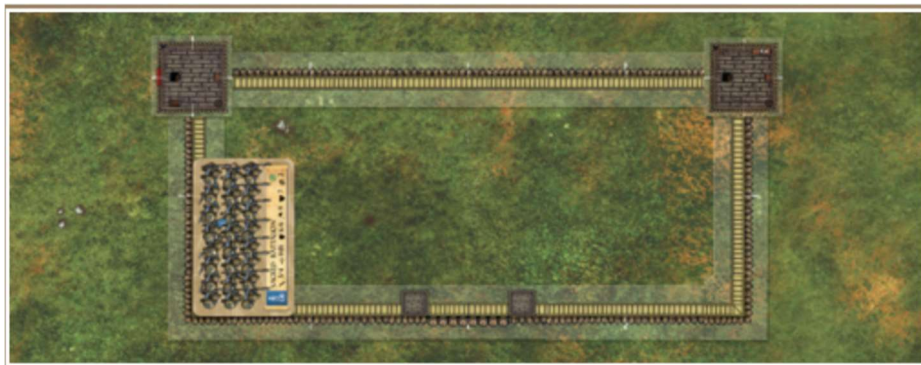
Vous pouvez construire une forteresse plus petite près de votre zone de déploiement dans certains scénarios où l'attaquant ne peut attaquer que dans une direction spécifique.

Si vous avez un grand espace pour votre champ de bataille, il est conseillé de placer la forteresse au centre, afin que l'attaquant puisse décider où déployer ses unités après le déploiement du défenseur.

Inversement, s'il n'y a pas assez d'espace, la forteresse peut être placée sur un bord de la carte avec la porte face à l'attaquant, de sorte que la forteresse peut être attaquée de 3 directions différentes.



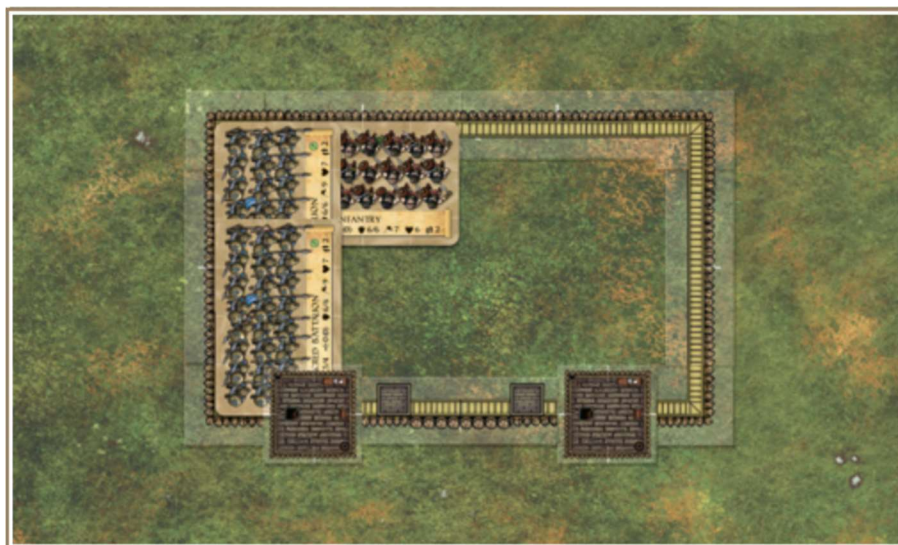
Les marquages sur les tours doivent correspondre aux marquages imprimés sur les murs, comme le montre cette image.



Dans cet exemple, il y a une forteresse en bois avec 7 sections de mur, 2 tours, 1 mur avec une porte et 2 murs d'angle pour un total de 510 points (1 020 si elle est en pierre).

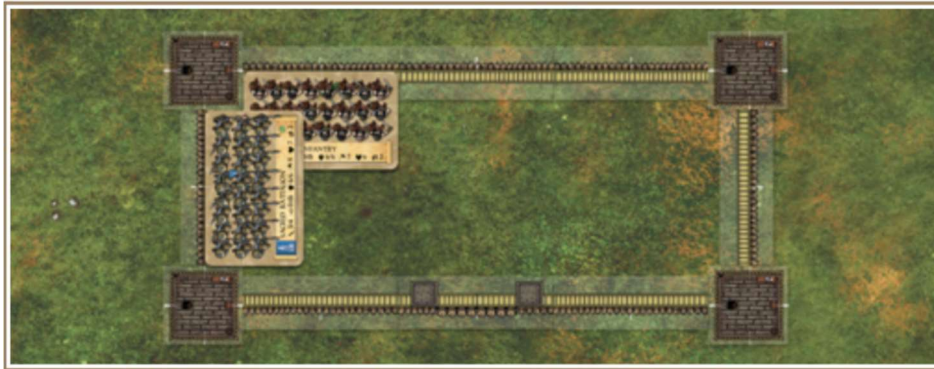
Dans l'exemple suivant, seules des tours sont utilisées des deux côtés de la porte et les différents éléments sont ajustés avec les murs d'angle pour fermer la structure. Pour occuper l'un des coins, l'unité est autorisée à chevaucher la tour en la plaçant au sommet de la tour ou du mur, comme le montre l'image.

Cette forteresse est composée de 4 murs, 1 mur avec une porte, 4 murs d'angle et 2 tours, pour un total de 430 points (860 pour les structures en pierre).

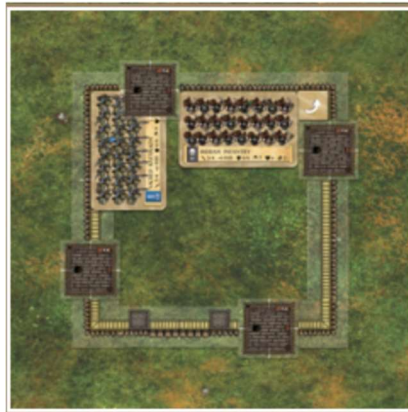


Dans l'image suivante, vous pouvez voir une forteresse standard de 5 par 3 sections avec 4 tours d'angle.

Il est composé de 4 tours, 7 murs et 1 mur avec une porte pour un total de 630 points (1 260 pour les structures en pierre).

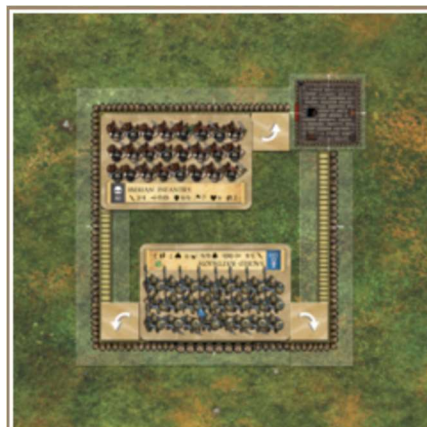


Dans cet autre exemple, un design atypique est suggéré.



De plus, vous pouvez voir une unité défensive étendre son flanc droit (ce qui baisse son moral de 1) afin de couvrir le coin des deux côtés. Dans cette conception, il y a 4 tours, 4 murs d'angle, 4 murs et un mur avec une porte pour un total de 550 points (1 110 pour les structures en pierre).

Dans ce dernier exemple, vous pouvez voir une petite forteresse, de faible valeur, avec 3 murs d'angle, 3 murs, un mur avec une porte et une tour pour un total de 290 points (580 pour la pierre).



Et vous? Comment allez-vous

Installez votre forteresse