

Stronghold

LA DEFENSE DE SKANJA

« La forteresse ne tiendra jamais, Marc, dit Berger en s'éloignant de la fenêtre pour aller vers la table où se trouvait le lieutenant Mark Tavi.

- Skania va tomber. Tu le sais, n'est-ce pas ? »

Le commandant regardait la carte et les rapports des éclaireurs posés sur la table. Que devait-il répondre ; qu'il le savait ? Qu'une telle force ne pouvait être vaincue ? Que la forteresse tomberait en deux ou trois jours dans le meilleur des cas ? Que tout était déjà perdu ? Oui, ça il le savait – ils le savaient tous les deux. Dans quelques jours, une horde d'orques allait anéantir quiconque se trouverait sur leur passage. Que restait-il à dire ? Evoquer le devoir du soldat ? Le courage et l'honneur ? Qu'ils étaient le dernier espoir d'Agaria ? Qu'ils avaient tous vécu en attendant ce moment de gloire ? Que les quelques jours qui allaient suivre, dicteraient les récits futurs sur ces faits.

« Vous auriez pu gâcher votre vie dans des actes inutiles, vous auriez pu être un alcoolique, un raté et même personne. Pourtant le moment est venu de changer. Combattez sur les murs. Tenez bon. Combattez sur les murs et repoussez l'ennemi aussi longtemps que possible. Combattez sur les murs et gagnez une place dans l'histoire. » Il garderait ces mots pour les soldats, il devrait les convaincre de croire en l'impossible et de combattre pour Skanja.

Mais, ici et maintenant, ces mots n'avaient pas de sens. Lui et Berger se connaissaient depuis si longtemps. Ils n'avaient rien à dire. Ils savaient déjà tout.

« Ceci est la forteresse de Bari, dit le commandant en indiquant un point sur la carte.

- Les messagers sont partis il y a une heure. Bari préparera sa défense, envoie des coursiers et donne-leur des consignes. Ils organiseront la défense ».

Tavi releva la tête et regarda son ami.

« Rassemble les femmes et les enfants. A l'aube, conduis-les à Bari par l'ouest. Ils seront en sûreté là-bas. »

Il savait qu'il en demandait beaucoup. Berger était le meilleur épéiste que Tavi n'avait jamais rencontré ; le meilleur ami qu'il n'avait jamais eu et le plus brave des hommes. Berger était l'homme qui – Tavi était prêt à la croire – allait combattre seul sur les murs et défendre Skanja contre la vague d'envahisseurs de Valdor. Il était aussi un Ragadian, un homme du grand Est. Ce n'était pas sa guerre, il n'était pas de cette garnison et n'avait aucun engagement ici. Il était venu pour Tavi. Et maintenant, Berger allait être envoyé ailleurs contre sa volonté, contre son intention de défendre la forteresse jusqu'à la fin, sans intention de fuir ou tomber. Il voulait seulement combattre côte à côte avec son commandant.

« Je ne serai pas la nounou des femmes, commandant ».

Berger appuya ses derniers mots :

« Envoyez quelqu'un d'autre du château avec elles. Vous trouverez sûrement quelqu'un.

- Mais je te le demande à toi.

- Et moi, je refuse.

- Et moi, je n'accepte pas ton refus. Tu partiras à l'aube. »

Tavi se voulait ferme, mais échoua : on ne peut détourner un ami avec une grimace et des phrases vides. Il s'assit à la table et cacha son visage entre ses mains :

« Berger, ne rend pas la chose plus difficile qu'elle ne l'est déjà. Je sais que tu veux rester ici et mourir avec nous, et tu sais que je ne peux pas te laisser faire. Prends ton honneur de Ragadian et sors. Bois-en une pour moi à Bari. Il n'est pas nécessaire qu'on meurt tous les deux ici.

- Mais...

- Berger, s'il te plaît. Ces gens ont besoin d'être escortés pour aller à Bari. Et j'ai besoin de quelqu'un qui en soit capable. »

Dehors le clairon résonna haut et fort. L'ennemi était à l'horizon. Ils étaient donc venus. Tavi avait espéré que l'armée de l'envahisseur passerait plus au nord à Bari ou à Calm. Mais non cela n'arriverait pas. Ils venaient droit sur Skanja, espérant une proie facile.

« Mark, c'est dix jours de voyage pour un tel convoi, plaïda Berger en inspectant la carte. Ces gens n'arriveront jamais à atteindre Bari. L'envahisseur leur coupera la route avant. Je ne serai d'aucune aide là-bas. »



Finalemment, Berger trancha :
 « Tu dois tenir pendant six, peut-être sept jours.
 - Huit.
 - Quoi ?
 - Huit jours, je te donne huit jours. Tu arriveras à Bari. Tu sauveras les gens et construiras des défenses là-bas. »



Et il en fut ainsi. Le convoi avec les femmes et les enfants quitta Skanja. Loin devant, au début de la colonne se trouvait Berger, circulant de gauche à droite, d'avant en arrière pour donner les derniers ordres. Le manteau des Ragadian flottait au vent.

Tavi le regardait depuis la fenêtre de sa chambre. Il attendait un dernier regard, un geste de son ami, un au revoir, mais en vain. La colonne s'ébranla. Berger ne regarderait pas la forteresse une dernière fois.

Voilà donc comment cela finissait, sans même un mot, ni une poignée de mains. Tavi regardait l'horizon avec des yeux vides. Ce n'était pas ce qu'il avait imaginé. Ils n'avaient échangé que quelques mots la veille. Berger était parti dans sa chambre avec un froid au revoir. Ils ne s'étaient pas croisés le matin.

Le Ragadian avait accepté la corvée de partir de mauvaise grâce. Tavi ne s'y attendait pas. Il savait que Berger détesterait battre en retraite vers le château et que le Ragadian voulait être ici, à Skanja, pour se battre et mourir avec Tavi. Il le savait mais attendait une réaction différente de Berger : crier oui, maudire, fulminer même, mais accepter inévitablement à la fin. Skanja tomberait. Tavi allait mourir. Berger ne pouvait aider ici. Ils le savaient tous les deux. Tavi s'était préparé à ce que son ami s'énerve, mais cela n'était pas arrivé. Il s'était préparé à se battre, aux insultes, cela n'arriva pas non plus. Tavi s'attendait à une soirée d'adieu autour d'une bouteille sur une table, mais pas seul dans sa chambre à rêver au passé.

Tout s'était mal passé.

Lui et Berger avaient affronté maintes fois la mort. C'était comme il y a six ans, à l'est du village de Barosz, quand ils étaient tombés dans une embuscade tendue par des orques. Leur escadron avait été encerclé, décimé. C'est à ce moment-là qu'il plongea son regard dans celui de son compagnon, ils hochèrent la tête et sautèrent au milieu de la mêlée pour affronter la mort. Et ils tirèrent leurs dernières cartouches, crièrent et combattirent. Ce qui arriva ? Une victoire miraculeuse. La formation des orques fut rompue, un immense soulagement les gagna. Ils avaient trompé la mort.

Il leur avait semblé aussi que leur heure était venue, plus tard, pendant le siège de Tija. Deux tirs avaient sifflé à côté de Tavi et avaient touché Berger dans la poitrine, le faisant tomber raide mort comme une poupée de chiffon. Tavi resta debout, criant comme un lion et contenant l'ennemi. Il ne recula pas d'un pas malgré la pression de l'assaillant. Il savait que le temps était compté, qu'à chaque seconde, la vie quittait Berger.

« Tiens bon Berger, ne pense même pas m'abandonner ! » lui cria-t-il en se battant comme trois hommes. Il le pria de lutter, de ne pas abandonner, d'attendre de l'aide.

Et l'aide vint, heureusement, à l'heure. Le Ragadian fut ramené de la mort.

Une fois de plus, il semblait que leur dernière heure était venue, l'hiver dernier quand ils s'étaient perdus, lors d'une mission de reconnaissance avec un petit groupe d'hommes. Cette nuit-là, ils avaient bu leur dernière goutte d'alcool et s'étaient regardés souriant. S'ils devaient mourir, c'étaient la nuit idéale, entourés d'amis, une bouteille de Vodka à la main et des sourires sur leur visage. Mais ils furent une nouvelle fois chanceux et trompèrent encore la mort.

Mais là, c'était la fin. Berger avait quitté Skanja. Dans quelques jours seulement, Tavi allait succomber sous la pression des orques. Il n'y aurait pas de poignée de main, personne à qui jeter son dernier regard, personne à remercier pour ces années d'amitié. C'était comme ça et pas autrement.

La colonne disparue, Tavi s'éloigna de la fenêtre. Il se sentait terriblement mal.

« Stano ! »

Tavi avait besoin d'aide.
 « Apporte-moi une bouteille de vin »
 Personne ne répondit.

« Stano ! cria-t-il encore.

- Stano est parti, dit une voix que Tavi connaissait bien. Stano escorte la colonne. »

Berger expliqua en posant une bouteille de vin sur la table :

« Je lui ai donné mon manteau.

- Mais...

- Je suis sûr que tu voudrais dire « merci, je regrette ou je suis content que tu sois là, n'est ce pas ? » reprit Berger en s'approchant de la fenêtre pour observer les soldats qui s'agitaient dans la cour.

Tavi resta silencieux pendant un moment, puis finalement rejoignant son ami, il le remercia :

« Je m'excuse, c'est bon de te revoir. »



Stronghold

LES REGLES



DEROULEMENT DU JEU - INFORMATIONS GENERALES

Une partie de stronghold est divisée en 10 tours. Chaque tour comprend 6 phases subséquentes. Après la sixième phase, vient l'assaut.

Les phases d'actions des joueurs vont s'alterner. Après chaque phase de l'attaquant, vient celle du défenseur.

Chaque phase de l'attaquant représente une étape de la préparation pour l'assaut. La première est appelée approvisionnements, l'attaquant y reçoit de nouvelles troupes et ressources. Lors de la seconde phase, l'attaquant utilise ses ressources pour construire des machines de sièges : balistes mortelles, catapultes destructrices, monstrueux trébuchets. Dans la troisième phase, il équipe ses unités avec des boucliers, des armes empoisonnées et des bannières. Dans la quatrième, il entraîne ses unités au combat : argousins, quartier-maîtres, ainsi que d'autres qui apparaîtront sur les remparts. Dans la cinquième phase, les chamans de l'attaquant font appel à la magie noire. En sacrifiant des gobelins, ils confèrent différents avantages aux troupes. Finalement, lors de la sixième phase, les troupes font mouvement et les derniers ordres sont donnés aux unités se battant sur les murs.

L'assaut peut commencer !

Les actions de l'attaquant prennent du temps, ce qui permet au défenseur de préparer la forteresse à la bataille. Le temps qui passe est représenté dans Stronghold par des sabliers. Après chaque action, l'attaquant donne au défenseur un certain nombre de sabliers. A la fin de chaque phase de l'attaquant, le défenseur doit utiliser tous les sabliers qu'il a reçus.

Il y a différents bâtiments dans la forteresse. Le défenseur doit dépenser ses sabliers afin de les utiliser et de préparer sa défense. A la forge, le forgeron fabrique de dangereux canons. Dans l'atelier, le charpentier prépare des plateformes pour accueillir de nouvelles unités sur les murs et il renforce les portes. Le prêtre officie dans la cathédrale pour demander l'aide de Dieu et soigne les soldats blessés dans l'hôpital. Le défenseur entraîne aussi de nouvelles troupes dans ses baraquements. Enfin, les éclaireurs partent poser des pièges à l'extérieur et saboter les engins de siège de l'attaquant.

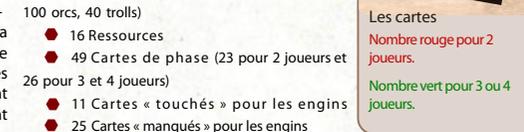
Quand la sixième phase se termine, l'assaut commence par le combat à distance. Le grondement des canons se fait entendre sur les murs, les projectiles envoyés par les engins de siège pleuvent sur la forteresse, les archers repoussent les adversaires avec des essaims de flèches. La mêlée peut alors débuter : les chaudrons prennent leur récolte sanglante pendant que les troupes de l'attaquant exécutent les ordres pour envahir la forteresse.

Si l'attaquant arrive à pénétrer la forteresse par au moins un des murs, les troupes de l'attaquant ont créé une brèche. Cela met fin à la partie : on compte les points de victoire de chacun des participants. Si l'attaquant n'est pas entré dans la forteresse, un nouveau tour commence.

DESCRIPTION DU MATERIEL

La boîte contient le matériel suivant :

- 1 plateau de jeu
- 1 plateau de gloire
- 29 points de gloire
- 200 unités attaquantes (60 gobelins, 100 orcs, 40 trolls)



Les cartes
 Nombre rouge pour 2
 joueurs.
 Nombre vert pour 3 ou 4
 joueurs.

100 orcs, 40 trolls)
 ● 16 Ressources
 ● 49 Cartes de phase (23 pour 2 joueurs et 26 pour 3 et 4 joueurs)

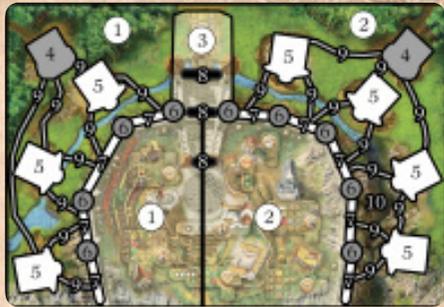
- 11 Cartes « touchés » pour les engins
- 25 Cartes « manqués » pour les engins
- 5 morceaux de bélier, 11 engins de siège (4 balistes, 4 catapultes, 3 tours de siège), 5 jetons d'ordre, 15 jetons d'entraînement, 12 rituels, 21 jetons d'équipement, 2 autels)
- 4 Cartes d'engin de l'attaquant (2 autels, 2 trébuchets)
- 24 Sabliers (dans 2 couleurs)
- 41 Unités du défenseur (17 archers, 20 soldats, 4 vétérans)
- 28 Composants de mur (23 en pierre et 5 en bois)
- 6 Cartes « touchés » du défenseur
- 2 Héros
- 9 Marqueurs de chaudrons (3 contre les gobelins, 3 contre les orcs et 3 contre les trolls)

● 6 Pièges (3 pour les gobelins, 3 pour les trolls), 3 plateformes, 3 mantelets
 6 marqueurs machine du défenseur (3 canons, 3 crochets), 1 marqueur de rapidité, 1 bénédiction des archers, 1 éblouissement spirituel

S'il arrive, durant la partie, que toutes les pièces disponibles d'un type aient été utilisées, il faut attendre qu'une ou plusieurs pièces redeviennent disponibles pour pouvoir à nouveau s'en servir.

EXEMPLE: il y a 3 chaudrons contre les trolls dans le jeu. Le défenseur ne peut pas en construire un quatrième (il n'y a pas suffisamment de ressources pour cela dans la forteresse).





Le plateau

- 1 - Côté ouest de la forteresse
- 2 - Côté est de la forteresse
- 3 - Remparts de la barbacane
- 4 - Abords
- 5 - Remparts
- 6 - Tours
- 7 - Murs
- 8 - Portails
- 9 - Sentiers
- 10 - Absence de sentier

SENTIERS

Les abords sont reliés au rempart par des sentiers, qui sont utilisés par les troupes de l'envahisseur pour avancer. Notez que ces troupes ne peuvent pas reculer - Elles ne peuvent qu'avancer vers les murs. Les scouts peuvent placer des pièges sur ces sentiers. L'attaquant peut empêcher cette action en y construisant préalablement des ponts.



Emplacement des pièges
C'est à cet endroit que le défenseur place des pièges à gobelins ou à trolls. L'attaquant peut y placer des ponts

LES MURS

Les murs de la forteresse sont divisés en section. C'est ici qu'a lieu le combat entre les unités de l'attaquant et celles du défenseur.



Les murs

- 1 - Emplacement des unités attaquantes
- 2 - Emplacement des tours de siège
- 3 - Emplacement des équipements
- 4 - Unités du défenseur
- 5 - Emplacement des chaudrons
- 6 - Emplacement des composants en bois ou en pierre (ils peuvent être empilés)
- 7 - Emplacement des héros
- 8 - Emplacement des plateformes

LES TOURS

Le défenseur peut utiliser les tours pour y placer des canons, des crochets ou des archers. Si une tour est occupée par un de ces éléments, aucun autre ne peut y être placé. Notez que l'on peut déplacer les archers et ainsi rendre disponible la tour, ce qui n'est pas le cas avec les engins.

LA BARBACANE

La barbacane n'est utilisée que dans les parties où l'attaquant possède le bélier. La barbacane possède trois portes qui ont chacune une résistance de 8. La résistance de la porte attaquée est indiquée avec un marqueur.



- La barbacane et son rempart
- 1 - Emplacement des composants de bélier
 - 2 - Emplacement des unités portant le bélier
 - 3 - La première porte
 - 4 - La seconde porte
 - 5 - La troisième porte
 - 6 - Marqueur de résistance de la porte

LE PLATEAU

LES EMPLACEMENTS

Les cartes, les jetons et les unités sont placés dans différents emplacements prévus à cet effet. Un seul élément (carte, jeton, unité) peut être placé dans chacun d'eux, excepté si la description spécifique le contraire.

LES COTES DE LA FORTERESSE

La forteresse est divisée en deux côtés, est et ouest. Aucune unité ou jetons de l'attaquant ne peut être transféré de l'autre côté de la forteresse pendant le jeu.

LES ABORDS & LES REMPARTS

Les abords et les remparts sont les étapes intermédiaires des troupes dans leur chemin vers les murs. Avant que les troupes de l'attaquant ne puissent atteindre les murs, elles doivent passer par les abords, puis par les remparts pour enfin arriver au mur. La construction des engins, des fortifications et l'entraînement sont réalisés sur les remparts.



- Les remparts
- 1 - Emplacement des engins
 - 2 - Emplacement des unités
 - 3 - Emplacement des mantelets
 - 4 - Emplacement des jetons d'entraînement



Préparation d'une partie pour 2 joueurs :

- 1 - Piste de score de points de gloire
- 2 - Tuiles de gloire du défenseur (côté clair)
- 3 - Sabliers
- 4 - Pile de tir du défenseur
- 5 - Tuiles piège (contre les gobelins et les trolls)
- 6 - Tuiles engin du défenseur : canons et crochets
- 7 - Tuiles bénédiction des archers et éblouissement spirituel
- 8 - Cubes des composants de remparts en bois
- 9 - Cubes d'unités du défenseur - soldats
- 10 - Cubes d'unités du défenseur - vétérans
- 11 - Cubes des composants de remparts en pierre
- 12 - Marqueurs des chaudrons (contre les trolls, les orques et les gobelins)
- 13 - 10 tuiles de gloire de l'assaillant sur la piste de score de points de gloire
- 14 - Cartes « touché » de l'assaillant
- 15 - Tuiles de gloire de l'assaillant (côté sombre)
- 16 - Tuiles des mantelets
- 17 - Tuiles ordres
- 18 - Tuiles ressources
- 19 - Bourse avec les cubes représentant les unités de l'assaillant
- 20 - Tuiles entraînement (saboteur, maître de tir), tuiles d'engins de siège (baliste, catapulte), tuiles équipement (pont, étendards, boucliers) et tuiles rituels (pierre de sang, tempête, spectres)
- 21 - Plateau de jeu
- 22 - Cartes phases de l'assaillant
- 23 - Tuiles de plateformes (L'attaquant utilise le paquet de cartes pré-défini)

LES BÂTIMENTS À L'INTÉRIEUR DE LA FORTERESSE

Une forge, un atelier, les quartiers des éclaireurs, une cathédrale, un hôpital, des baraquements, une garde d'honneur et des gardes. Tous ces bâtiments sont décrits en détail dans le livre du défenseur.



Bâtiments
 1 – Cases pour les marqueurs sabliers
 2 – Symboles des actions achetées avec les sabliers
 3 – Case signifiant que l'action n'est plus disponible pour le tour en cours (car elle a été complétée en totalité lors du tour)
 4 – Case pour le saboteur



Cases pour les unités du défenseur à l'intérieur des bâtiments
 1 – Case pouvant accueillir n'importe quelle unité
 2 – Case pouvant accueillir n'importe quelle unité (marquée pour commencer la partie avec un archer)
 3 – Case pour archer uniquement (marquée pour commencer la partie avec un archer)
 4 – Case pour soldat uniquement
 5 – Case pour soldat uniquement (marquée pour commencer la partie avec un soldat)
 6 – Case pour vétéran uniquement

PARTIE À 2 JOUEURS

Note : Les règles du jeu sont présentées dans le cadre d'une partie avec 2 joueurs. Une description de partie à 3 et 4 joueurs figure à la fin du manuel.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Le plateau de jeu doit être disposé sur une table avec, juste à côté, la piste de score de points de gloire. Mettez des tuiles gloire sur la piste de score de points de gloire : 10 tuiles sur le livre de l'assaillant et 1 tuile sur chacune des quatre cases du côté du défenseur. Les tuiles de gloire restantes doivent rester à portée de main, à côté de la piste de score de points de gloire.

Les joueurs doivent ensuite choisir leur rôle : qui jouera l'assaillant, qui jouera le défenseur.

Les cubes marron sont utilisés par le défenseur comme des composants de remparts en bois. Avant de commencer une partie, l'attaquant prend 16 cubes de son côté qui forme la banque de ressources. 3 des cubes restants sont des composants de remparts en bois, le dernier étant le marqueur de résistance des portails.

PREPARATIFS DE L'ASSAILLANT

L'assaillant met toutes ses unités dans la bourse en tissu. Il place ensuite les ressources et les tuiles à côté du plateau. Puis il pioche les cartes phase 1 et phase 6, ainsi qu'une carte camp de la pile, et les met en face de lui. Enfin, il pioche au hasard 2 cartes phase 2 et en choisit une qu'il conserve ; il pioche au hasard 2 cartes phase 3 et en choisit une qu'il conserve ; il pioche au hasard 2 cartes phase 4 et en choisit une qu'il conserve ; il pioche au hasard 2 cartes phase 5 et en choisit une qu'il conserve.

Ceci revêt une grande importance : ces choix vont dessiner les contours de la stratégie que pourra suivre l'assaillant. Les cartes phases qui n'ont pas été choisies sont remises dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées lors de la partie.

Note : La pioche aléatoire de cartes phase contribue à la diversité des parties ; cela demande toutefois une certaine expérience de la part de l'assaillant. Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser directement les cartes marquées d'une étoile : elles permettent de commencer à jouer immédiatement.

L'assaillant reçoit 5 ressources avant le début de la partie.

PREPARATIFS DU DEFENSEUR

Le défenseur positionne ses unités et place 2 composants de remparts en pierre pour chaque partie de rempart. Un point sur la couleur de l'unité signifie qu'elle doit être placée sur une case déterminée. Les points ne servent qu'à préciser le placement initial des unités et ne sont plus pris en compte après.

Le défenseur place 2 soldats sur la case garde d'honneur et 1 archer dans le bâtiment gardes. Il place ensuite 4 archers et 1 soldat dans les baraquements. Les unités restantes sont rangées à côté du plateau de jeu.

Les héros sont placés sur leurs parties de remparts respectives.

Toutes les pièces restantes doivent être disposées à côté du plateau de jeu.

Le défenseur reçoit 4 sabliers avant que la partie ne commence.

LIVRE DE L'ASSAILLANT

OBJECTIFS DE L'ASSAILLANT

Le but de l'assaillant est de pénétrer dans la forteresse et de gagner autant de points de gloire que possible.

UNITES DE L'ASSAILLANT

Au cours de la partie, l'assaillant a à sa disposition les unités suivantes :

- Gobelin - force 1
- Orc - force 2
- Troll - force 3

PHASES

Les actions sur les cartes phases représentent les actions disponibles que peut effectuer l'assaillant au cours de la partie. Les phases se jouent dans l'ordre et correspondent aux différentes étapes avant l'assaut.

- PHASE 1 - RAVITAILLEMENT
- PHASE 2 - ENGIN
- PHASE 3 - EQUIPEMENT
- PHASE 4 - ENTRAINEMENT
- PHASE 5 - RITUELS
- PHASE 6 - DEPLOIEMENT

Chaque carte phase a différentes actions possibles, imprimées. L'assaillant peut effectuer autant d'actions qu'il le souhaite : il peut toutes les faire, n'en accomplir que quelques unes voire aucune. Une action ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

Chaque action a un coût : c'est le nombre d'unités qui doit être envoyé pour l'accomplir (ces unités sont ensuite retirées de la partie). De plus, les actions des phases 2 et 3 exigent qu'une certaine quantité de ressources soient dépensées pour être effectuées.

Chaque unité dédiée à l'accomplissement d'une action fait gagner 1 sablier au défenseur. Les actions peuvent être accomplies très rapidement (en utilisant des unités fortes) ou lentement (en utilisant des unités faibles).



EXEMPLE : l'assaillant peut construire une catapulte en dépensant 1 troll ou 2 orques. 1 troll donnera 1 sablier au défenseur ; 2 orques lui donneront 2 sabliers.

Lorsque l'assaillant a effectué toutes les actions qu'il souhaitait faire au cours de la phase, il déclare la phase terminée. A la fin de celle-ci, le défenseur doit dépenser tous les sabliers qu'il a reçus lors de cette phase (s'il en a reçu, bien sûr). Cela fait, l'assaillant entame la prochaine phase.

Une fois la phase 6 terminée, que le défenseur a dépensé tous ses sabliers, l'assaut commence.

Note : Les phases doivent être jouées dans l'ordre. Lorsqu'une phase est terminée, il n'est pas possible de revenir en arrière, à une phase précédente.

Note : Certaines actions ne coûtent que des sabliers.

Note : Les actions ayant pour coût des unités ne peuvent être payées qu'avec des unités qui ne sont pas sur le plateau de jeu.



Lors de la phase 1, l'assaillant reçoit des unités et des ressources.

NOUVELLES UNITES

L'assaillant pioche au hasard 14 unités dans la bourse. Elles serviront à effectuer des actions ce tour-ci.

RESSOURCES

L'assaillant reçoit 5 cubes de ressources.

De plus, l'assaillant peut prendre l'actions gain de ressources.

GAIN RESSOURCES

Coût : 1 unité au choix (1 sablier)

Effet :

- Gobelin - 1 ressource supplémentaire
- Orc - 2 ressources supplémentaires
- Troll - 3 ressources supplémentaires

L'assaillant ne peut pas dépenser plus d'un sablier pour gagner des ressources supplémentaires.

Note : L'assaillant peut gagner au maximum 8 ressources par tour (5 + 3 s'il dépense un troll avec l'action gain de ressources).

Note : Lors du premier tour, l'assaillant a à sa disposition 5 ressources supplémentaires (cf. le chapitre préparatifs de l'assaillant).



L'assaillant peut dépenser des unités pour construire des engins de siège. Il existe 7 types d'engins de siège différents.



BALISTE

Coût : 6 ressources + 1 troll ou 2 orcs (donne respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Préparation : l'Assaillant prend 2 cartes « touché » et 5 cartes « manqué ». Il les mélange et en fait une pile qu'il place, face cachée, sur le plateau de jeu.

Placement : l'assaillant place la pile de cartes sur le rempart de son choix et met dessus la tuile baliste pour indiquer de quel engin de siège il s'agit.

Portée : La baliste ne peut tirer que sur les murs connectés, via les sentiers, au rempart sur lequel elle est.

Effet : L'assaillant désigne le mur ciblé et révèle la carte du dessus de la pile.

Si c'est une carte « manqué », la baliste manque sa cible. La carte « manqué » est alors défaussée.

Si c'est une carte « touché », la baliste touche sa cible. Elle tue 1 unité sur le mur, au choix de l'assaillant. S'il y a des unités de l'assaillant sur ce mur, la plus forte de ses unités est également tuée.

La carte « touché » est à nouveau mélangée dans la pile de cartes de la baliste.

Note : les éclaireurs de la forteresse peuvent cibler une baliste.

Note : S'il n'y a pas d'unités du défenseur sur les murs, il n'est pas obligatoire d'utiliser la baliste.



AUTEL

Coût : 4 ressources et 1 troll, ou 2 orques (donne respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Placement : l'assaillant place la tuile autel sur la case du rempart de son choix.

Portée : l'autel affecte n'importe quel mur du côté de la forteresse où il se trouve.

Effet : A chaque tour, l'autel donne à l'assaillant +1 en force sur le mur de son choix. A chaque tour, l'assaillant peut choisir une partie de rempart différente. Le choix du mur se fait lors de la phase de déploiement.



Note : Il n'y a pas de cases autel sur le plateau de jeu ; afin d'éviter toute confusion, la tuile est placée près du mur que l'autel doit affecter.



MANTELET (protection contre les archers)

Coût : 4 ressources et 1 orque ou 2 gobelins (donne respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Placement : l'assaillant place la tuile mantelet sur la case du rempart de son choix.

Effet : le mantelet protège les unités de l'assaillant situées sur ce rempart, des tirs d'archers.

Les tirs d'archers n'ont aucun effet sur ce rempart.

Note : Les mantelets ne protègent pas des canons et du tireur d'élite.



BELIER

Coût : 3 ressources et 1 orque, ou 2 gobelins (donne respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Placement : la tuile bélier est placée devant le portail. Chaque nouvelle partie du bélier est posée sur n'importe quelle case libre située devant le portail.

Effet : Pour pouvoir utiliser le bélier, l'assaillant doit y affecter des servants. Pour chaque partie du bélier, il y a deux cases réservées aux unités de l'assaillant. Seules les parties du bélier qui sont manoeuvrées par deux unités peuvent être utilisées lors de l'assaut. Pour chaque partie manoeuvrée de la sorte, la résistance du portail est diminuée de 1. Lorsque la résistance du portail est réduite à 0, l'assaillant reçoit :

- 1 point de gloire s'il s'agit du premier portail ; il déplace alors toutes les parties du bélier et toutes les unités qui le manoeuvrent jusqu'au deuxième portail,
- 1 point de gloire s'il s'agit du deuxième portail ; il déplace alors toutes les parties du bélier et toutes les unités qui le manoeuvrent jusqu'au troisième portail,
- 3 points de gloire s'il s'agit du troisième portail. La destruction du troisième portail revient à pénétrer dans la forteresse, ce qui met fin à la partie.

Note : les éclaireurs de la forteresse peuvent cibler une catapulte.



CATAPULTE

Coût : 6 ressources et 1 troll, ou 2 orques (donne respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Préparation : l'assaillant prend 2 cartes « touché » et 5 cartes « manqué ». Il les mélange et en fait une pile qu'il place, face cachée, sur le plateau de jeu.

Placement : l'assaillant place la pile sur le rempart de son choix et met dessus la tuile catapulte pour indiquer de quel engin de siège il s'agit.

Portée : La catapulte ne peut tirer que sur les murs connectés, via les sentiers, au rempart sur lequel elle est.

Effet : L'assaillant désigne le mur ciblé et révèle la carte du dessus de la pile.

Si c'est une carte « manqué », la catapulte manque sa cible. La carte « manqué » est alors défaussée.

Si c'est une carte « touché », la catapulte détruit 1 composant en pierre du rempart.

S'il y a également des composants en bois sur le mur touché, ils sont détruits avec ceux en pierre. S'il n'y a pas de composants sur le mur touché, la catapulte détruit un chaudron placé sur celui-ci, ou un canon / crochet placé dans la tour faisant face au rempart sur lequel la catapulte se trouve (voir illustration ci-dessous).

La carte « touché » est à nouveau mélangée dans la pile de cartes de la catapulte.



Note : si la résistance d'un portail est réduite à moins de 0, chaque point négatif vient en déduction de la résistance du portail suivant.



TREBUCHET

Coût : 8 ressources et 1 troll, ou 2 orques (donne respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Préparation : l'assaillant prend 2 cartes « touché » et 5 cartes « manqué ». Il les mélange et en fait une pile qu'il place, face cachée, sur le plateau de jeu.

Placement : l'assaillant place la pile sur l'abord de son choix et met dessus la tuile trébuchet pour indiquer de quel engin de siège il s'agit.

Portée : Le trébuchet peut tirer sur n'importe quel mur situé du côté de la forteresse où il se trouve.

Effet : L'assaillant désigne le mur ciblé et révèle la carte du dessus de la pile.

Si c'est une carte « manqué », le trébuchet manque sa cible. La carte « manqué » est alors défaussée.

Si c'est une carte « touché », le trébuchet touche sa cible. Il détruit un composant en pierre du rempart. S'il y a également des composants en bois sur le mur touché, ils sont détruits avec la partie en pierre. S'il n'y a pas de composants dans la partie de rempart touchée, le trébuchet détruit un chaudron placé sur ce mur.

Le trébuchet ne peut pas détruire de canon / crochet à l'intérieur des tours.

Note : Le trébuchet est trop éloigné de la forteresse pour pouvoir être atteint par les éclaireurs du défenseur.



TOUR DE SIEGE

Coût : 8 ressources et 1 troll, ou 2 orques (donne respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Placement : La tuile est placée près du mur choisi. Seuls quatre murs peuvent être attaqués avec la tour de siège.

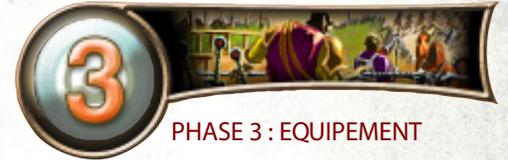
Effet : l'assaillant envoie les unités dans la tour de siège à la phase 6. Les unités se déplacent directement du camp jusqu'à la tour de siège, en évitant les abords et les remparts. La tour de siège confère trois places supplémentaires pour les unités de l'assaillant sur le mur concerné.

Les unités dans la tour de siège prennent part à la mêlée.

Note : A la fin du tour, toutes les unités de la tour de siège doivent être déplacées sur les murs (à condition qu'il y ait de la place libre).

Note : Les engins ne peuvent pas être détruits. (Mais certains peuvent être sabotés par les éclaireurs de la forteresse.)

Note : A aucun moment de la partie, il ne peut y avoir plus de 4 engins de jet (baliste, catapulte, trébuchet) sur le plateau de jeu.



PHASE 3 : EQUIPEMENT

Après avoir construit des engins de siège, l'assaillant peut commencer à équiper ses troupes. Il est possible d'affecter jusqu'à deux types d'équipements différents par mur. Il existe 7 types d'équipements différents :



ETENDARDS

Coût : 1 ressource et 1 orque, ou 2 gobelins (donne respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Placement : La tuile étendard est placée sur le mur choisi.

Effet : L'assaillant a +1 en force sur la partie de rempart de son choix.



ECHELLES

Coût : 2 ressources et 1 orque, ou 2 gobelins (donne respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Placement : La tuile échelle est placée sur le mur choisi.

Effet : Procure un emplacement pour une unité supplémentaire de l'assaillant sur le mur choisi.



CORDES

Coût : 2 ressources et 1 orque, ou 2 gobelins (donne respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Placement : La tuile corde est placée sur le mur choisi.

Effet : Lors de la phase 6, l'assaillant peut déplacer 1 unité d'un mur où se trouvent les cordes à un mur adjacent.



SAPE

Coût : 2 ressources et 1 orque, ou 2 gobelins (donne respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Placement : La tuile sape est placée sur le mur choisi.

Effet : Lors de la phase 6, l'assaillant peut envoyer une unité directement sur le mur concerné.

Note : Si l'assaillant effectue deux actions de déploiement en un seul round, il peut utiliser la sape au cours de chacune d'entre elles.



PONT

Coût : 1 ressource et 1 orque, ou 2 gobelins (donnent respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Placement : La tuile pont est placée sur un sentier au choix de l'assaillant.

Effet : La tuile pont empêche le défenseur de poser des pièges sur cette case.



BOUCLIER

Coût : 3 ressources et 1 orque, ou 2 gobelins (donnent respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Placement : La tuile boucliers est placée sur le mur choisi.
Effet : si les unités de l'assaillant perdent un combat sur le mur avec les boucliers, le combat est rejoué ; cette fois-ci, chaque unité de l'assaillant participant au combat reçoit un bonus de +1 en force. Si la force de l'assaillant est égale ou supérieure à celle du défenseur, il ne se passe rien. Si sa force est toujours inférieure à celle du défenseur, l'assaillant perd, sur ce mur, un nombre de troupes correspondant au résultat modifié pour cette seconde confrontation de force. Les boucliers n'augmentent pas les chances de gagner, ils réduisent les pertes.



POISON

Coût : 1 ressource et 1 orque, ou 2 gobelins (donnent respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Placement : La tuile poison est placée sur le mur choisi.

Effet : Si l'assaillant a remporté un combat sur le mur avec les poisons, 1 archer est tué avant même de procéder à la résolution de ce combat.

Note : Un équipement ne peut pas être détruit.



PHASE 4 : ENTRAÎNEMENT

Après avoir équipé ses troupes, l'assaillant a la possibilité de les entraîner. Il peut placer 2 tuiles entraînement différentes sur chacun des abords (à l'exception de l'artilleur et du saboteur – voir les détails ci-dessous). Il existe 7 entraînements différents dans le jeu:



ARTILLEUR

Coût : 2 orques ou 3 gobelins (donnent respectivement 2 ou 3 sabliers au défenseur).

Effet : L'assaillant ajoute une carte supplémentaire « touché » dans la pile de l'engin de siège choisi. La pile est ensuite remélangée.

Note : Rien n'empêche l'assaillant d'entraîner des artilleurs supplémentaires pour le même engin aux tours suivants.



QUARTIER-MAITRE

Coût : 2 orques (donnent 2 sabliers au défenseur).

Effet : Lors de la phase 6, l'assaillant peut placer sur le rempart de son choix deux unités de plus que ce que les déploiements indiquent. Alors, ce rempart peut contenir 9 unités de l'assaillant au lieu de 7.



MAITRE DES TRANCHEES

Coût : 2 orques (donnent 2 sabliers au défenseur).

Effet : Lors de la résolution des tirs d'archers, la force des unités sur ce rempart est multipliée par 2.



MAITRE DE TIR

Coût : 1 orque ou 2 gobelins (donne respectivement 1 ou 2 sabliers au défenseur).

Effet : Chaque gobelin sur ce rempart peut tirer sur les murs (dans la direction des sentiers) ou sur la tour en face. Un gobelin peut tirer sur un archer et le tuer. S'il y a un combat sur les remparts, les gobelins ne tirent pas (mais ils peuvent toujours tirer sur les archers dans la tour).



ARGOUSIN

Coût : 2 orques (donnent 2 sabliers au défenseur).

Effet : Les unités sur ce rempart – lors de la phase de déploiement – peuvent se déplacer sur n'importe quelle case de rempart adjacent, ou reculer jusqu'à l'abord. Les limites de déploiement s'appliquent à ces unités.



SABOTEUR

Coût : 2 orques ou 3 gobelins (donnent respectivement 2 ou 3 sabliers au défenseur).



FEU

Coût : 1 gobelin (donne 1 sablier au défenseur).

Placement : L'assaillant place la tuile feu à l'intérieur du bâtiment de son choix dans la forteresse.

Effet : Toutes les actions dans ce bâtiment coûtent 1 sablier supplémentaire.



SPECTRES

Coût : 1 gobelin (donne 1 sablier au défenseur).

Placement : La tuile spectre est placée dans l'hôpital.

Effet : Les unités du défenseur, qui ne peuvent plus être sauvées dans l'hôpital, atterrissent sur l'abord pour grossir les rangs de l'assaillant (les archers se transforment en gobelins, les soldats deviennent des orques et les vétérans, des trolls).



TERREUR

Coût : 1 gobelin (donne 1 sablier au défenseur).

Placement : La tuile terreur est placée dans la cour.

Effet : A tout moment, s'il y a plus d'1 unité du défenseur dans la cour, la plus faible est tuée. Si les unités ont la même force, l'une d'entre elles est tuée.



TEMPETE

Coût : 1 gobelin (donne 1 sablier au défenseur).

Placement : La tuile tempête est placée sur un mur.

Effet : Le coût pour envoyer une unité ou un héros sur ce mur coûte 1 sablier supplémentaire.



ACCIDENT

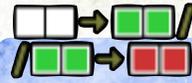
Coût : 3 gobelins (donnent respectivement 3 sabliers au défenseur).

Placement : La tuile accident est placée sur le chaudron choisi.

Effet : Le chaudron ne tue aucune unité de l'assaillant. En outre, s'il y a une unité du défenseur qui a une force égale à une unité de l'assaillant, affectée par le chaudron, cette unité est tuée (un chaudron contre les trolls tue un vétéran, un chaudron contre les orques tue un soldat, un chaudron contre les gobelins tue tous les archers).

Placement : L'assaillant place la tuile saboteur à l'intérieur du bâtiment de son choix dans la forteresse.

Effet : Toutes les actions dans ce bâtiment coûtent 1 sablier supplémentaire.



DRESSEUR

Coût : 2 orques ou 2 gobelins (donnent respectivement 2 sabliers au défenseur).

Effet : L'assaillant reçoit deux unités : 2 orques, s'il a dépensé des gobelins, ou 2 trolls, s'il a dépensé des orques. Ces nouvelles unités ne peuvent être prises que dans les unités déjà défautées. Elles arrivent directement dans le camp.



PHASE 5 : RITUELS

Les derniers préparatifs avant de monter à l'assaut interviennent lors de la cinquième phase. Les rituels magiques des chamans vont aider à triompher des défenseurs. A l'inverse des actions précédentes, l'effet des rituels n'est que temporaire. Lorsque le tour est fini, toutes les tuiles rituel sont retirées du plateau de jeu.

Note : Les gobelins sacrifiés lors des rituels doivent être placés sur les cases des rituels de sang, sur la piste de score de points de gloire. Voir le chapitre sur la gloire.

Il existe 7 rituels différents :



PIERRES DE SANG

Coût : 2 gobelins (donnent 2 sabliers au défenseur).

Placement : La tuile pierre de sang est placée sur la catapulte choisie.

Effet : Si la catapulte parvient à toucher le mur, en plus de détruire un composant du rempart, l'assaillant choisit une unité du défenseur, celle-ci est tuée.



POSSESSION

Coût : 1 gobelin (donne 1 sablier au défenseur).

Placement : La tuile possession est placée sur le héros choisi.

Effet : Le héros ne peut pas utiliser son action, ce qui signifie :

- L'officier ne peut pas faire son discours,
- Le guerrier ne peut pas attaquer les troupes de l'assaillant.

Note : La possession n'affecte pas les caractéristiques du personnage. Ainsi, le guerrier donne toujours un bonus de +2 à la force du mur.

Note : Si les actions des héros ont déjà été utilisées lors des phases précédentes, la possession n'annule pas leur effet. Il est trop tard.

6

PHASE 6 : DEPLOIEMENT

Toutes les unités qui n'ont pas été dépensées par l'assaillant lors des phases précédentes se retrouvent dans le camp. De là, elles peuvent être envoyées vers les remparts dans la phase 6. Les troupes combattant sur les murs reçoivent leurs ordres. Les troupes qui ne prennent pas part à l'assaut restent dans le camp.

MOUVEMENT DES UNITES

L'assaillant dispose de deux actions : le petit déploiement et le grand déploiement. Elles lui permettent d'envoyer des unités de son camp sur le plateau de jeu, et de déplacer celles déjà présentes sur le plateau. Les troupes suivent les sentiers pour se déplacer.

L'ACTION DE DEPLOIEMENT PERMET :

- De déplacer les troupes de n'importe quel rempart jusqu'à un mur choisi, et
- De déplacer les troupes de n'importe quel abord jusqu'à un rempart, et
- De déplacer les troupes du camp vers les abords et / ou la barbacane.

Note : L'action déploiement autorise des déplacements depuis tous les abords, des remparts et du camp, et non à partir de l'un d'eux seulement.

Note : Le plateau est asymétrique du côté ouest, ce qui rend possible les déplacements depuis le premier rempart vers celui qui est le plus éloigné.

Note : Le joueur ne peut retirer ses troupes qui combattent sur les murs.

Note : Chaque mur ne peut accueillir qu'un nombre limité d'unités. Pairellement, il ne peut pas y avoir plus de 10 unités sur un abord, et pas plus de 7 unités sur un rempart.

Note : Les règles ci-dessus peuvent être modifiées par certaines actions sur les cartes phase.



Note : Envoyer des unités dans une tour de siège ou une sape est comptabilisé dans le nombre d'unités que le déploiement permet de déplacer. Par exemple, le petit déploiement permet d'envoyer 3 unités du camp vers la tour de siège et 2 unités du camp jusqu'à l'abord ; cela fait 5 unités en tout.

Note : A l'intérieur de la barbacane, il ne peut y avoir plus de 2 unités de l'assaillant pour chaque partie du bélior.

PETIT DEPLOIEMENT

Coût : 3 sabliers

Effet : L'assaillant peut déplacer jusqu'à 5 unités depuis chaque abord et rempart. Il peut aussi déplacer 5 unités depuis le camp vers chaque abord.

GRAND DEPLOIEMENT

Coût : 5 sabliers

Effet : identique au petit déplacement mais pour 7 unités.



LE CAMP

Toutes les unités qui ne sont pas placées sur le plateau de jeu lors du déploiement restent dans le camp. Le camp possède une certaine contenance : plus il contient d'unités, plus son entretien est cher.

Coût :

- 0 à 3 unités : 0 sablier.

- 4 à 7 unités dans le camp : donnent 1 sablier au défenseur.

- 8 à 11 unités dans le camp : donnent 3 sabliers au défenseur.

- 12 et plus unités dans le camp donnent 6 sabliers au défenseur.

Effet : Les unités qui restent dans le camp ne peuvent pas être utilisées les tours d'après pour une action autre que déploiement (en clair, elles ne peuvent que se déplacer sur le plateau).

Exemple de petit déploiement

L'assaillant utilise une action de petit déploiement, ce qui donne 3 sabliers au défenseur.

Le joueur déplace 3 unités du rempart (f) vers le mur (j). Ce mur ne pourrait plus accueillir d'unités car il n'y a que 3 places.

Le joueur déplace ensuite 2 unités du rempart (g) : une vers le mur (k) et une autre vers le mur (l).

Maintenant, il déplace 5 unités - le maximum autorisé par le petit déploiement - de l'abord est (d) vers les lieux suivants : 2 vers le rempart (g), 1 vers le rempart (h) et 2 vers le rempart (i).

4 unités sont ensuite déplacées de l'abord ouest (c) : 1 vers le rempart (e) et 3 vers le rempart (f).

Le joueur ne pourrait pas bouger plus d'une unité vers le rempart (e), car il y a déjà 6 unités dessus (la capacité maximale d'un rempart étant de 7).

Ensuite, le joueur déplace le maximum d'unités autorisées par un petit déploiement (soit 5) du camp (b) vers chaque abord (c, d). Il pourrait aussi déplacer 5 unités vers la barbacane, s'il possédait au moins 5 morceaux de bélior.

Il reste 4 unités dans le camp (b), cela génère 1 sablier pour le défenseur.

Conclusion : cette action a généré 4 sabliers pour le défenseur, soit 3 pour le petit déploiement et 1 pour l'entretien du camp.



ORDRES

Lors de la phase 6, l'assaillant peut donner des ordres aux unités en train de combattre. Les ordres donnés doivent être exécutés par au moins une unité.

Note : Le plateau de jeu ne comporte pas de cases pour les ordres. Les tuiles ordre doivent être placées à côté de la partie de rempart choisie, afin que tout le monde sache quelle partie de rempart ils affectent.

Note : Si le défenseur parvient à tuer toutes les unités ayant reçu un ordre avant qu'il ne produise son effet, la tuile de cet ordre doit être retirée du plateau de jeu.

L'assaillant peut donner des ordres de deux façons :

ORDRE GENERAL

Coût : Aucun

Effet : L'assaillant place une tuile ordre à découvert sur le mur choisi.

ORDRES SECRETS

Coût : 1 sablier.

Effet : L'assaillant place le nombre de tuiles ordre qu'il souhaite.

Elles ne sont révélées qu'au cours de l'assaut. Il ne peut y avoir qu'une seule tuile ordre par mur.

Il existe 4 ordres différents :



FUREUR GOBELINE

Effet : La furie s'empare des gobelins qui deviennent berserks. Un goblin furieux a une force de 3. Après la confrontation, indépendamment du résultat, tous les gobelins sous l'effet de la furie meurent et sont retirés du plateau de jeu.

Note : Si les gobelins sous l'effet de la furie sont suffisamment forts pour gagner la confrontation et pénétrer dans la forteresse, ils y rentrent, même s'il n'y a pas d'autre unité de l'assaillant sur ce mur.

Note : Dans le cas d'une confrontation où le défenseur a l'avantage sur les murs, les gobelins sous l'effet de la furie sont retirés du plateau de jeu avant que les pertes de l'assaillant ne soient comptabilisées.



ORQUES EXPLOSIFS

Effet : Au moins, un orque doit se faire exploser. L'assaillant retire le ou les orques qui se sont fait exploser du plateau de jeu. Pour chaque orque qui s'est fait exploser, un composant en pierre et tous les composants en bois sont retirés. Un orque qui s'est fait exploser est retiré du plateau avant que les pertes ne soient comptabilisées.



L'APPEL DES TROLLS

Effet : L'assaillant ordonne à un troll de faire une marche forcée ; il se rend en direction du mur où l'ordre a été donné.

Note : Un piège à troll affecte le troll qui obéit à cet ordre.

TUILE BLUFF

Effet : La tuile bluff a pour but de tromper l'adversaire, elle n'a aucun effet sur les unités.

FIN DE LA PHASE 6

Lorsque l'assaillant a terminé la phase 6 et que le défenseur a dépensé tous ses sabliers, l'assaut commence (voir le chapitre sur l'assaut).



Exemple d'un ordre de fureur gobeline



Du côté de l'assaillant, il y a sur ce mur 2 orques, 1 goblin et la tuile d'équipement étendard. Et, du côté du défenseur, 2 soldats, 1 vétérans et 4 composants de partie de rempart en pierre. L'assaillant joue l'ordre fureur gobeline sur ce mur, augmentant la force des gobelins de 1 à 3.

Les forces en présence sont donc : assaillant : 2+2+3+1 = 8 ; défenseur : 2+2+3+4 = 11. Le défenseur remporte la confrontation avec un avantage de 3 points. Comme l'assaillant a perdu la confrontation, le goblin est retiré du plateau de jeu AVANT que les pertes ne soient comptabilisées. Cela signifie que l'assaillant n'a que 5 points, contre 11 pour le défenseur : les 2 orques sont donc tués.



L'assaillant a sur ce mur 2 orques, 1 goblin et la tuile d'équipement étendard. Le défenseur a 2 soldats et 3 composants de partie de rempart en pierre. L'assaillant joue l'ordre fureur gobeline sur cette partie de rempart, augmentant la force des

gobelins de 1 à 3. Les forces en présence sont donc : assaillant : 2+2+3+1 = 8 ; défenseur : 2+2+3 = 7. L'assaillant remporte la confrontation avec un avantage de 1 point. Comme l'assaillant a remporté la confrontation, le goblin est retiré du plateau de jeu APRÈS avoir comptabilisé les pertes. Cela signifie que l'assaillant a 8 points, contre 7 pour le défenseur : un soldat se retrouve à l'hôpital.

DOS DES CARTES PHASES - ACTIONS SPECIALES

Au début du tour, l'assaillant peut décider de ne pas utiliser les actions que permettent les cartes phases. S'il choisit de renoncer aux actions d'une carte phase, il peut la retourner et avoir accès à l'action spéciale de cette carte phase. Une action spéciale doit être jouée lors de la phase. Lorsqu'une carte phase a été retournée, elle le reste pour le restant de la partie.

Il existe 5 actions spéciales différentes:



TOUS A L'ASSAUT !

Phase 1 : ravitaillement

Coût : aucun

Effet : l'assaillant ne collecte plus de ressources et se concentre sur la prise d'assaut de la forteresse. Il reçoit 2 unités supplémentaires à chaque tour, mais ne reçoit plus de ressources.



TIR DE PRECISION

Phase 2 : engins

Coût : 2 sabliers

Effet : lorsqu'une catapulte, une baliste ou un trébuchet fait feu, l'assaillant tire 2 cartes dans la pile au lieu d'une seule et conserve la carte de son choix. L'autre carte est remise dans la pile. (Ne fonctionne que pour un seul engin.)



TRANSFERT D'EQUIPEMENT

Phase 3 : équipement

Coût : 1 sablier

Effet : l'assaillant peut déplacer la tuile équipement de son choix à un autre endroit (cet endroit doit être situé du même côté de la forteresse que l'endroit d'origine).

Note : Les échelles ne peuvent pas être déplacées, s'il y a une unité dessus.



TRANSFERT D'ENTRAINEMENT

Phase 4 : entraînement

Coût : 1 sablier

Effet : l'assaillant peut déplacer :

- la tuile entraînement de son choix jusqu'à un autre rempart situé du même côté de la forteresse
- le saboteur de son choix sur un autre bâtiment



TROMPE LA MORT

Phase 5 : rituels

Coût : 1 sablier

Effet : l'assaillant prend 3 gobelins de la pile des unités tuées et les place sur les cases d'abord.

Note : Les échelles ne peuvent pas être déplacées, s'il y a une unité dessus.

LIVRE DU DEFENSEUR

OBJECTIF DU DEFENSEUR

Le défenseur a pour but d'empêcher l'assaillant de pénétrer dans la forteresse et de gagner autant de points de gloire que possible.

UNITES DU DEFENSEUR

Au cours de la partie, le défenseur a à sa disposition les unités suivantes :



Archers – force 1



Soldats – force 2



Vétérans – force 3 (cette unité n'est pas disponible au début de la partie)

SABLIERS ET ACTIONS

Les actions de l'assaillant requièrent du temps pour aboutir et offrent au défenseur un répit qui se matérialise sous forme de sabliers. Chaque action du défenseur prend également du temps et a un coût variable : ceci correspond au nombre de sabliers qui doivent être dépensés pour effectuer cette action. Le défenseur peut dépenser des sabliers pour déplacer ses troupes dans la forteresse et pour entreprendre des actions.

Le tour de l'assaillant se divise en phases. Après chaque phase, le défenseur accomplit ses actions. Le défenseur doit dépenser tous les sabliers qu'il a gagnés au cours de la phase. Ceci accompli, un autre tour de l'assaillant débute. Si le défenseur ne gagne aucun sablier, l'assaillant entame la phase suivante.

Au début de chaque tour, le défenseur reçoit un composant de rempart en pierre et 2 sabliers à utiliser après la phase 1 – ravitaillement de l'assaillant.

SE DEPLACER DANS LA FORTERESSE

DEPLACER DES UNITES ET DES HEROS

Coût : 1 sablier

Effet : N'importe quelle unité ou n'importe quel héros peut être déplacé sur une case libre :

- D'un mur à un mur adjacent
- D'un mur à un bâtiment ou sur la cour
- D'un bâtiment à un mur ou sur la cour
- D'un mur à une tour adjacente
- D'un bâtiment ou de la cour à une tour
- D'une tour à un mur adjacent
- D'une tour à un bâtiment ou à la cour

Les bâtiments baraquements, cour, gardes et gardes d'honneur sont considérés comme étant adjacents à n'importe quel mur et à n'importe quelle tour. Ils sont également adjacents entre eux.

Le défenseur ne peut pas déplacer d'unité vers la forge, l'atelier, la cathédrale ou le quartier des éclaireurs. Le défenseur ne peut pas déplacer d'unité sur une tour contenant une tuile canon ou un crochet.

Les héros ne peuvent se déplacer que le long des murs et vers / depuis la cour.

Note : Les déplacements ne sont pas des actions, ils peuvent être répétés.

Note : Un héros qui a utilisé son action ne peut plus se déplacer.

Note : La cour peut contenir un nombre illimité d'unités.

ECHANGER LES POSITIONS

Coût : 1 sablier

Effet : au lieu de se placer sur une case libre, une unité peut aller sur la case d'une autre unité adjacente. Elles peuvent échanger leurs places (voir déplacer des unités et des héros)

ACTIONS

En dépensant des sabliers, le défenseur peut effectuer des actions dans les différents bâtiments. Il n'est pas nécessaire qu'il ait le nombre exact de sabliers pour que l'action soit accomplie d'un coup. Il peut investir petit à petit des sabliers dans l'action de son choix, jusqu'à ce qu'il ait le nombre requis pour qu'elle soit effectuée. Ainsi, les joueurs voient comment les canons, les chaudrons et les pièges se construisent au fur et à mesure dans les bâtiments.

Chaque action disponible dans la forteresse ne peut être prise qu'une fois par tour. Lorsque l'action a été prise, un sablier doit être mis à côté de la case de l'action pour indiquer qu'elle n'est plus disponible ce tour-ci. Les sabliers qui ont été dépensés pour que cette action puisse aboutir sont retirés du plateau.

Exemple spécial : Le défenseur a dépensé 4 sabliers pour l'action canon ; mais comme l'ennemi a placé un saboteur, le coût grimpe à 5. Le canon sera construit en dépensant un cinquième sablier ou en enlevant le saboteur (auquel cas le coût requis de 4 a déjà été payé).

Le défenseur peut accomplir les actions disponibles dans l'un des 8 bâtiments de la forteresse. Ces actions sont :



LA FORGE



CANON

Coût : 4 sabliers

Placement : la tuile canon est placée dans une tour libre.

Effet : lors de l'assaut, le canon tire sur les unités de l'assaillant situées dans les zones suivantes :

- Sur les abords du même côté de la forteresse, ou
- Sur les remparts en face ou adjacents à la tour, ou
- Dans la tour de siège de l'assaillant qui est devant le mur. (La tour de la forteresse est adjacente à ce mur).

Pour déterminer si le canon a touché ou manqué, on utilise la pile de tirs du défenseur.

Le défenseur cible une case sur laquelle le canon va tirer. Puis il révèle une carte. Si plusieurs canons font feu, le défenseur révèle une carte par canon qui tire. Toutes les cartes sont à nouveau mélangées.

Si la carte révélée indique plusieurs types d'unités touchées, le défenseur choisit une et une seule unité présente dans la zone et sur la carte, celle-ci est tuée.

La carte « manqué » signifie qu'aucune unité n'a été touchée.

Note : La catapulte de l'assaillant peut parfois détruire un canon.



CHAUDRON CONTRE LES TROLLS

Coût : 3 sabliers

Placement : un marqueur chaudron est placé sur le mur choisi (il reste jusqu'à la fin du jeu).

Effet : lors de l'assaut, le chaudron tue 1 troll sur ce mur.

Note : Seuls quelques murs peuvent être munis de chaudrons.



CHAUDRON CONTRE LES ORQUES

Coût : 2 sabliers

Placement : un marqueur chaudron est placé sur le mur choisi (il reste jusqu'à la fin du jeu).

Effet : lors de l'assaut, le chaudron tue 1 orque sur ce mur.

Note : Seuls quelques murs peuvent être munis de chaudrons.



CHAUDRON CONTRE LES GOBELINS

Coût : 2 sabliers

Placement : un marqueur chaudron est placé sur le mur choisi (il reste jusqu'à la fin du jeu).

Effet : lors de l'assaut, le chaudron tue tous les gobelins sur ce mur.

Note : Seuls quelques murs peuvent être munis de chaudrons.



ATELIER



CROCHET

Coût : 4 sabliers

Placement : une tuile crochet est placée dans une tour libre au choix du joueur.

Effet : le défenseur sélectionne un mur adjacent à la tour équipée du crochet, révèle une carte « touché » et tue l'unité la plus faible comme cela est précisé sur la carte. Ceci se répète pour chaque crochet présent. Lorsque tous les crochets ont attaqué, les cartes sont à nouveau mélangées et placées sur le côté.

Une carte « manqué » signifie qu'aucune unité n'a été touchée.



PLATEFORME

Coût : 2 sabliers

Placement : une tuile plateforme est placée sur le mur choisi.
Effet : une plateforme se comporte comme une case additionnelle permettant de placer une unité supplémentaire du défenseur. Il ne peut y avoir qu'une plateforme par mur.

Note : Certains murs ne peuvent pas recevoir de plateforme.



RENFORCEMENT DU PORTAIL

Coût : 1 sablier

Effet : le renforcement du portail augmente la résistance du portail de 1.

Note : La résistance maximale d'un portail est de 8.



RENFORCEMENT DES REMPARTS

Coût : 2 sabliers

Placement : un marqueur composant de rempart en bois est placé sur n'importe quel mur. S'il y a déjà des composants en pierre, le composant en bois est placé au-dessus.

Effet : un composant en bois de rempart ajoute 1 à la force du défenseur sur ce mur.

Note : Chaque mur peut contenir un maximum de 3 renforcements en bois.
Note : Un coup au but de catapulte, de trébuchet ou l'ordre orques explosifs détruisent tous les composants en bois, en plus du premier composant en pierre.



QUARTIER DES ECLAIREURS



PIEGE A GOBELIN

Coût : 2 sabliers

Placement : une tuile piège à goblin est placée sur le sentier choisi.

Effet : un piège à goblin tue tous les gobelins qui passent par ce sentier.

Note : Une tuile piège ne peut pas être placée sur une case dotée d'un pont (voir pont dans la partie équipement de l'assaillant).



PIEGE A TROLL

Coût : 2 sabliers

Placement : une tuile piège à troll est placée sur le sentier choisi.
Effet : lors de chaque déploiement, le piège à troll tue 1 troll utilisant ce sentier.

Note : Une tuile piège ne peut pas être placée sur une case dotée d'un pont (voir pont dans la partie équipement de l'assaillant).



ENGIN ENDOMMAGE

Coût : 2 sabliers

Effet : le défenseur prend une carte « manqué » parmi celles rangées à côté du plateau puis la mélange dans la pile de la catapulte ou de la baliste choisie.

Note : Cela n'affecte pas le trébuchet.



RAID SUR LA TOUR DE SIEGE

Coût : 1 sablier

Effet : le raid tue 1 unité présente dans la tour de siège (au choix du défenseur).



LA CATHEDRALE



BENEDICTION DES ARCHERS

Coût : 2 sablier

Placement : la tuile bénédiction des archers est placée sur un côté de la forteresse.

Effet : tous les archers, du côté béni de la forteresse, qui ne participent pas à un combat peuvent tirer sur n'importe quel rempart de ce même côté. Cette action n'a d'effet que pour le tour où elle a été payée.



EBLOUISSEMENT SPIRITUEL

Coût : 4 sabliers

Placement : le mur choisi.

Effet : la phase d'assaut n'est pas résolue sur le mur affecté par l'éblouissement spirituel. Cette action n'a d'effet que pour le tour où elle a été payée.



TIREUR D'ELITE

Coût : 2 sabliers

Effet : le défenseur tue l'unité de l'assaillant de son choix. L'unité peut être n'importe où sur le plateau.



ORDRES CONTRADICTOIRES

Coût : 2 sabliers

Effet : le défenseur sélectionne une tuile d'ordre de l'assaillant et la défausse, sans la révéler.

Note : S'il y a plusieurs défenseurs, chacun peut effectuer les actions de la cathédrale de son côté uniquement.



BARAQUEMENTS

Les actions d'entraînement peuvent être effectuées plus d'une fois par tour.



TRANSFORMER UN ARCHER EN SOLDAT

Coût : 2 sabliers

Effet : le défenseur retire un archer des baraquements et met à la place un soldat.



TRANSFORMER UN SOLDAT EN VETERAN

Coût : 2 sabliers

Effet : le défenseur retire un soldat des baraquements et met à la place un vétéran.

Note : À aucun moment, il ne peut y avoir dans les baraquements plus de 4 archers, 2 soldats et 1 vétéran.



GARDES

Grâce aux gardes, le défenseur peut supprimer les saboteurs de l'assaillant infiltrés dans la forteresse.

TRAQUER LES SABOTEURS

Coût : 3 sabliers et 1 unité

Effet : s'il y a des saboteurs dans la forteresse, le défenseur peut assigner une unité des gardes pour supprimer tous les saboteurs de la forteresse.

Note : Pour que cette action puisse être jouée, il est nécessaire qu'il y ait une unité à sacrifier dans le bâtiment des gardes. Si, suite à la mort des saboteurs, une action se retrouve avec suffisamment de sablier pour être accomplie, elle est résolue immédiatement.



HOPITAL

Toutes les unités du défenseur tuées dans les combats au corps à corps sont transportées à l'hôpital. A la fin du tour, 2 unités au choix du défenseur sont remises dans la cour. Les autres unités qui restaient dans l'hôpital meurent pour de bon et sont retirées du plateau de jeu.



GARDE D'HONNEUR

Au début de la partie, 2 soldats sont placés dans la cour et font office de gardes d'honneur. Si les gardes d'honneur sont restés à leur poste jusqu'au sixième tour, alors en commençant par ce tour-ci, le défenseur gagne 1 point de gloire à la fin de chaque tour (pourvu qu'ils ne quittent pas leur poste).

Néanmoins, le défenseur peut déplacer chacun d'entre eux sur n'importe quel mur (se référer au paragraphe «déplacer des unités et des héros»), mais il perd alors l'avantage des gardes d'honneurs.

HEROS

Deux héros prêtent main forte pour défendre la forteresse, l'officier et le guerrier. Chacun d'eux produit un effet particulier sur le mur où ils se trouvent. En outre, ils peuvent effectuer une action spéciale par tour.



OFFICIER

Caractéristique : chaque unité du défenseur reçoit un bonus de +1 en force pour combattre aux côtés de l'officier sur le même mur.

Action : discours

Coût : 1-4 sabliers

Effet : pour chaque sablier dépensé, l'officier ajoute +1 à la force du défenseur à son mur.



GUERRIER

Caractéristique : +2 à la force du défenseur sur le mur où combat le guerrier.

Action : raid

Coût : le nombre de sabliers dépend de la force de la cible.

Effet : le guerrier peut tuer 1 unité de l'assaillant présente sur le même mur que lui. Cela lui coûte :

- 1 sablier pour un goblin

- 2 sabliers pour un orque

- 3 sabliers pour un troll.

L'ASSAUT

A la fin de la phase 6, lorsque le défenseur a dépensé tous les sabliers qu'il a reçus, l'assaut commence. D'abord viennent les attaques à distance, puis le combat au corps à corps sur les murs. Le déroulement de l'assaut obéit à une succession d'étapes :

- I – Attaque à distance
 Etape 1 – Canons
 Etape 2 – Engins de siège
 Etape 3 – Archers
 Etapes 4 – Gobelins (avec un maître de tir)

- II – Attaque au corps à corps
 Etape 1 – Chaudrons
 Etape 2 – Crochets
 Etape 3 – Ordres
 Etape 4 – Comparaison des forces
 Etape 5 – Hôpital

- III – Barbacane

I. ATTAQUE A DISTANCE

1. TIR DES CANONS DU DEFENSEUR

Le défenseur désigne les abords et les remparts sur lesquels ses canons vont ouvrir le feu. Il révèle ensuite une carte par canon qui tire, puis ôte des abords les unités tuées de l'assaillant. Ceci fait, le joueur mélange à nouveau la pile et la remet près du plateau de jeu.



Manqué



Gobelin



Gobelin ou orque



Gobelin, orque ou troll

2. TIR DES ENGIN DE SIEGE

L'assaillant désigne les murs sur lesquels ses engins de siège vont ouvrir le feu. Il révèle ensuite la première carte de chaque pile d'engin de siège participant à l'assaut et résout les effets.



Touché



Manqué



Tirer sur les unités de l'assaillant à la barbacane et sur les remparts de la barbacane : seuls les archers et les canons situés dans les tours et les murs adjacents à la barbacane peuvent tirer dans cette zone.

3. TIR DES ARCHERS

Les archers, situés sur les murs et dans les tours, qui ne sont pas engagés dans un combat au corps à corps, peuvent tirer sur les troupes de l'assaillant. Ils peuvent tirer sur les remparts reliés par des sentiers au mur où ils se trouvent ; s'ils sont dans les tours, ils peuvent tirer sur les remparts adjacents ou situés en face des tours. Chaque archer qui tire procure +1 à la force de la volée de flèches. La force totale de l'attaque frappant l'abord indique la force des unités de l'assaillant qui sont tuées (les unités tuées sont choisies par l'assaillant. Par exemple, si deux points de force doivent être retirés, l'assaillant peut choisir 1 orque ou 2 gobelins).

Note : Pour tuer une unité de l'assaillant, la force de la volée de flèches du défenseur doit être égale ou supérieure à la force des unités de l'assaillant.

Note : S'il y a des unités de l'assaillant sur le mur où se tiennent les archers, ceux-ci sont pris dans le combat au corps à corps et ne peuvent pas faire d'attaque à distance.

Note : Les archers dans les tours ne participent jamais au corps à corps.

4. TIR DES GOBELINS

Les gobelins qui se trouvent sur un rempart et qui sont accompagnés d'un maître de tir peuvent tirer sur les murs de la forteresse (reliés aux remparts par des sentiers). S'il y avait des archers du défenseur sur ce mur, ceux-ci sont tués. Chaque goblin tue un archer. Les gobelins ne peuvent pas tirer sur les murs où des troupes de l'assaillant et du défenseur se battent au corps à corps.

II. COMBAT AU CORPS A CORPS

1. CHAUDRONS

Les assiégés déversent le contenu mortel des chaudrons sur les troupes de l'assaillant. L'assaillant retire de la partie les unités tuées grâce au chaudron.

2. CROCHETS

Le défenseur sélectionne le mur adjacent à la tour équipée du crochet. Puis il révèle pour chaque attaque une carte de la pile de tir. L'assaillant retire du mur l'unité la plus faible, mais seulement si son symbole apparaît sur la carte révélée !

3. ORDRES

L'assaillant dévoile les tuiles d'ordres (si elles étaient cachées) et résout leurs effets.

4. COMPARAISON DES FORCES

La force de chaque camp fait l'objet d'une comparaison pour chaque mur. Chaque joueur additionne les forces totales de ses troupes pour chaque mur.

FORCE DE L'ASSAILANT :

- Chaque goblin = 1 point de force (ou 3, si l'ordre fureur gobeline a été utilisé)
- Chaque orque = 2 points de force
- Chaque troll = 3 points de force
- Etendard = 1 point de force
- Autel = 1 point de force

FORCE DU DEFENSEUR :

- Chaque archer = 1 point de force
- Chaque soldat = 2 points de force
- Chaque vétéran = 3 points de force
- Chaque composant de rempart (en pierre ou en bois) = 1 point de force
- Officier = +1 à la force de chaque unité, plus éventuellement le bonus de l'action discours
- Guerrier = 2 points de force

AVANTAGE DE FORCE

Le joueur qui a le total de forces le plus élevé remporte la confrontation. La force du joueur qui a perdu la confrontation est déduite de celle du vainqueur. Cette différence représente ce que l'on appelle l'avantage.

Le perdant perd un nombre (en points de force) d'unités participant au combat égal à l'avantage. Ces unités sont tuées et retirées du plateau de jeu (pour l'assaillant), ou placées dans l'hôpital (pour le défenseur). C'est au perdant de choisir les unités tuées suite à la confrontation.

Exemple : Le défenseur a sur le mur deux soldats et un archer. Le mur possède deux composants en pierre. La force totale du défenseur est de $2+2+1+2=7$. L'assaillant a deux trolls et un orque sur le mur, soit une force de $3+3+2=8$. L'assaillant a un avantage de $1 (8-7=1)$. Le défenseur doit choisir un nombre d'unités tuées ayant au total une force de 1. Le joueur sacrifie donc un archer.

L'avantage est toujours arrondi au supérieur, afin de pénaliser le perdant. Par conséquent, le perdant doit sacrifier une unité même si l'avantage de force est inférieur à la force de l'unité.

Exemple : Le défenseur a sur les remparts deux soldats et un archer. Le rempart possède deux composants en pierre. La force totale du défenseur est de $2+2+1+2=7$. L'assaillant a trois orques sur le mur, soit une force de $2+2+2=6$. Le défenseur a un avantage de $1 (7-6=1)$. L'assaillant doit choisir un nombre d'unités tuées ayant au total une force de 1. L'assaillant n'a que des orques (force de 2), mais la règle expliquée ci-dessus fait qu'un orque est tué.

Note : Le défenseur peut gagner un combat au corps à corps sans avoir aucune unité sur le mur (seulement des composants de rempart en pierre et / ou en bois). L'assaillant ne subit dans ce cas aucune perte (voir exemple page suivante).

III. BARBACANE

Si l'assaillant a construit un bélier, celui-ci attaque le portail à chaque tour (voir la règle sur le bélier).

PENETRER DANS LA FORTERESSE

Lorsque l'avantage de l'assaillant est tel qu'il a toujours l'avantage après avoir ôté toutes les unités du défenseur du mur (en clair, si son avantage est supérieur à la force du défenseur), il parvient à franchir les murailles et à capturer la forteresse. Les combats sur les autres murs sont résolus, puis la partie se termine et l'on procède au comptage des points de gloire.

Exemple : Le défenseur a deux soldats. Le rempart possède deux composants en pierre. La force totale du défenseur est de $2+2+2=6$. L'assaillant a trois trolls et deux orques sur le rempart, soit une force de $3+3+3+2+2=13$. L'assaillant a un avantage de $7 (13-6=7)$. Les unités du défenseur, dont la force totale est de 6, meurent. Il reste 1 point d'avantage que le défenseur ne peut pas combler, cela signifie que l'assaillant a conquis la forteresse. La partie s'achève et les joueurs comptent les points de gloire.

Lorsque l'assaillant ne parvient pas à pénétrer dans la forteresse suite aux combats sur les murs, le tour se termine et un nouveau tour débute.

FIN DU TOUR

Avant que le prochain tour ne commence :

- L'assaillant enlève toutes les tuiles dont l'effet se termine à la fin du tour
- L'assaillant retire toutes les unités des cartes phases, à l'exception des unités restant dans le camp.
- Le défenseur retire du plateau tous les sabliers marquant les actions accomplies ce tour-ci. (Attention : les sabliers indiquant les actions en cours de réalisation restent sur le plateau de jeu.)
- L'assaillant perd 1 point de gloire. Le défenseur gagne 1 point de gloire.

Exemples de tirs



2 archers sur le mur (b) peuvent tirer sur toutes les unités sur le rempart (e). Leur force est de 2, ce qui est insuffisant pour tuer un troll (il aurait fallu que leur force soit de 3). Ils peuvent tuer un goblin (une force de 1 suffit pour cela). Les archers sur le mur (b) ne peuvent pas tirer sur les orques du rempart (d) car ces deux zones ne sont pas reliées par un

sentier.

Les archers sur le mur (a) ne peuvent pas tirer car ils sont engagés dans un combat au corps à corps avec l'orque (c).



2 archers sur le mur (b) peuvent tirer sur toutes les unités situées sur le rempart (e). Leur force totale est de 2 : ils peuvent donc tuer l'orque (2 points) ou le goblin (1 point). Pour tuer le troll, il faut 3 points de force. Pour y parvenir, il faudrait que le défenseur assigne un archer supplémentaire de la tour (c) sur le rempart (e).

L'archer sur le mur (a) peut tirer sur les unités situées sur le rempart (d) et/ ou sur le rempart (e).

Le goblin du rempart (e) pourra tirer sur l'archer du mur (a), du mur (b) ou de la tour (c), à condition qu'il ne soit pas tué par les archers avant.

Le goblin du rempart (d) ne peut pas tirer car il n'y a pas de tuile de maître de tir.

Exemples d'assaut



L'assaillant attaque les murs avec 2 orques (4 de force) et 2 trolls (6 de force). La force de l'assaillant sur ce mur est de 10. Le défenseur a 2 archers en défense (2 de force) assistés du guerrier (2 de force). De plus, il y a 3 composants de rempart en pierre (+3 en force). Le total de la défense est de 7. Calculons maintenant l'avantage : soustraire la force du défenseur à celle de l'assaillant (10 - 7 = 3). L'assaillant a donc 3 d'avantage. Le défenseur a perdu sur ce mur, il doit retirer des unités pour atteindre un total de forces de trois. Dans cet exemple, seuls 2 archers peuvent être enlevés pour un total de forces de 2. Le

défenseur ne peut pas réduire l'avantage à 0. L'assaillant entre donc dans la forteresse. (On ne peut sacrifier ni héros, ni composant de rempart)

Exemple d'assaut sur un mur non défendu (un cas spécial)



L'assaillant attaque un mur non défendu avec 2 gobelins (2 de force). Le mur est tout de même protégé par 4 composants de rempart en pierre (+4 de force). Calculons l'avantage 4 - 2 = 2, le défenseur gagne avec 2 points d'avantage. Le mur est défendu, mais le défenseur n'a pas d'unité ou de héros sur celui-ci. L'avantage ne peut donc pas conduire

à la mort d'unités de l'assaillant. Les 2 gobelins pourront donc attaquer au prochain tour.

Exemple d'assaut sur un mur défendu par l'officier.



L'assaillant attaque un mur avec 1 orque (2 de force). Le défenseur n'a pas d'unité sur ce mur, mais il y a l'officier (un des héros). Les 3 composants de rempart apportent 3 points de force. L'avantage va au défenseur 3 - 2 = 1. Néanmoins, l'assaillant ne perd pas son orque car l'officier apporte 0 de force, il n'y a donc pas d'unité du

défenseur pour tuer cet orque.



L'assaillant utilise 1 orque pour attaquer ce mur qui a été complètement détruit (i.e. il n'y a pas de composant de rempart). Le défenseur a envoyé 1 soldat et l'officier (qui donne +1 en force pour chaque unité en défense sur ce mur). Le défenseur a 1 point de force d'avantage. Cette fois-ci, l'assaillant doit sacrifier son orque pour combler l'avantage car il y a des unités du défenseur pour le tuer.



L'assaillant attaque le mur avec les mêmes unités que dans l'exemple ci-dessus. Son total de force est de 10. Le mur est maintenant défendu par 2 archers (2 de force) et 1 soldat (2 de force). Il y a toujours 3 composants de rempart en pierre (+3 de force), le total du défenseur est toujours de 7. A première vue, la situation est la même qu'auparavant. L'avantage de l'assaillant est toujours de 3. Le défenseur doit donc retirer pour 3 points de force de ce mur. Il sacrifie donc un archer et le soldat, pour un total de 3 points de force. L'avantage a donc été comblé. Le défenseur a tenu sur ce mur, l'assaillant ne rentre pas dans la forteresse.



L'assaillant a 2 orques et 2 trolls pour un total de force de 10. Cette fois-ci, le mur est défendu par 2 soldats (4 de force), 3 composants de rempart en pierre (+3 de force). Le total de la défense est donc de 4 + 3 = 7. Calculons l'avantage : soustraire la force du défenseur à celle de l'assaillant : 10 - 7 = 3. Le défenseur doit retirer pour 3 points de force d'unités. Un soldat a 2 de force, le défenseur doit donc enlever les 2 soldats pour combler l'avantage. Rappelez-vous que l'avantage est toujours arrondi au supérieur pour désavantager le perdant. Le défenseur a comblé l'avantage, l'assaillant ne rentre donc pas dans la forteresse (même s'il n'y a plus d'unité en

face de lui).

Exemple d'utilisation des deux déploiements lors du même tour :



L'assaillant utilise le grand déploiement, qui permet de déplacer 7 unités vers chaque lieu du plateau. L'assaillant déplace 6 unités du rempart (d) vers le rempart (e). Il déplace aussi 2 gobelins vers le rempart (c).

Note : seul le côté ouest de la forteresse permet de déplacer des troupes depuis un rempart vers un autre rempart. Cela est dû à l'asymétrie. Attention, il n'est possible de déplacer des unités que dans le sens rempart (d) vers rempart (e) et jamais le contraire.

Note : un argousin placé sur un rempart permet de déplacer des unités vers n'importe quel rempart adjacent. Cela inclut le déplacement rempart (e) vers rempart (d). L'argousin permet aussi de déplacer des unités d'un rempart vers un abord.

Ensuite, l'assaillant déplace 7 unités de l'abord (a) vers les remparts (c) et (d) : 5 unités vers (d) et 2 vers (c).

Dans le même tour, l'assaillant décide d'utiliser l'autre action de la carte de déploiement. Il paye donc 3 sabliers au défenseur et fait les mouvements suivants :

L'assaillant déplace 5 unités du rempart (e) vers le mur (f). Une unité doit rester sur le rempart (e). L'assaillant aurait pu déplacer ses troupes



du rempart (d) vers un autre mur. Mais il préfère les déplacer vers le rempart (e). Il déplace aussi 2 gobelins vers le rempart (c).

Ensuite, l'assaillant déplace ses unités de l'abord (a) vers les remparts, le nombre d'unités étant limité à 5 pour ce déplacement. (Il a intérêt à effectuer ce déplacement car il y a déjà 7 unités sur cet abord, ce qui ne laisse que 3 places pour les unités venant du camp.)

Il envoie donc 3 unités de l'abord (a) vers le rempart (b) et 2 vers le rempart (c). Soit un total de 5 unités déplacées, les 2 restantes sur l'abord (a) ne peuvent pas être déplacées.

Enfin, l'assaillant déplace 5 unités du camp vers l'abord (a).

GLOIRE

Les points de gloire représentent la trace que les joueurs laisseront dans les chroniques et les sagas. A eux de faire en sorte que leurs exploits héroïques deviennent légendaires ! La piste de score de points de gloire et les tuiles points de gloire sont utilisées pour comptabiliser les points de gloire gagnés par les joueurs. Il existe 3 façons de gagner ou de perdre des points de gloire :



POINTS ATTRIBUES AU FIL DU TEMPS

Au début de la partie, l'assaillant a 10 points de gloire. A la fin de chaque tour, il perd 1 point de gloire s'il n'a pas réussi à pénétrer dans la forteresse. A l'inverse, le défenseur gagne 1 point de gloire à la fin du tour s'il est parvenu à repousser les assauts. Le temps joue donc contre l'assaillant.

POINTS ATTRIBUES POUR DES ACTES HEROIQUES (ASSAILLANT)

L'assaillant peut gagner des points de gloire en accomplissant des actes héroïques. Chaque acte héroïque rapporte 1 point de gloire. Il existe 4 actes héroïques :



L'ATTAQUE DES TROLLS

Condition : 4 trolls sur un mur à n'importe quel moment de la partie.



RITUELS SANGLANTS

Condition : l'assaillant a sacrifié au moins 12 gobelins pour accomplir des rituels.



INVASION EN MASSE

Condition : les unités de l'assaillant sont au moins sur 7 murs à n'importe quel moment de la partie.



REMPARTS DEMANTELES

Condition : l'assaillant parvient à laisser un mur sans composant à deux reprises au cours de la partie. Cette condition peut être remplie sur un ou deux murs différents.

Note : Lorsque cela arrive pour la première fois, le joueur doit mettre un composant de rempart en ruine sur la case rempart en ruine.

POINTS ATTRIBUES POUR COURAGE INEBRANLABLE (DEFENSEUR)

Le défenseur débute la partie avec 4 points de gloire sur 4 cases différentes de la piste de score de points de gloire.

A compter du cinquième tour, le défenseur peut défausser l'un de ces points de gloire pour accomplir les actions spéciales que permettent ces cases (des actes déshonorants). Chaque action spéciale ne peut être jouée qu'une seule fois par partie. Le joueur ne peut échanger qu'un point de gloire par tour.



BARRICADES

Effet : le défenseur gagne 4 sabliers à dépenser dans l'atelier. Ces sabliers peuvent servir à accomplir deux fois la même action lors de ce tour.



PAROLE DE TROMPERIE

Effet : le défenseur gagne 3 sabliers.



JUSQU'AU DERNIER

Effet : le défenseur ôte tous les sabliers indiquant les actions prises dans le bâtiment de son choix. Le coût des actions dans ce bâtiment est diminué de 1. Le coût minimal d'une action est de 1 sablier.



LIBEREZ LES PRISONNIERS

Effet : les prisonniers sont libérés des oubliettes du donjon. Le défenseur gagne 1 soldat et 1 vétéran (si disponible) qui sont placés dans la cour.

POINTS VARIABLES



POINTS ATTRIBUES POUR AVOIR DETRUIT LE PORTAIL (ASSAILLANT)

+1 point de gloire pour la destruction du premier portail.
+1 point de gloire pour la destruction du deuxième portail.
+3 points de gloire pour la destruction du troisième portail.
(Cela correspond aux points gagnés quand l'assaillant pénètre dans la forteresse - voir ci-dessous.)



PENETRER DANS LA FORTERESSE

+3 points de gloire pour pénétrer dans la forteresse.
+1 point de gloire pour chaque autre mur où les unités ont également réussi à pénétrer.



POINTS POUR LA GARDE D'HONNEUR (DEFENSEUR)

A compter du sixième tour inclus, le défenseur reçoit 1 point de gloire, pour chaque tour achevé avec deux soldats restants dans la garde d'honneur.

DESIGNATION DU VAINQUEUR

Lorsque la partie est terminée (après le tour où l'assaillant a réussi à pénétrer dans la forteresse), les points de gloire acquis sont comptabilisés. Le gagnant est celui qui, parmi les joueurs, a le plus de points de gloire.

PARTIE A 3 JOUEURS

Dans une partie à 3 joueurs, un joueur incarne le défenseur tandis que les deux autres interprètent les assaillants. Chaque assaillant attaque un côté de la forteresse (l'un à l'est, l'autre à l'ouest). Le but du jeu demeure le même. Si les troupes d'un des assaillants parviennent à pénétrer dans la forteresse, les deux assaillants gagnent la partie. Le jeu ne diffère pas par rapport à une partie à deux joueurs, à l'exception de ce qui suit :

CHOISIR LE COTE DE LA FORTERESSE

Les assaillants prennent chacun un côté de la forteresse. Le déploiement des troupes et les effets des actions de chaque assaillant n'ont d'effet que de leur côté.

PREPARATIFS DES ASSAILLANTS

Les assaillants décident quelles cartes phases ils auront à leur disposition. Ils utilisent pour cela le deck 3 à 4 joueurs, divisé en deux piles selon les phases.

Les assaillants reçoivent automatiquement les cartes phase 1 - ravitaillement et phase 6 - déploiement, ainsi que les cartes camp. Ensuite, ils piochent et choisissent ensemble les cartes pour les phases 2 à 5. Pour chaque phase, ils piochent 3 cartes parmi les cinq, et chacun en garde une pour lui (après concertation avec l'autre joueur). La troisième carte est retirée de la partie.

Note : Les assaillants doivent considérer leurs choix à ce stade avec attention : dans l'idéal, leurs actions doivent pouvoir se compléter.

Note : Le coût de quelques actions dans une partie à 3-4 joueurs diffère de celui d'une partie à 2 joueurs (indiqué sur les cartes phases).

Note : Au début de la partie, chaque assaillant reçoit 3 ressources supplémentaires.

PHASES

Les assaillants agissent simultanément lors de chaque phase.

UTILISER L'ACTION DE L'AUTRE ASSAILLANT

Coût : 1 sablier (supplémentaire)

Si besoin, un assaillant peut rendre les actions de ses cartes phases disponibles à l'autre assaillant. Lorsqu'un assaillant rend une action disponible, il ne peut plus l'utiliser lui-même pour le tour en cours.

Si l'assaillant ne réussit pas à pénétrer dans la forteresse en 10 tours, le défenseur gagne la partie par défaut.

EGALITE

En cas d'égalité, il convient de jouer une nouvelle phase d'assaut sur les murs où l'assaillant n'est pas parvenu à pénétrer dans la forteresse. Si, lors de cet assaut supplémentaire, l'assaillant parvient à pénétrer dans la forteresse par l'un de ces murs, il remporte la partie avec 1 point de gloire de différence. S'il échoue, le défenseur gagne avec 1 point de gloire de différence.

Note : Rejouer dans l'ordre les phases d'attaque à distance, de corps à corps et la barbacane. Tous les jetons restent comme ils étaient durant l'assaut précédent.

Le défenseur reçoit 1 sablier supplémentaire de la part du joueur qui a pris l'action.

PHASE 1 - RAVITAILLEMENT

Chaque assaillant pioche au hasard 10 unités dans la bourse et reçoit 5 cubes de ressources.

TRANSFERT DE TROUPE

Coût : 1 sablier

Effet : un joueur peut donner à son coéquipier jusqu'à 3 unités d'un type donné.

PHASE 6 - DEPLOIEMENT

MOUVEMENT DES UNITÉS

Chaque assaillant peut organiser le déploiement de ces unités sur l'abord de son côté de la forteresse. Les deux attaquants peuvent déployer des unités pour manoeuvrer le bélier.

ORDRES

Les assaillants décident d'un commun accord comment utiliser les ordres.

LA QUINTESSANCE D'UNE PARTIE A 3 JOUEURS

Dans une partie à 3 joueurs, la coopération entre assaillants est toujours récompensée. Pour gagner, il est nécessaire qu'ils coordonnent leurs actions. A défaut, le défenseur sera en mesure d'en contrer un et la force de l'autre s'en trouvera amoindrie. Seules des actions coordonnées - construction des engins et assauts simultanés - permettent de venir à bout du défenseur.

Les assaillants ne doivent pas hésiter à utiliser les actions de l'autre lorsque cela s'avère nécessaire. Il y a certes une contrepartie - un sablier supplémentaire à payer - mais cela en vaut la peine.

PARTIE A 4 JOUEURS

Dans une partie à 4 joueurs, 2 joueurs incarnent les assaillants et les 2 autres, les défenseurs. La victoire est collective : les assaillants gagnent tous ensemble ; pareillement pour les défenseurs.

Les règles qui s'appliquent sont celles de la partie à deux joueurs, avec les modifications énumérées pour une partie à 3, et avec les changements suivants :

Allocation des composants au début de chaque tour,
en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Assaillant :		Défenseur :	
	Ressources	Unités	Composants de rempart	Sabliers
2	5	14	1	2
3	5	10	1	2
4	5	10	1 en commun	2

CHOISIR LE COTE DE LA FORTERESSE

Chaque défenseur doit choisir un côté de la forteresse. Toutes les actions entreprises par un défenseur n'affectent que son côté de la forteresse. Chaque défenseur ne commande sur les remparts que les unités et héros de son côté de la forteresse.

Un défenseur peut choisir d'envoyer des unités ou des héros depuis son côté de la forteresse pour aider son coéquipier. Pour cela, il doit les envoyer sur la cour où son coéquipier peut les récupérer pour les affecter de son côté de la forteresse.

Les unités et les héros dans la forteresse sont à la disposition de chacun des défenseurs.



TUILE RAPIDITE

Chaque tour, les défenseurs ont à leur disposition 1 tuile rapidité.

Coût : 0 sablier

Effet : la tuile rapidité peut être utilisée par un défenseur pour enlever le marqueur sablier de son coéquipier indiquant qu'une action a été accomplie ce tour-ci par ce dernier. Cela permet à l'autre joueur d'accomplir cette action ce tour-ci.

PHASE 1 - RAVITAILLEMENT

Au début de chaque tour, les défenseurs reçoivent 1 composant de rempart en pierre, qu'ils doivent se partager. Chaque défenseur reçoit 1 sablier.

SABLIERS

Dans une partie à 4 joueurs, chaque assaillant a une couleur de sablier différente.

Chaque défenseur reçoit des sabliers d'une seule couleur, en contrepartie des actions effectuées par l'assaillant situé du même côté de la forteresse.

Les sabliers s'utilisent normalement. La seule différence est qu'une action ne peut être achetée qu'en utilisant des sabliers d'une seule couleur. Il n'est donc pas possible de commencer une action avec des sabliers d'une couleur et de la terminer avec des sabliers d'une autre. Placer ne serait-ce qu'un seul sablier d'une couleur sur une action la rend indisponible à l'autre défenseur.

LA QUINTESSENCE D'UNE PARTIE A 4 JOUEURS

Dans une partie à 4 joueurs, toute la difficulté – et l'intérêt – repose sur les épaules des défenseurs. Lorsque l'un utilise une action, il en prive l'autre de fait. D'où la nécessité d'un dialogue entre eux pour que la forteresse soit imprenable, même avec deux commandants. Le pire qui puisse arriver pour les défenseurs est une paralysie mutuelle qui prive l'un et l'autre des options possibles.

Chaque défenseur doit donc jauger la situation de son côté au mieux pour pouvoir éventuellement dégarnir ses remparts et transférer ses forces du côté de son coéquipier. Il ne sert à rien d'avoir un côté défendu à outrance si le reste de la forteresse s'écroule.

AUTEUR DU JEU :

IGNACY TRZEWICZEK

LIVRET DE REGLES :

RAFAŁ SZYMA, IGNACY TRZEWICZEK

ILLUSTRATION DU PLATEAU ET DE LA BOTTE

MARIUSZ GANDZEL (www.gandzelart.com)

ILLUSTRATION DES PIONS :

MICHAŁ ORACZ, MARIUSZ GANDZEL

ILLUSTRATION DES REGLES ET DU DOS DE LA BOTTE :

TOMASZ JĘDRUSZEK

DIRECTEUR ARTISTIQUE :

MICHAŁ ORACZ

TRADUCTION :

Blog LeRepare <http://lerepare.u7n.org/>

EDITEUR :

PORTAL

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland

<http://www.portalpublishing.eu>

email: portal@wydawnictwoportal.pl

DISTRIBUTEUR :

IELLO

309 Bd des technologies - 54 710 Ludres - France

<http://actu.iello.fr>

REMERCIEMENTS :

Beta testers: Sebastian Szponar, Maciej Janik, Mikołaj Wilczyński, Zbyszek Wilczyński, Tomasz Gala, Marcin Chałubiec, Tomasz Kowalewski, Marcin Kupiec, Marcin Stępniewski, Siman, Wis, Bartek Daciuk, Maja Włodarz, Grzegorz Polewka, Roman Sadownik, Michał Oracz, Rafał Szyma, Neurocide, Mirowska, Tomasz Kolodziejczak, Kłema, Piotr Pierkowski, Artur Jedliński, Sdek, Widlak, Petr Murmak, Merry, Bogas, Adam Kaluza, Alek Pala, Goor, Bors, Jopek, Michał Łodej, Cnidius avec une super aide de : Squirel, Ragozd, Edrache et le reste de la Poznań crew Kłema, Mst, Widlak, Pancho, Ja_N, Crystal Viper, Eric W. Martin, Piotr Kątnik et tous les autres. Stronghold a été testé par 44 joueurs. Un énorme merci pour avoir mené ce projet à bien.

REMERCIEMENTS SPECIAUX :

Nous souhaiterions remercier toutes les personnes qui nous ont aidés à corriger cette règle. Votre engagement a été plus grand que nos rêves les plus fous. Un grand merci à : Mateusz Sztraf, Przemek Gumulka, Katarzyna Ziolkowska, lukasz M.Pogoda, Michał Broniek, Marcin K Fruszu. Un merci particulier aux membres du forum « gry-planszowka.pl » pour leur aide et pour la traduction de la FAQ.

Traducteur : merci à Violette074 pour la relecture (rapide) qui n'était pas prévue...