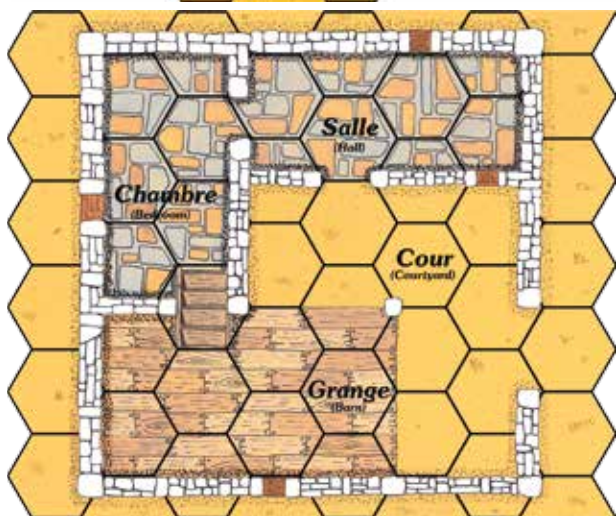
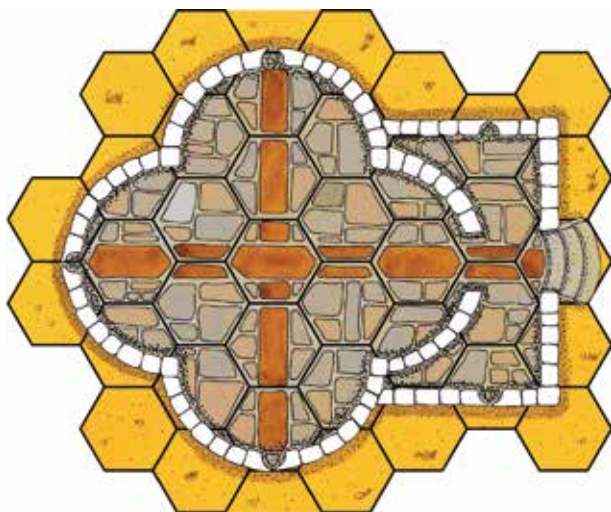


Guiscard

Séquence de jeu

Le premier jour, l'assiégé détermine l'état de son ravitaillement, ce qui conditionne la durée du siège s'il parvient à repousser tous les assauts. Il suit ensuite une séquence qui est répétée tous les jours :

- 1 - Lancez 2D10 pour savoir si un événement aléatoire vient modifier le cours du siège (cf § 11.6).
- 2 - Lancez 1D10 pour savoir qui a l'initiative ce jour (cf § 11.1.3).
- 3 - Les pions blessés les jours précédents et qui sont guéris sont remis en jeu.
- 4 - Le joueur ayant l'initiative décide de l'action qu'il souhaite mener ce jour (cf § 11.4).
- 5 - S'il y a eu des blessés dans la journée, les joueurs lancent 1D10 pour chaque personnage blessé et le place sur la fiche de siège à la date prévue pour sa guérison (cf § 11.1.5).
- 6 - Après que toutes les actions aient été menées, le marqueur de siège est déplacé d'une case.



FICHE DE SIEGE

Table des incendies

| Dé | L'incendie s'étend | Flèche contre : | | | Eteindre l'incendie |
|----|--------------------|-----------------|--------|------------------------|---------------------|
| | | Perrière, | Porte, | feu grégeois palissade | |
| 1 | | | | | D |
| 2 | | | | | D |
| 3 | | | | | D |
| 4 | | | | | DA |
| 5 | | | | | DA |
| 6 | | | | | |
| 7 | F | | | | |
| 8 | F | F | | | |
| 9 | F | F | | | |
| 10 | F | F | F | | |

Légende :

- F - Le feu prend ou s'étend
- D - Le feu est éteint dans la case
- DA - Le feu causé par une flèche enflammée est éteint dans la case

| | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| | | | 26 | 25 | 24 |
| 23 | 22 | 21 | 20 | 19 | 18 |
| 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 |
| 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 |
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Fin du siège |

| | | |
|----------------|-----------------------------------|------------------|
| Blessés | Construction d'équipements | Perrières |
| | | |

Table de pilonnage

| Lancer de dé | Points de pilonnage | | | | | | | | |
|--------------|---------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | | | 2 | | | 3 | | |
| | P | S | B | P | S | B | P | S | B |
| 1 | 1C | 1C | 1C | 1C | 1C | 1C | 1C | 1C | 1C |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | D |
| 7 | | | | | | D | | D | D |
| 8 | | | D | | D | D | D | D | D |
| 9 | | D | D | D | D | D | D | D | D |
| 10 | D | D | D | D | D | D | D | D | D |

Table de guérison

| Lancer de dé | Le personnage guérit en : |
|--------------|---------------------------|
| 1 | 1 jour |
| 2 | 2 jours |
| 3 | 3 jours |
| 4 | 4 jours |
| 5 | 5 jours |
| 6 | 10 jours |
| 7 | 15 jours |
| 8 | 20 jours |
| 9 | Plusieurs mois |
| 10 | Le personnage meurt |

Légende :

- D : La structure cible est endommagée
- C : Nombre de points de pilonnage détruits à cause des dommages aux machines de siège.
- P : double mur en Pierres (tour byzantine)
- S : Simple mur en pierres (ferme, chapelle)
- B : structure en Bois (poterne ou palissade)

Table de reddition

Le joueur Assiégeant lance 1D10 et ajoute les points de modifications qui s'appliquent au siège concerné :

- +1 Si les assiégeants sont au moins 2 fois plus nombreux que les assiégés.
 - Ou +2 Si les assiégeants sont au moins 3 fois plus nombreux que les assiégés.
 - +1 Si les assiégeants ont réussi à faire une brèche dans la palissade du château ou le mur du bâtiment.
 - Ou +2 Si les assiégeants se sont rendus maîtres de la palissade.
 - Ou +3 Si les assiégeants tiennent la palissade et ont réussi à faire une brèche dans le mur de la tour byzantine.
- > Si le chiffre modifié atteint 12, le château ou le bâtiment se rend.
 > Moins de 12, le siège continue.
 > Reddition automatique : une garnison se rend automatiquement si elle n'a plus rien à manger ou si tous les personnages habilités à commander sont morts.

