FICHE DE SIEGE

Comment utiliser cette fiche

Les jours où l'Assiègeant pilonne le château, il marque une croix sur la case visée à chaque fois qu'il obtient un résultat D (voir Table de Pilonnage). Quatre croix dans la même case indiquent que la muraille a été entièrement démolie à cet endroit. Au prochain assaut, l'Assiégeant pourra donc poser un pion "muraille démolie" sur la case en question.

A la fin de chaque jour de siège, on coche le jour correspondant. S'il y a eu des blessés durant l'action menée, les joueurs lance un dé pour chaque personnage blessé et reportent son nom à la date prévue pour sa guérison (voir Table de Guérison). Chaque case du calendrier sert également à indiquer les dommages subis par les engins de siège, les dates de rationnement éventuel, etc.

JOURS DE SIEGE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40		

Les cases qu'il est possible de pilonner sont indiquées par un trait épais. Celles situées à l'intérieur du château (ex. donjon) ne peuvent être pilonnées que si une brèche a été ouverte dans le mur d'enceinte (voir §4.21 des règles).

TABLE DE PILONNAGE

	Dé	Nombre de points de pilonnage 1	3	6	9	12et+
	0					
	1	1C	1C	2C	3C	4C
–1 au lancer	2			1C	2C	3C
de dé pour les	3				1C	D/2C
cases Tour et	4					D/1C
Donjon	5				D	D
	6				D	D
	7			D	D	D
	8			D	D	D
	9		D	D	D	D
	10	D	D	D	D	D

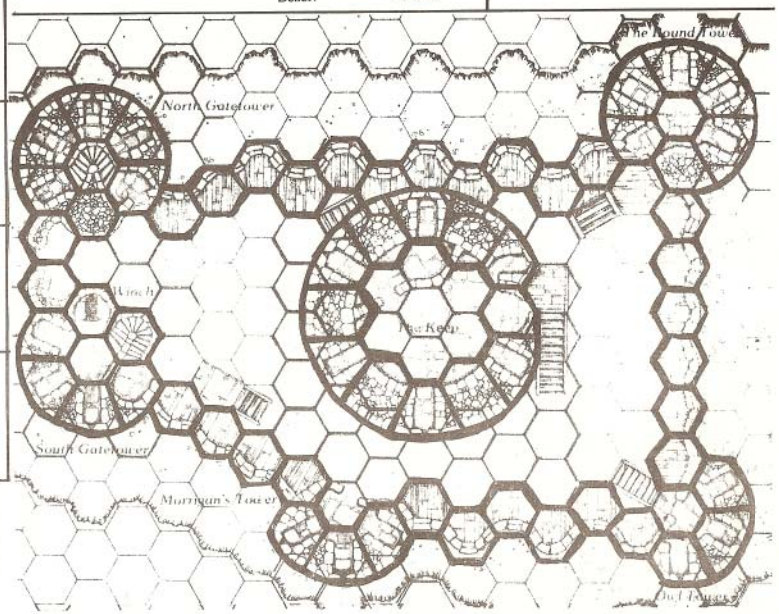
Explication des résultats:

D : le mur a été endommagé.

C: 'n' points de pilonnage sont inutilisables (car le ou les engins n'ont pas bien fonctionné (ne s'applique pas aux béliers).

Points de pilonnage par engin:

Mangonneau:	1 point
Trébuchet:	3 points
Bélier:	9 points

TABLE DE GUERISON

Dé	Le personnage blessé guérit en:
1	1 jour
2	2 jours
3	3 jours
4	4 jours
5	5 jours
6	6 jours
7	8 jours
8	10 jours
9	plusieurs mois,
10	donc **après** la fin du scénario.