

FICHE DE SIEGE

Comment utiliser cette fiche

Les jours où l'assiégé 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'assiégé pourra donc poser un pont muraille démolie sur la case en question.

À 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 lancent 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 sera 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 qui il est possible de pilonner sont indiquées par un trait épais. Celles situées à l'intérieur du château (ex. donjon) ne peuvent être pilonnées. Les cases situées à l'extérieur dans le mur d'enceinte (voir §4.21 des règles).

TABLE DE PILONNAGE

Dé	Nombre de points de pilonnage								
	1	3	6	9	12et+				
1	1C	1C	2C	3C	4C				
2			1C	2C	3C				
3				1C	D/2C				
4					D/1C				
5					D				
6					D				
7					D				
8					D				
9					D				
10	D	D	D	D	D				

Explication des résultats:

D : le mur a été endommagé.
C : 1^{er} points de pilonnage sont inutilisables (car le ou les engins n'ont pas bien fonctionné (ne s'applique pas aux baliers)).

Points de pilonnage par engin: Mésogonneau: 1 point
Trafalchet: 3 points
Balier: 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.

