

# Diex Aie

## AYUDA DE JUEGO N° 3 Hoja de control del asedio

### Tabla de fuego

Dado	Exposición:	Flechas incendiarias contra:
1	Casa, entrada gran empalizada, sala, torre	puente
2		D
3		D
4		DA
5		DA
6		
7	F	F
8	F	F
9	F	F
10	F	F

Se añaden 2 a la tirada y +1 por cada arquero adicional cuando se use esta tabla durante un día de asedio. (ver § 11.3.2)

### Glosario:

- F - El fuego prende (o se extiende).
- D - El fuego es sofocado en ese hexágono.
- DA - Se sofoca en ese hexágono el fuego causado por flechas incendiarias (solamente).

### Tabla de recuperación

Tirada	El personaje se recupera tras
1	1 día
2	2 días
3	3 días
4	4 días
5	5 días
6	10 días
7	15 días
8	20 días
9	Varios meses
10	El personaje muere

### Heridos

Equipo	

### Tabla de rendición

El jugador asediado tira 1D10 y añade los modificadores que se aplican al asedio:

- +1 Si los sitiadores tienen al menos el doble de personajes que los sitiados;
- Si los sitiadores tiene al menos tres veces o +2 el número de personajes sitiados.
- +1 si los sitiadores han abierto brecha en la empalizada del patio exterior o la pared del edificio.
- o +2 si los sitiadores controlan la empalizada del patio exterior.
- o +3 si los sitiadores controlan la empalizada del patio exterior completamente y han abierto brecha en la empalizada de la mota.

> Si el número modificado llega a 12, el castillo o el edificio se rinde.

> Si es menor de 12, el asedio continúa.

> Rendición automática: Una quincena se rendirá automáticamente si no queda nada para comer o si todos los personajes con capacidad de mando han muerto.

### Consecuencias de la rendición

En el juego de campaña, se usará la tabla siguiente para conocer el destino de los defensores:

Dado	Resultado
1	Todos los defensores son masacrados
2	Todos los defensores son masacrados
3	La mitad de los defensores son masacrados y la otra mitad hechos prisioneros
4	La mitad de los defensores son masacrados y la otra mitad hechos prisioneros
5	Todos los defensores son hechos prisioneros
6	Todos los defensores son hechos prisioneros
7	Todos los defensores son hechos prisioneros
8	Los defensores son libres de irse
9	Los defensores son libres de irse
10	Los defensores son libres de irse

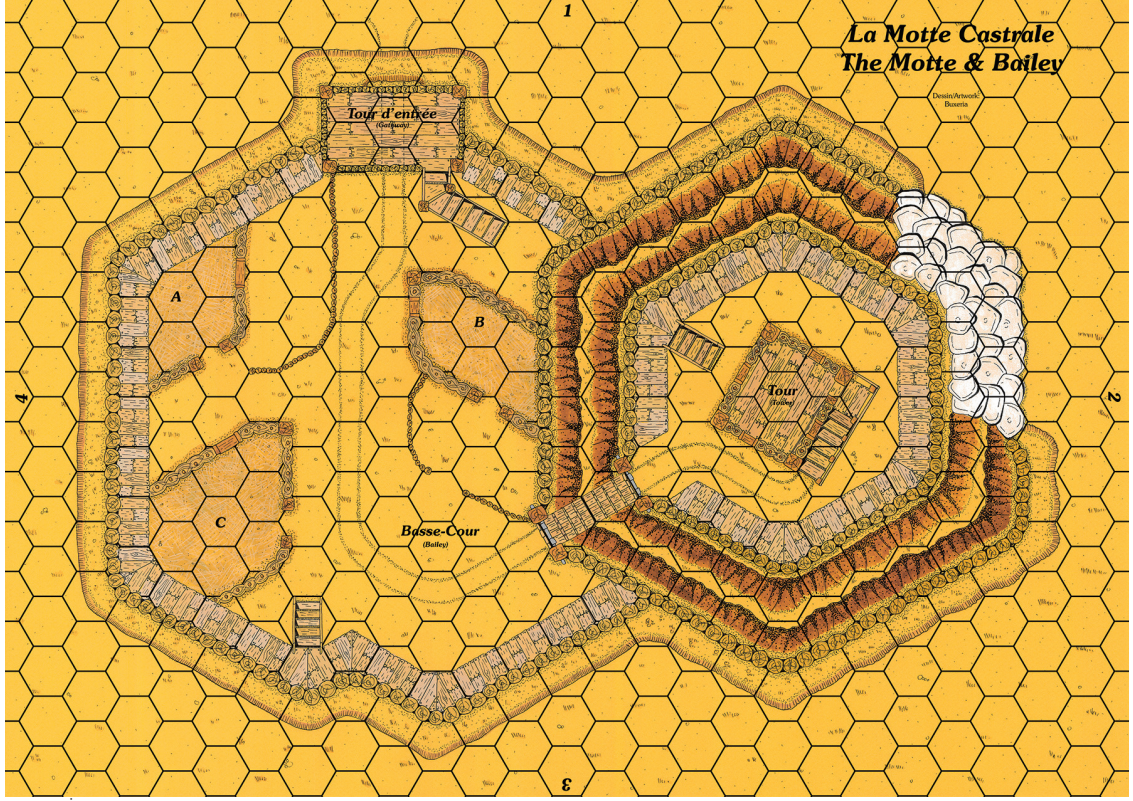
### Acciones:

- 3-4 : Cada defensor tira 1D10, en orden inverso a su potencial de ataque. Muere con un resultado de entre 1 y 5. Se deja de tirar cuando la mitad de los defensores hayan muerto.
- 3-7 : El vencedor forma uno o varios grupos de combate con los prisioneros. Todos los jinetes desmontan. Cada grupo de prisioneros debe ser acompañado por un grupo de escolta.

### Secuencia de juego

El día 1, el jugador sitiado necesita comprobar el estado de sus suministros, lo que determinará el número de días que podrá resistir, si es capaz de repeler los asaltos (ver § 11.1.1).

- Después, deberá seguir la secuencia que se presenta a continuación: todos los días:
  - 1 - Tira 2D10 para determinar si algún evento aleatorio cambia el curso del asedio (ver § 11.6).
  - 2 - Tira 1D10 para determinar quién tendrá la iniciativa ese día (ver § 11.1.3).
  - 3 - Vuelve a poner en juego los personajes heridos en días anteriores que se hayan recuperado.
  - 4 - El sitiador puede intentar incendiar las estructuras de madera o las de cañas y barro (ver § 11.3).
  - 5 - El jugador que ganó la iniciativa decide que acciones quiere llevar a cabo (ver § 11.4).
  - 6 - Si algún personaje ha resultado herido durante el día, los jugadores tiran 1D10 por cada uno y lo colocan en la hoja de control del asedio en el día que se supone que se recuperará (ver § 11.1.5).
  - 7 - Después de llevar a cabo todas las acciones, el indicador de asedio se mueve un día hacia delante en la hoja de control.



Traducción: JL "Bicho" San Miguel