

Le Bourg Fortifié

Fiche de siège

Au début de chaque jour de siège, chaque joueur lance 1D10. L'Assiégeant ajoute systématiquement 4 points au chiffre obtenu.

Celui qui obtient le chiffre le plus élevé remporte l'initiative. En cas d'égalité, c'est l'Assiégeant qui a l'initiative.

> Si c'est l'Assiégeant qui a l'initiative, il peut lancer un assaut contre le bourg (A), pilonner les remparts (P), ou négocier la reddition de la garnison (N).

> Si c'est le Défenseur qui a l'initiative, il peut décider de faire une sortie contre le campement ennemi (SC) ou tenter une sortie pour ravitaillement (SR).

L'action retenue est notée en abrégé dans la case du jour concerné.

A la fin de chaque jour de siège, l'Assiégé soustrait des points de ravitaillement qui lui restent 1 point par défenseur encore en vie (*) et inscrit le nouveau total dans la case du jour.

S'il y a eu des blessés dans la journée, les joueurs lancent 1D6 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 noter les dommages subis par les engins de siège et les pertes en animaux de trait et en chariots.

(*) 1/2 point si les défenseurs ne reçoivent plus que des demi-rations ; 1/4 de points s'ils ne reçoivent plus que des quarts de ration.

JOURS DE SIEGE (1 tour de jeu stratégique = 3 jours)

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	41	42	43	44	45

A = Assaut P = Pilonnage N = Négociations SC = Sortir contre campement SR = Sortie pour ravitaillement

SORTIE POUR RAVITAILLEMENT

Positionnement de la carte Village

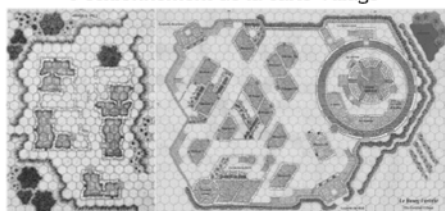


TABLE DE GUERISON / 1D6

Pour chaque personnage blessé à la fin d'une bataille ou d'un assaut (siège), on lance 1D6 et on consulte la table ci-dessous :

Chiffre obtenu au dé :	Le personnage guérit :
1 ou 2	1 tour plus tard
3 ou 4	2 tours plus tard
5	3 tours plus tard
6	relancez le dé

Relancez le dé :

1 ou 2 = le personnage meurt des suites de ses blessures.

3 à 6 = le personnage guérit 5 tours plus tard.

N.B. Il s'agit ici de tours de jeu stratégiques. 1 tour = 3 jours de siège

TABLE DE REDDITION / 1D10

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

+ 1 si les assiégeants sont au moins 3 fois plus nombreux que les assiégés.
ou + 2 si les assiégeants sont au moins trois fois plus nombreux que les assiégés.

+ 1 si les assiégés ne reçoivent que des demi-rations de nourriture
ou + 2 si les assiégés ne reçoivent que des quart-de-rations de nourriture.

+ 1 si les assiégeants ont réussi à faire une brèche dans la première enceinte de la bâtée
ou + 2 si les assiégeants se sont rendus maîtres de la seconde enceinte.
ou + 3 si les assiégeants ont réussi à faire une brèche dans le mur de l'Enfermeté.
ou + 4 si les assiégeants contrôlent toute la bâtée, à l'exception d'une des deux tours.

Si le chiffre modifié atteint 12, la bâtée 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.