

Diex Aie

Feuer Legen

Würfel	Feuer- ausbreitung	Brandpfeile gegen Haus, Große Halle, Turm	Tor, Palisade, Brücke	Feuer löschen
1				D
2				D
3				D
4				DA
5				DA
6				
7	F			
8	F	F		
9	F	F		
10	F	F	F	

Wenn die Tabelle während eines Belagerungstages benutzt wird (§ 11.3.2), zu allen Würfeln +2 und weitere +1 für jeden zusätzlichen Bogenschützen.

Ergebnis:

- F – fängt Feuer, oder Feuer breitet sich aus
- D – Feuer in diesem Feld gelöscht
- DA – Feuer in diesem Feld nur gelöscht, falls es durch Brandpfeile verursacht war

Heilungstabelle

Würfel	Einheit gesundet nach:
1	1 Tag
2	2 Tagen
3	3 Tagen
4	4 Tagen
5	5 Tagen
6	10 Tagen
7	15 Tagen
8	20 Tagen
9	mehreren Monaten
10	Die Einheit stirbt

**Verletzte
Einheiten**

**Ausrüstung
im Bau**

Kapitulationstabelle

Der Belagerer würfelt 1D10 und addiert die zutreffenden Modifikatoren:

- +1 Wenn die Belagerer mindestens doppelt so viele Einheiten haben wie die Verteidiger;
 - Oder +2 Wenn die Belagerer mindestens drei mal so viele Einheiten haben wie die Verteidiger.
 - +1 Wenn die Belagerer eine Bresche in die Außenpalisade oder die Gebäudewand geschlagen haben;
 - Oder +2 Wenn die Belagerer die Außenpalisade eingenommen haben;
 - Oder +3 wenn die Belagerer die Außenpalisade komplett kontrollieren und die innere Palisade durchbrochen haben.
- > Wenn die modifizierte Zahl 12 erreicht, kapituliert die Burg oder das Gebäude.
 - > Bei weniger als 12 geht die Belagerung weiter.
 - > Automatische Kapitulation: Die Verteidiger geben sofort auf, wenn alle Lebensmittel verbraucht oder alle Einheiten mit Kommandogewalt tot sind.

Folgen einer Kapitulation

In Kampagnen wird diese Tabelle benutzt, um das Schicksal der Verteidiger zu bestimmen:

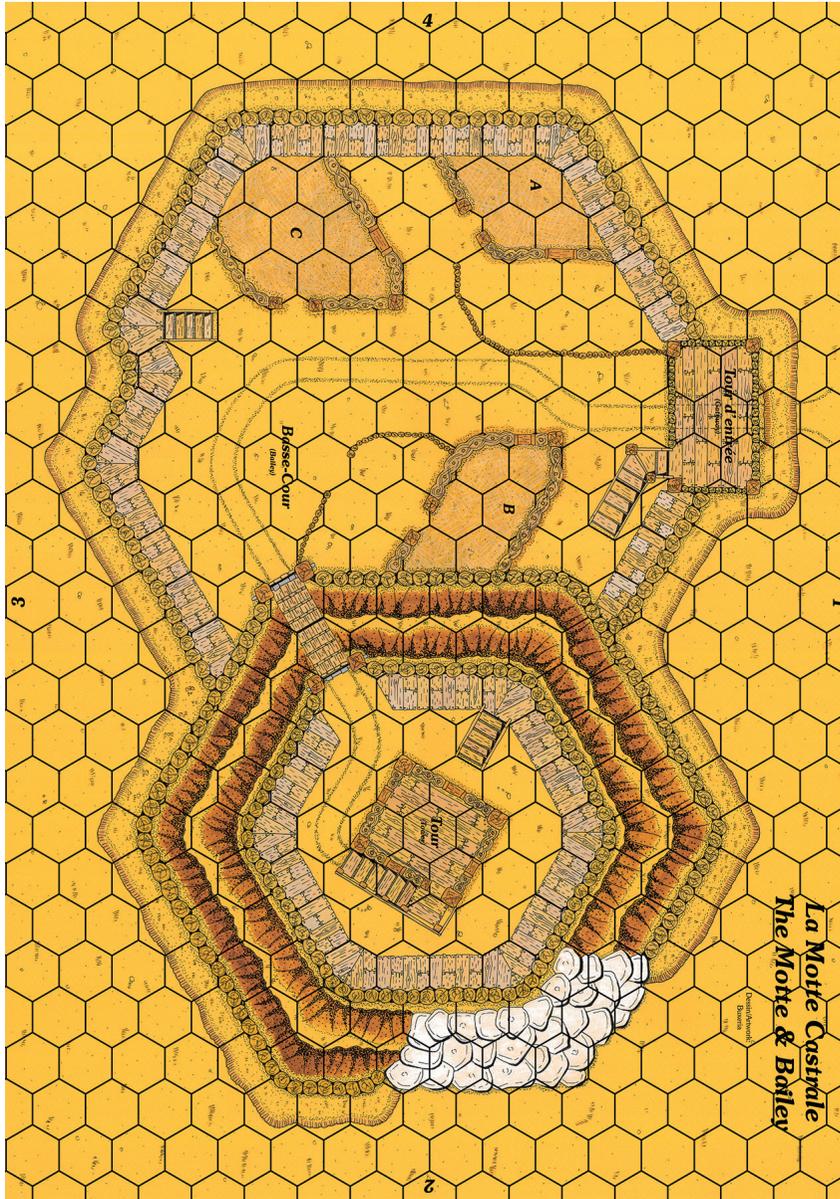
Würfel	Ergebnis
1	Alle Verteidiger werden umgebracht
2	Alle Verteidiger werden umgebracht
3	Die Hälfte der Verteidiger wird umgebracht, der Rest gefangen genommen
4	Die Hälfte der Verteidiger wird umgebracht, der Rest gefangen genommen
5	Alle Verteidiger werden gefangen genommen
6	Alle Verteidiger werden gefangen genommen
7	Alle Verteidiger werden gefangen genommen
8	Alle Verteidiger werden freigelassen
9	Alle Verteidiger werden freigelassen
10	Alle Verteidiger werden freigelassen

Aktionen im Detail:

- 3-4 : Werfen Sie 1W10 für jeden Verteidiger, in der Reihenfolge abnehmender Angriffsstärke; bei einem Ergebnis von 1 bis 5 wird der Verteidiger umgebracht. Beenden Sie die Würfe, wenn die Hälfte der Verteidiger tot sind.
- 3-7 : Der Sieger formiert die Gefangenen zu einer oder mehr Gruppen; alle Reiter müssen absitzen. Jede Gruppe von Gefangenen braucht eine Bewacherguppe.

Spielablauf

- Am ersten Tag muss der Belagerte seinen Versorgungsstatus prüfen; dieser bestimmt, wie viele Tage er aushalten kann, falls er alle Angriffe zurückschlägt. Dann führt er an diesem und jedem weiteren Tag diese Schritte aus:
- 1 - Würfle 2W10, um mögliche Zufallsereignisse zu bestimmen (siehe § 11.6).
- 2 - Würfle 1W10 um die Initiative für diesen Tag (siehe §11.1.3).
- 3 - Bringe Einheiten, die am Vortag verletzt wurden und geheilt sind, wieder ins Spiel.
- 4 - Der Belagerer kann versuchen, Feuer an Holz- oder Flechtwerkbauteile zu legen (cf 11.3).
- 5 - Der Spieler, der die Initiative hat, entscheidet über seine Aktionen und führt sie aus (cf § 11.4).
- 6 - Für jede Einheit, die im Laufe des Tages verletzt wurde, würfelt der jeweilige Spieler 1D10 und legt die Figur auf das Tagesfeld des Protokollblattes, an dem sie geheilt sein wird. (cf § 11.1.5).
- 7 - Nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden, wird der Belagerungsmarker auf dem Protokoll einen Tag weiterbewegt.



		26	25
24	23	22	21
20	19	18	17
19	18	17	16
15	14	13	12
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	1	Ende der Belagerung