Ager Sanguinis

Fiche de siège

Note : Les règles de siège complètes sont proposées dans l'extension THE ANARCHY.

Table des incendies

Dé	L'incendie s'étend	Flèche contre : Porte, pont, palissade, perrière, échafaudage	Flèche contre : Beffroi, bélier, galerie hourd	Eteindre l'incendie
1				D
2				D
3				D
4				DA
5				DA
6				
7	F			
8	F	F		
9	F	F		
10	F	F	F	

Ajouter +2 au résultat du D10 et +1 par archer additionnel quand cette table est utilisée pendant un jour de siège.

Légende :

F - Le feu prend ou s'étend
D - Le feu est éteint dans la case
DA - Le feu causé par une flèche enflammée est éteint dans la case

Table de guérison

Lancer de dé	Le personnage guérit en :
1	1 jour
2	2 jours
3	3 jours
4	4 jours
5	5 jours
6	10 jours
7	15 jours
8	20 jours
9	Plusieurs mois
10	Le personnage meurt

Blessés

Equipements de siège

Table de reddition

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

+1	Si les assiégeants sont au moins 2 fois plus nombreux que les assiégés.
Ou +2	Si les assiégeants sont au moins 3 fois plus nombreux que les assiégés.
+1	Si les assiégeants ont réussi à faire une brèche dans le mur d'un des 2 châteaux.
Ou +2	Si les assiégeants se sont rendus maîtres du premier château.
Ou +3	Si les assiégeants tiennent le premier château et ont réussi à faire une brèche dans le mur d'enceinte du second château.

> Si le chiffre modifié atteint 12, le château 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.

Sort des défenseurs

Dans le jeu de campagne, la table ci-dessous détermine le sort d'une garnison qui se rend :

Dé	Résultat
1	Tous les défenseurs sont massacrés
2	Tous les défenseurs sont massacrés
3	La moitié des défenseurs est massacrée, l'autre est prisonnière
4	La moitié des défenseurs est massacrée, l'autre est prisonnière
5	Les défenseurs sont faits prisonniers
6	Les défenseurs sont faits prisonniers
7	Les défenseurs sont faits prisonniers
8	Les défenseurs sont libres de partir
9	Les défenseurs sont libres de partir
10	Les défenseurs sont libres de partir

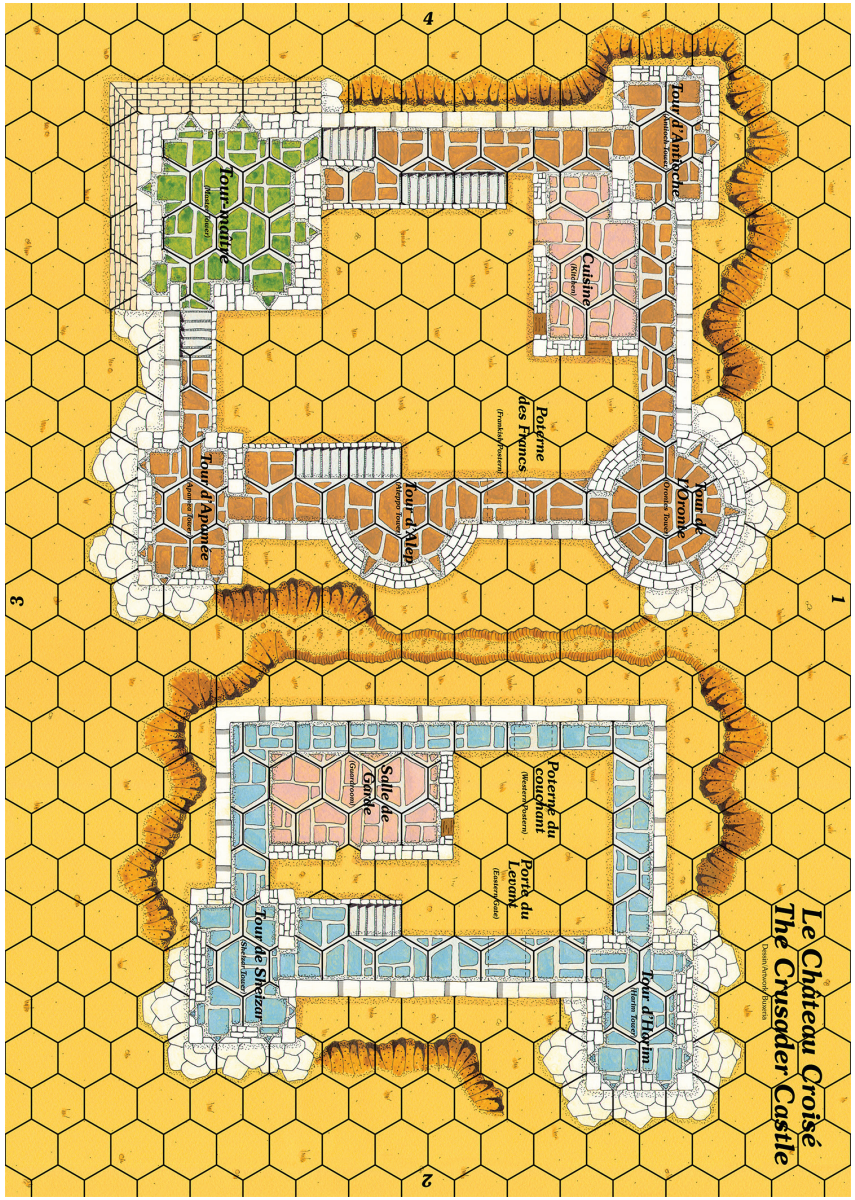
Conséquences :

3-4 : Testez chaque défenseur avec 1D10. Il est massacré sur un résultat entre 1 et 5. Cessez les tests quand la moitié des défenseurs sont morts.
3-7 : Le vainqueur forme un ou plusieurs groupes de combat avec les prisonniers. Les cavaliers sont tous démontés. Chaque groupe de prisonniers doit être accompagné d'un groupe en escorte.

Séquence de jeu

Le premier jour, l'assiégé détermine l'état de son ravitaillement, ce qui conditionne la durée du siège s'il parvient à repousser tous les assauts. Il suit ensuite une séquence qui est répétée tous les jours :

1 - Lancez 2D10 pour savoir si un évènement aléatoire vient modifier le cours du siège.
2 - Lancez 1D10 pour savoir qui a l'initiative ce jour.
3 - Les pions blessés les jours précédents et qui sont guéris sont remis en jeu.
4 - Le joueur ayant l'initiative décide de l'action qu'il souhaite mener ce jour.
5 – Gestion des activités quotidiennes.
6 - S'il y a eu des blessés dans la journée, les joueurs lancent 1D10 pour chaque personnage blessé et le place sur la fiche de siège à la date prévue pour sa guérison.
7 - Après que toutes les actions aient été menées, le marqueur de siège est déplacé d'une case.



		29	28
27	26	25	24
23	22	21	20
19	18	17	16
15	14	13	12
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	1	Fin du siège