

Sièges

Table de pilonnage

Dé*	Nombre de points de pilonnage											
	1			3			6			9		
	S	A	W	S	A	W	S	A	W	S	A	W
1	1C	1C	1C	1C	1C	1C	2C	2C	2C	3C	3C	3C
2							1C	1C	1C	2C	2C	2C
3										1C	1C	D/1C
4										D	D	D/1C
5										D	D	D
6							D	D	D	D	D	D
7					D	D	D	D	D	D	D	D
8		D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
9	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
10	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

Légende :

S - Mur de pierre (Château, Castell Ary...)
 A - Mur en pisé (Village, Caravansérail)
 W - Palissade en bois, hourds

Nombre de dégâts
avant destruction

4
2
1

D : Pilonnage réussi

C : Nombre de points de pilonnage perdus
par suite de dommages aux machines de siège.

(*) Modification au lancer de dé

- 1 pour les murs circulaires ou de niveau 2 ; donjon du château (Siege, Bourg fortifié, Castell Ary...)
- 2 pour les murs de la Tour Salomon et la Haute Cour (Château des Templiers);
pour la grande tour ronde (Ville Fortifiée);
- 3 pour le donjon (Château des Templiers et Ville Fortifiée)

Points de pilonnage

Mangonneau: 1 point
 Trébuchet: 3 point
 Bélier: 9 points

Table des incendies

Lancer de dé	L'incendie s'étend	Tonneau d'huile	Flèche enflammée contre :			Eteindre l'incendie
			Trébuchets, Mangonneaux, Balliste	Tour de siège, Bélier, Hourd Galerie, Porte, Palissade		
1						D
2						D
3						D
4						DA
5						DA
6						
7	F					
8	F	F	F			
9	F	F	F			
10	F	F	F	F		

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.