

La Bâtie de Mont-Briton

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 la bâtie (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 | | | | | |

A = Assaut P = Pilonnage N = Négociations

SC = Sortir contre campement SR = Sortie pour ravitaillement

SORTIE POUR RAVITAILLEMENT

Positionnement de la carte Village

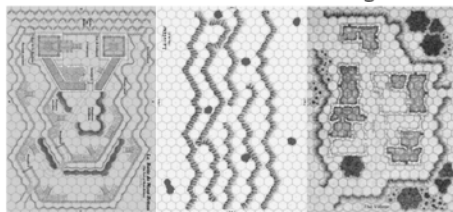


TABLE DE GUERISON / 1D6

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 bâtie
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 bâtie, à l'exception d'une des deux tours.

Si le chiffre modifié atteint 12, la bâtie 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.