

Le Port Saxon Fortifié

Fiche de pilonnage

Les jours où l'assiégeant pilonne les murs, il marque une croix sur les cases visées à chaque fois qu'il obtient un résultat "D" dans la table de pilonnage. Quatre croix sont nécessaires pour détruire une case remparts flanquée d'une muraille. Une croix suffit pour détruire une case remparts qui n'est pas en contact direct avec une muraille.

Au prochain assaut, l'assiégeant pourra poser un pion mur démolé sur chaque case détruite.

N.B. Les cases remparts qui ne sont pas en contact direct avec une muraille ne peuvent être pilonnées que si la muraille la plus proche peut être détruite. Le pilonnage à distance des portes du port entraîne la destruction du pan de mur correspondant. Par contre, le pilonnage d'une porte par un bélier durant un assaut n'entraîne que l'ouverture de celle-ci. La porte ne peut alors plus être fermée jusqu'à la fin de l'assaut.

Tables de pilonnage

Murs de pierre

Dé* Nombre de points de pilonnage

	1	3	6	9	12 & +
1	1C	1C	2C	3C	4C
2			1C	2C	3C
3				1C	D/2C
4					D/1C
5				D	D
6				D	D
7			D	D	D
8			D	D	D
9		D	D	D	D
10	D	D	D	D	D

Légende :

D : Le mur est endommagé

C : Nombre de points de pilonnage inutilisables car le ou les engins n'ont pas bien fonctionné.
(ne s'applique pas aux béliers)

(*) Modification au lancer de dé

- 1 pour les murs circulaires ou de niveau 2 ;
- 2 pour les murs de la Tour du Lion ;
- 3 pour les murs du donjon.

Points de pilonnage

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

