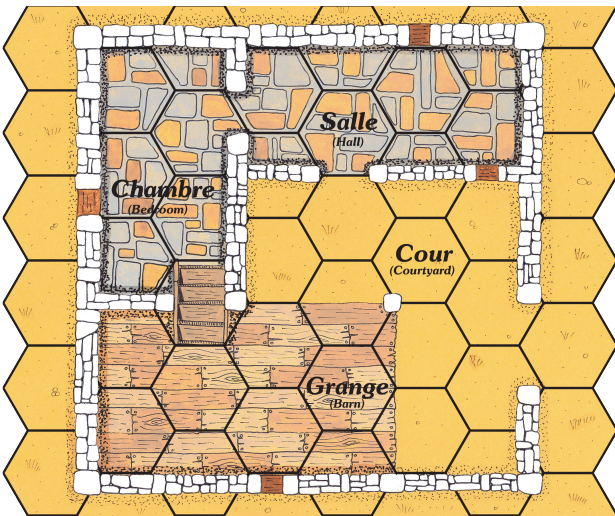
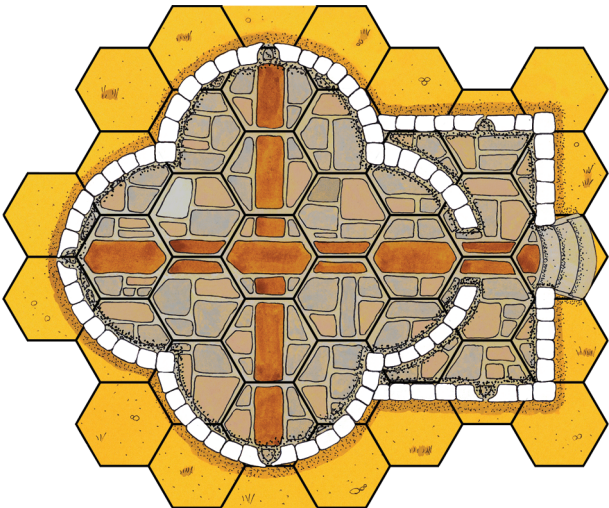


Guiscard

Secuencia de juego

El día 1 el jugador asediado necesita comprobar el estado de sus suministros, lo que determinará la cantidad de días que podrá resistir si logra rechazar todos los asaltos. A partir de ahí seguirá una secuencia que se repetirá diariamente:

- 1 - Lanzar 2D10 para determinar si algún evento aleatorio puede alterar el curso del asedio (ver § 11.6).
- 2 - Lanzar 1D10 para determinar quién tiene la iniciativa ese día (ver § 11.1.3).
- 3 – Reincorporar al juego los personajes heridos en días anteriores y sanados.
- 4 – El jugador que ganó la iniciativa decide que acción desea realizar (ver § 11.4).
- 5 – Si algún personaje es herido durante la jornada el jugador lanzará 1D10 por cada herido y lo colocará en la Hoja de Registro en el día que se supone habrá sanado (ver § 11.1.5).
- 6 – Tras realizar todas las acciones, el marcador de Asedio avanza un día en la Hoja de Registro.



HOJA DE REGISTRO DE ASEDIO

Tabla de fuego

Dado	Extendiendo el Fuego	Flechas incendiarias contra:			Apagando el Fuego
		Trabuco, Muelle, Fuego Griego	Puerta, Empalizada		
1					D
2					D
3					D
4					DA
5					DA
6					
7	F				
8	F	F			
9	F	F			
10	F	F	F		

Legenda:

F – El fuego prende (o se extiende)
D – El fuego se extingue en el hex.
DA – Tan solo el fuego causado por flechas incendiarias se extingue en el hex.

			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	Final del Asedio

Personajes heridos	Equipamiento del edificio	Trabucos
	  	

Tabla de embestida

Dado	Puntos de embestida								
	1			2			3		
	D	S	M	D	S	M	D	S	M
1	1C	1C	1C	1C	1C	1C	1C	1C	1C
2									
3									
4									
5									
6									D
7						D		D	D
8			D		D	D	D	D	D
9		D	D	D	D	D	D	D	D
10	D	D	D	D	D	D	D	D	D

Tabla de curación

Tirada de dado	El personaje sana tras:
1	1 día
2	2 días
3	3 días
4	4 días
5	5 días
6	10 días
7	15 días
8	20 días
9	Varios meses
10	El personaje muere

Legenda:

D: La estructura resulta dañada
C: Cantidad de Puntos de embestida perdidos por daños en la maquinaria de asedio.

D : Muro Doble (torre bizantina)
S : Muro Sencillo (granja, capilla)
M : Estructura de Madera (empalizada o puerta del castillo)

Tabla de rendición

El jugador que asedia lanza 1D10 y añade los modificadores pertinentes:

+1 Si los asediadores poseen al menos el doble de personajes que los asediados;	> Si el número modificado alcanza 12 el Castillo o Fortaleza se rinde.
O +2 Si los asediadores poseen al menos el triple de personajes que los asediados.	> Menos de 12: el asedio continúa.
+1 Si los asediadores han roto la empalizada o el muro exterior;	> Rendición automática: Una guarnición se rinde automáticamente si no queda nada de comida o si todos los personajes con capacidad de mando están muertos.
O +2 Si los asediadores controlan la empalizada;	
O +3 Si los asediadores controlan la empalizada y han roto los muros de la torre.	

