



## Assedio! - Tabelle di gioco

### Tabella Movimento

Unità	Movimento
Fanteria	15 cm
Cavalleria	25 cm
Macchine d'assedio	15 cm
Torre d'assedio	8 cm
Salire sulle mura	Un turno
Salire dalle mura su una torre	Un turno
Salire su una torre da terra	Due turni

### Portata delle armi

Tipi di arma	Portata
Arco/balestra (un dado per arciere)	40 cm
Balliste	60 cm
Catapulte e bombarde	60 cm
Altre macchine da guerra	40 cm

### Tiro per colpire

Bersaglio	Tiro utile per colpire
Bersaglio protetto da mura o mantelletti	6
Bersaglio non protetto	5 - 6
Bombarde (solo su truppe)	5 - 6
Catapulta (solo su mura)	4 - 6
Ariete (solo su portoni)	4 - 6
Macchine da assedio	4 - 6

### Danni

Tipo di arma	Danni
Arco o balestra	Un soldato ucciso
Bombarde e balliste	Due soldati uccisi
Catapulta	Un D6 di danni alle mura
Ariete	Un D6 di danni al portone
Altre macchine da guerra	Due punti di danni alle mura

## Freccie incendiarie e torce

Si possono lanciare frecce incendiarie contro le macchine da assedio: se colpiscono fanno 1 punto di danno, 2 se lanciate da una ballista.

Se durante una sortita un difensore arriva a contatto con una macchina da assedio può appiccarle fuoco lanciando un D6 e facendo 4 – 6: il fuoco farà 2 punti danno ogni turno finché non verrà spento con 6.

## Pietroni.

Risultato del dado	Effetto
1	Nessun effetto
2 - 5	Una figura eliminata
6	Due figure eliminate

## Mischia (tabella da usare con due D6)

Unità	Modificatore (cumulativo)
Su una scala	Meno 2
Comandante	Più 2
Cavaliere a piedi	Più 2
Cavaliere di croce a piedi	Più 3
Cavaliere a cavallo	Più 3
Cavaliere di croce a cavallo	Più 4
Soldato	Più 2
Arciere	Meno 2
Balestriere	Meno 3
Civile	Meno 3
Fuori del raggio di comando	Meno 3

## Punti resistenza delle fortificazioni e delle macchine da assedio

Fortificazione	Punti resistenza
Sezione di mura	16 punti danno
Torre	25 punti danno
Ponte levatoio	15 punti danno
Portoni	12 punti danno
Torre d'assedio	12 punti danno
Catapulte	8 punti danno
Arieti	8 punti danno
Balliste	5 punti danno se grossa, 3 se piccola
Manteletti	2 punti danno

