

FICHE DE JEU N° 2

Caractéristiques des tireurs

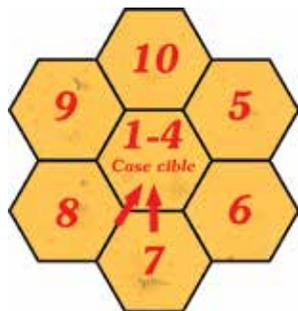
Nommands Lombards Byzantins Arabes Slaves Allemands	Type d'arme de jet	Portée			Fréquence de tir	Limitation de mouvement
		Courte +0	Moy. +1	Long. +2		
	Lance à cheval	1-3	4-6	7-9	Offensif seulement	Pas de limitation
	Lance à pied	1-4	5-8	9-12	Offensif seulement	Pas de limitation
	Javelot à pied	1-5	6-12	13-25	Offensif seulement	Pas de limitation
	Fronde	1-8	9-15	16-30	Offensif seulement	Mouvement réduit de moitié*
	Arc composite à cheval	1-8	9-15	16-35	Offensif + Défensif	Mouvement impossible
	Arc composite à pied	1-12	13-30	31-70	Offensif seulement	Pas de limitation
	Arc court à pied	1-10	11-25	26-50	Offensif + Défensif	Mouvement réduit de moitié*
	Perrière	1-30	-	-	Offensif seulement tous les 3 tours (2 tours pour recharger)	Mouvement impossible
	Feu Grégeois	5-10	-	-	Offensif seulement tous les 5 tours (4 tours pour recharger)	Mouvement impossible

* Arrondir éventuellement au chiffre inférieur.

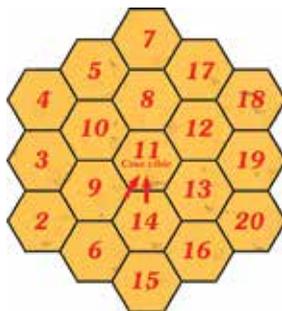
Modification	Circonstances	Modification	Circonstances
+2	Tireur à longue portée	-1	Archer à cheval byzantin
+1	Tireur blessé	-2	Archer/Frondeur à moins de 4 cases de la cible
	Tireur à moyenne portée		

Détermination de la case d'impact

Tous les tireurs : Lancer 1D10



Perrière : Lancer 2D10



Guiscard

TIRS

Tir contre des personnages à cheval / 1D10

Lancer de dé suivant l'arme employée	Résultat suivant couverture			
	Perrière	Arc composite Fronde Lance	Arc court Javelot	Aucune Légère Moyenne Forte
1				F E D
2				E E D
3		1		E D C
4		2	1	D C C
5		3	2	C C B
6		4	3	C B A
7		5	4	B A A
8		6	5	A A -
9		7	6	A - -
10	+8	+7	+7	- - -

Ajouter +1 au dé si la cible est en armure (10+1=10).

Explication des résultats

- : Tir manqué. Pas d'effet.

A : Tir offensif : cavalier recule de 4 cases (§).

Tir défensif : pot. de mouvement du cavalier réduit de 4 points ce tour-ci.

B : Cheval indemne : cavalier assommé et désarçonné.

C : Tir offensif : cheval indemne / cavalier blessé.

Tir défensif : cheval indemne / cavalier blessé et pot. de mouvement du cavalier réduit de 4 points ce tour-ci. Cheval seul : tué.

D : Tir offensif : cheval tué, cavalier blessé et désarçonné.

Tir défensif : cheval tué, cavalier blessé et désarçonné.

+ cavalier lourd peut avancer à pied d'1 PM / cavalier léger de 2 PM.

E : Cheval indemne ; cavalier tué et désarçonné. Cheval seul : tué.

F : Cheval tué ; cavalier tué et désarçonné.

(§) Le personnage visé doit reculer immédiatement. Il peut reculer à travers des cases contenant des personnages amis. Il peut également déplacer des personnages amis pour se retrouver à la distance requise de son point de départ. Mais si le personnage qui recule ou l'un des personnages déplacés est obligé de passer ou de s'arrêter sur une case adjacente à l'ennemi, il doit subir les conséquences éventuelles de la table d'infiltration des lignes ennemies. Il est impossible de reculer à travers une case occupée par un ennemi. Un personnage qui ne peut pas reculer de toute la distance nécessaire est automatiquement blessé.

Important : un personnage assommé ou blessé est considéré mort s'il est à nouveau blessé ou assommé. Un personnage assommé qui est obligé de reculer est également considéré mort.

Tir contre des personnages à pied / 1D10

Lancer de dé suivant l'arme employée	Résultat suivant couverture			
	Perrière	Arc composite Fronde Lance	Arc court Javelot	Aucune Légère Moyenne Forte
1				C C C C
2				C C C B
3		1		C C B B
4		2	1	C B B B
5		3	2	B B B A
6		4	3	B B A A
7		5	4	B A A A
8		6	5	A A A -
9		7	6	A A - -
10	+8	+7	+7	- - - -

Ajouter +1 au dé si la cible est en armure (10+1=10).

Explication des résultats

- : Tir manqué. Pas d'effet.

A : Tir offensif : personnage recule de 2 cases (§).

Tir défensif : pot. de mouvement du personnage réduit de 2 points ce tour-ci.

B : Tir offensif : personnage blessé.

Tir défensif : personnage blessé + ne peut avancer que de la moitié des points qu'il lui reste (arrondir si nécessaire au chiffre inférieur).

C : Personnage tué.

COMBATS

Combat contre des personnages à cheval / 1D10

Dé	<-5	-5/-1	0/4	5/8	9/12	13/20	21/30	31/50	51/70	71/90	>90
1	C	D	F	F	G	H	H	I	I	I	I
2	C	C	E	F	F	G	H	H	I	I	I
3	B	C	D	E	F	F	G	H	H	I	I
4	B	B	C	D	E	F	F	G	H	H	I
5	A	B	C	C	D	E	F	F	G	H	H
6	A	A	B	C	C	D	E	F	F	G	H
7			A	B	C	C	D	E	F	F	G
8				B	C	C	D	E	F	F	F
9					B	C	C	D	E	F	F
10						B	C	C	D	E	E

S'il y a plusieurs attaquants à cheval, on décale le différentiel d'une colonne vers la droite.

Ajouter +1 au dé si le défenseur est en armure (10+1=10).

Explication des résultats

A - Un attaquant blessé

B - Tous les attaquants reculent d'1 case (§)

C - Tous les défenseurs reculent d'1 case (§)

D - Un cavalier assommé et désarçonné

E - Un cavalier assommé et désarçonné; cheval tué

F - Un cavalier blessé

G - Un cavalier blessé et désarçonné, cheval tué

H - Un cavalier tué et désarçonné, cheval indemne

I - Un cavalier tué et désarçonné, cheval tué

Test d'infiltration

Quand un personnage traverse, au cours de son déplacement, une case adjacente à un ou plusieurs ennemis en position d'attaquer, le personnage concerné doit immédiatement subir un test d'infiltration (avant de poursuivre éventuellement sa progression). Les conséquences d'un test d'infiltration sont appliquées immédiatement (un personnage blessé risque donc de ne pas pouvoir terminer son mouvement). Le joueur adverse va lancer 1D10 pour chacun des ennemis présents, et consulter la table d'infiltration.

Cette règle ne s'applique qu'aux cases traversées. Un personnage qui termine son mouvement sur une case adjacente à l'ennemi n'entraîne pas de lancer de dé.

Pour les personnages montés, on ne lance le dé qu'une fois, même s'ils occupent deux cases.

C'est le haut du pion qui est pris en considération pour la règle d'infiltration.

Combat contre des personnages à pied / 1D10

Dé	<-5	-5/-1	0/4	5/8	9/12	13/20	21/30	31/50	51/70	71/90	>90
1	C	D	E	E	E	F	F	F	F	F	F
2	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
3	B	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F
4	B	B	C	C	D	E	E	E	F	F	F
5	A	B	B	C	C	D	E	E	E	F	F
6	A	A	B	B	C	D	D	E	E	E	F
7			A	B	C	C	D	D	E	E	E
8				A	B	C	C	D	D	E	E
9					B	B	C	C	D	E	E
10						B	B	C	C	D	E

S'il y a plusieurs attaquants à pied, on décale le différentiel d'une colonne vers la droite.

Ajouter +1 au dé si le défenseur est en armure (10+1=10).

Explication des résultats

A - Un attaquant blessé

B - Tous les attaquants reculent d'1 case (§)

C - Tous les défenseurs reculent d'1 case (§)

D - Un défenseur assommé

E - Un défenseur blessé

F - Un défenseur tué

Table d'infiltration

De 1 à 5	Pas de dommages
6 ou 7	Arrêt du déplacement
8 ou 9	Personnage blessé
10	Personnage tué

Personnage tentant de s'infiltrer (bonus cumulables au dé)	Personnage tentant de s'opposer à l'infiltration (malus cumulables au dé)
Cavalier	-1 Cavalier +1
Armure	-1 Hoplite byzantin +1
Blessé	+2 Blessé -2