

FICHE DE JEU N° 2

Table de Combats

Dé	<-5	-5	0/4	5/8	9/12	13/16	17/20	21/30	31/50	51/70	>70
1	R1	E	B	B	B +CT	T	T	T +CT	T +CT	T +CT	T +CT
2	R1	R1	E +CT	E	B	B +CT	T	T	T +CT	T +CT	T +CT
3		R1	R1	E +CT	E	B	B +CT	T	T	T +CT	T +CT
4			R1	R1	E	B	B	B +CT	T	T	T +CT
5				R1	E +CT	B	B	B +CT	T	T	T
6					R1	E	E +CT	B	B	B +CT	T
7	AR1					R1	E	E +CT	B	B	B +CT
8	AR1	AR1	AR1	AR1	AR1	R1	R1	E	E +CT	B	B
9	AB	AR1	AR1	AR1	AR1	AR1	R1	R1	E	B +CT	B
10	AB	AB	AB	AB	AB	AB	AR1	R1	R1	E	B +CT

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

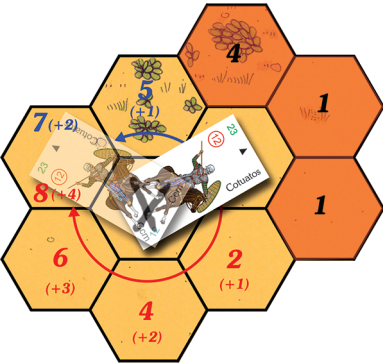
Pour chaque avantage de l'attaquant ou désavantage du défenseur, décalez la colonne une fois vers la droite.  
Pour chaque désavantage de l'attaquant ou avantage du défenseur, décalez la colonne une fois vers la gauche.

Test de risque

Dé	Résultat
5 ou moins	Sans effet
6 ou 7	Fin du mouvement
8	Etourdi (et démonté)
9+	Blessé

Modif.	Circonstances
+2	Lors d'une chute
+2	Supplémentaire si porteur d'une armure lors d'une chute
-1	Pour un cavalier pendant une Infiltration ou Retraite
-1	Si porteur d'une armure pendant une Infiltration ou Retraite

Rotation d'un cheval



Explication des résultats  
AB: Un attaquant blessé  
AR1: Tous les attaquants reculent d'1 case  
R1: Tous les défenseurs reculent d'1 case  
E: Un défenseur étourdi  
B: Un défenseur blessé  
T: Un défenseur tué  
CT: Le cheval du cavalier est tué.

Avantages	Désavantages
Terrain avantageux pour le défenseur	Terrain désavantageux pour le défenseur
Plus d'un attaquant	Sur une échelle
Tous les attaquants sont des cavaliers si le défenseur est monté	Attaque au travers d'une porte ou fenêtre
Défenseur sur un chariot	Attaque par le côté d'une tente
	Case avec un écran
	Attaque contre un légionnaire adjacent à deux autres légionnaires
	Bouclier inopérant

Conditions de déclenchement :  
Retraite : si le personnage en retraite ou un personnage ami déplacé entre dans une case adjacente à un nombre quelconque de personnages ennemis.  
Infiltration : si le personnage entre dans un hexagone adjacent à au moins un autre ennemi, sauf si le mouvement est terminé.  
Cheval: Monter/Démonter dans une case adjacente à un ennemi.  
Char rapide : le personnage à pied ennemi est déplacée vers un hexagone adjacent lorsqu'un char rapide traverse l'hexagone.  
Char : si le char s'écrase, le cocher et le passager tombent.  
Traversée d'une case Stimuli.  
Traversée d'une case Lilia.  
Traversée d'une case Cippi.  
Échelle : si l'échelle est renversée, le personnage sur l'échelle tombe.  
Échelle : monter à une échelle dans une case d'épieux

Actions

Courte	Longue
Fournir des munitions à un personnage (1 p.)	Déplacer un cadavre d'une case (1 p.)
Jeter une passerelle dans un fossé (1 p.)	Déplacer un cheval mort d'une case (2 p.)
Déplacer un écran (2 p.) ou une échelle (1 p.) d'une case	Harnacher/dételer un cheval d'un char (1 p.)
Prendre le bouclier d'un personnage mort (1 p.)	Enfoncer une porte (2 p. pendant 2 tours)
Déchirer le côté d'une tente (1 p.)	Retirer une passerelle d'un fossé (2 p.)
Pivoter un écran ou une échelle (1 p.)	Hisser une échelle sur une fortification (2 p.)
Renverser une échelle (1 p.)	Recharger un scorpion (2 p. pendant 2 tours)
	Ouvrir/fermer le vantail d'une porte (1 p.)

Une Action Courte peut être effectuée pendant la phase de combat au lieu d'une attaque au corps à corps.  
Un tireur qui a effectué une attaque à distance ce tour-ci ne peut pas effectuer d'Action Courte - sauf légionnaires (Rig).  
Pour effectuer une Action Longue, le personnage ne peut rien faire d'autre pendant ce tour : pas de tir, pas de déplacement, pas de combat.  
L'effet de l'Action Longue se produit à la fin du tour de ce joueur.

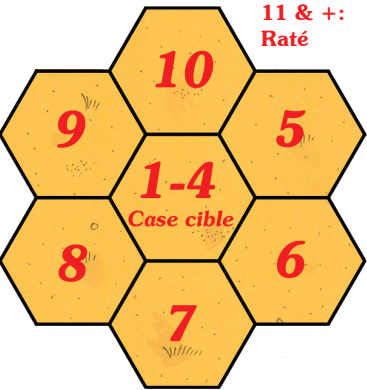
Tables de tirs

Caractéristiques des tireurs

Romains	Celtes	Germaines	Type d'arme de jet	Courte +0	Portée Moy. +1	Longue +2	Mode de tir	Limitation de mouvement
			Lance/javelot à cheval	2-3	4-6	7-9	Offensif seulement	Pas de limitation
			Lance/javelot à pied	2-4	5-8	9-12	Offensif seulement	Pas de limitation
			Pilum	2-5	6-9	10-14	Offensif seulement	Pas de limitation
			Fronde	2-8	9-15	16-30	Offensif seulement	Pas de limitation
			Arc	2-10	11-25	26-50	Offensif seulement	Pas de limitation
			Scorpion	2-30	31-60	61-90	Offensif + Défensif	Mouvement impossible
							Off. seulement tous les 3 tours (2 tours pour recharger)	Mouvement impossible

1 - Détermination de la case d'impact

Tous les tireurs : Lancer 1D10



Modificateurs	Circonstances
+2	Tireur à longue portée
+1	Tireur à moyenne portée
+1	Tireur blessé (sauf scorpion)

2 - Table de dommage des armes de jet

Dé	Dommages		Explication des résultats	
	Infanterie	Cavalier		
1	T	T		T: La cible est tuée
2	T	B+CT		CT: Le cheval de la cible est tué
3	B	B		B: La cible est blessée
4	B	B		E: La cible est étourdie
5	B	E		R2: La cible recule de 2 cases (§)
6	B	E		Bl: Le bouclier de la cible est inopérant
7	R2+Bl	R2+Bl		
8	R2+Bl	R2+Bl		
9	R2	R2		
10				
Modificateurs	Circonstances		Le scorpion ignore tous les modificateurs positifs	
+4	Cible avec forte couverture			
+2	Défenseur avec armure			
+2	Cible avec couverture			
+1	Tireur blessé			
-3	Scorpion			

(§) Le personnage en retraite s'éloigne d'une case de son adversaire au combat.  
Une retraite n'est pas possible dans des cases dans lesquels le personnage en retraite ne peut pas entrer normalement. Le personnage en retraite peut déplacer des personnages amis, en les déplaçant vers un hexagone adjacent. Il peut également déplacer des personnages amis, ce qui entraîne une retraite en cascade. Les personnages en retraite ne peuvent pas se retirer vers une position plus proche du tireur. Si la retraite n'est pas possible, le personnage en retraite est blessé à la place. Le coût en PM n'est pas pertinent dans une retraite.  
Si le personnage en retraite ou un personnage ami déplacé entre dans un hexagone adjacent à un nombre quelconque de personnages ennemis, un risque aléatoire (voir 8.5) est tenté.  
Les ennemis qui ne sont pas éligibles pour attaquer le personnage en retraite, en raison de limitations de terrain ou d'étourdissement, sont ignorés à ces fins.