

Orléans 1429

1.1 La bombarde

1.1.1 Fonctionnement

Une bombarde ne peut pas pilonner plus d'une case par jour. Elle peut pilonner différentes cases à des jours différents. Dans une même journée, plusieurs engins peuvent pilonner des cases différentes ou additionner leurs points de pilonnage contre une même case.



Il faut 5 servants dont un ingénieur pour faire fonctionner une bombarde dans le jeu tactique.

Une bombarde vaut 5 points de pilonnage.

1.1.2 Utilisation tactique

La bombarde peut tirer tous les cinq tours, dans la même séquence que les arbalétriers (c'est totalement irréaliste car la vraie fréquence était de 2 tirs par heure, mais il faut bien favoriser la jouabilité). Cinq personnages doivent se trouver à proximité de la bombarde durant ces cinq tours pour la faire fonctionner (dans la réalité, l'effectif était compris entre 10 et 20).

N.B. Pour bien indiquer chaque tour écoulé, on peut utiliser les marqueurs numérotés de 1 à 5 de Vikings, chaque pion étant posé sur la bombarde au tour correspondant.

1.1.2.1 Déplacement

Une bombarde ne peut pas être déplacée.

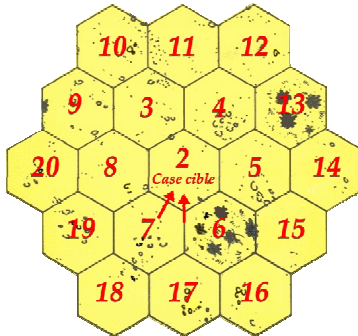
1.1.2.2 Restrictions de tir

Il est impossible de tirer à travers une case contenant une bombarde.

1.1.2.3 Restrictions de mouvement

Aucun personnage ne peut passer sur une case occupée par une bombarde.

1.1.3 Résolution du tir



La portée d'une bombarde est de 110 cases. Compte tenu du peu de précision de cette arme, la case effectivement touchée peut varier dans un rayon de 2 hexagones autour de la case cible. On lance 2D10 pour déterminer la case d'impact dans laquelle la pierre est effectivement tombée (et qui sera sans doute différente de la case cible). Les flèches indiquent la direction du tir, selon que la ligne de tir entre la bombarde et la cible traverse la face d'un hexagone ou passe par un sommet.

Tout personnage dans cette case est immédiatement tué. Les personnages dans les cases adjacentes subissent les conséquences d'un tir de baliste.

Si la case est occupée par une machine de siège, on consulte la table de pilonnage dans la colonne B (défenses en bois).

Si la case cible est un bâtiment, un mur ou une structure, on applique les résultats de la table de pilonnage en considérant 12 points pour la bombarde. On fait de même pour les bâtiments, murs ou structures sur des cases adjacentes en considérant 9 points de pilonnage pour la bombarde.

Comme on peut le constater dans la Table de Pilonnage, les bombardes, qui ne sont pas toujours très bien conçues, peuvent s'endommager à l'usage (résultat C). Leur force de pilonnage peut s'en trouver réduite ou même annulée (les points de pilonnage en moins sont répartis au choix du joueur entre les engins concernés). Une bombarde qui subit 2 points de dommage explose, ce qui entraîne des conséquences pour tout personnage dans un rayon de 2 cases autour de la bombarde (voir § 1.3.3).

1.2 Les armes à feu individuelles

2 types d'armes sont gérées : les couleuvrines à main et les arquebuses, ou canons à main. Les couleuvrines sont d'un plus gros calibre que les canons à main et peuvent donc infliger plus de dommages, même si leur portée est identique. Par contre, un assistant doit aider le tireur d'une couleuvrine pour mettre à feu son arme.



Type d'arme à feu	Portée			Fréquence de tir	Limitations de mouvement
	Courte +0	Moyenne +1	Longue +2		
Canon à main	1-15	16-30	31-75	Offensif seulement, Tous les 3 tours (2 tours pour charger)	Mouvement impossible
Couleuvrine à main	1-15	16-30	31-75	Offensif seulement, Tous les 3 tours (2 tours pour charger)	Mouvement impossible

1.3 Résolution des tirs

1.3.1 Tir contre des personnages à cheval / 1D10

Si le personnage visé porte une armure, le tireur s'ajoute +1 au dé

Lancer de dé suivant l'arme employée			Résultat suivant couverture		
Bombarde	Couleuvrine	Canon à main	Aucune	Légère	Moyenne
1			F	F	F
2	1		F	F	E
3	2	1	F	E	D
4	3	2	E	D	C
5	4	3	D	C	B
6	5	4	C	B	A
7	6	5	B	A	Z
8	7	6	A	Z	-
9	8	7	Z	-	-
10	9	8	-	-	-
	10	9	-	-	-
		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 cases ce tour-ci.
- B : Cheval indemne : cavalier assommé et désarçonné.
- C : Tir offensif : cheval indemne / cavalier blessé ;
Tir défensif : idem + A. Cheval seul : tué
- D : Tir offensif : cheval tué, cavalier blessé et désarçonné.
Tir défensif : idem + cavalier lourd peut avancer à pied d'une case, cavalier léger de 2.
- E : Cheval indemne ; cavalier tué et désarçonné. Cheval seul : tué
- F : Cheval tué ; cavalier tué et désarçonné.
- Z : Explosion de l'arme à feu

1.3.2 Tir contre des personnages à pied / 1D10

Si le personnage visé porte une armure, le tireur s'ajoute +1 au dé

Lancer de dé suivant l'arme employée			Résultat suivant couverture			
Bombarde	Couleuvrine	Canon à main	Aucune	Légère	Moyenne	Lourde
1			C	C	C	C
2	1		C	C	C	B
3	2	1	C	C	C	B
4	3	2	C	C	B	A
5	4	3	C	B	B	A
6	5	4	B	B	A	Z
7	6	5	B	A	A	-
8	7	6	A	A	Z	-
9	8	7	A	Z	-	-
10	9	8	Z	-	-	-
	10	9	-	-	-	-
		10	-	-	-	-

Explication des résultats :

- : Tir manqué. Pas d'effet.
- A : Tir offensif : personnage recule de 2 cases immédiatement (§)
Tir défensif : pot. de mouvement du personnage réduit de 2 cases ce tour-ci.
- B : Tir offensif : personnage blessé ;
Tir défensif : idem + ne peut avancer que de la moitié des points qu'il lui reste (arrondir si nécessaire au chiffre inférieur).
- C : Personnage tué
- Z : Explosion de l'arme à feu

1.3.3 Explosion de l'arme à feu

En cas de résultat Z sur la table de tir, l'arme explose et le tireur doit subir les conséquences du jet d'1D6. Dans le cas d'une bombarde, chaque personnage dans un rayon de 2 cases autour du canon doit subir ce test. Si le personnage porte une armure, on ajoute +1 au dé

Dé	Résultat
1	C
2	B
3	B
4	B
5	A
6	A

Explication des résultats :

- A : Personnage tué ;
- B : Personnage blessé ;
- C : Personnage assommé.

1.4 Archers à cheval

A partir du XIVe siècle, les archers sont souvent montés pour gagner en rapidité et pour pouvoir participer à des chevauchées. Mais à la différence des archers orientaux, ils descendaient de cheval pour tirer. Les archers à cheval fournis ne peuvent donc tirer que si ils sont démontés.



1.5 Coût d'acquisition

Le principal avantage des armes à feu primitives par rapport à l'arbalète ou l'arc long est la rapidité de formation des tireurs, surtout comparé à l'arc long anglais. Le temps de fabrication de ces armes était aussi plus court que pour un arc qui nécessitait des mains expertes. Ceci se retrouve donc la table d'achat de ces pions qui sont beaucoup moins chers que des arbalétriers ou des archers.

On utilisera donc pour les coulevriniers et les arquebusiers la même formule que pour des fantassins en armure, soit $[1 \times \text{ATT} + 1 \times \text{DEF}]$. Par comparaison, les arbalétriers et les arcs longs coûtent $[3 \times \text{ATT} + 1 \times \text{DEF}]$, voire $[3 \times \text{ATT} + 2 \times \text{DEF}]$ s'ils portent une armure.

Une bombarde coûte quant à elle 35 points, soit autant qu'une tour de siège.