

TABLEAUX CONCERNANT LES TIRS A L'ARC ET A L'ARBALETE

Modifications dues à la distance de tir et à l'état de santé du tireur:

	Arc	Arbalète	Modification du lancer de dé
Tir à courte distance	1 à 25 cases	1 à 25 cases	aucune
Tir à moyenne distance	25-50 cases	26-75 cases	+1 au résultat du dé
Tir à longue distance	51-75 cases	76-130 cases	+2 au résultat du dé
Archer ou arbalétrier blessé			+1 au résultat du dé

Résultats des tirs contre des personnages à cheval:

Résultat du lancer de dé après modifications éventuelles dues à la distance de tir et/ou à l'état de santé du tireur	Arc	Type de Couverture			
		Arbalète	Aucune	Légère	Moyenne
}	1	1	D	C	B
	2	2	C	B	B
	3	3	B	B	A
	4	4	B	A	-
	5	5	A	-	-
	6	6	-	-	-
	7	7	-	-	-
	8	8	-	-	-
	9	9	-	-	-
	10 ou +	10 ou +	-	-	-

Résultat du tir suivant la couverture dont bénéficie la cible.

Explications des résultats:

- : tir manqué, pas d'effet.
- A : le cavalier visé recule de 4 cases (§).
- B : le cheval est tué. Le cavalier est assommé et désarçonné.
- C : le cheval est indemne. Le cavalier est blessé et désarçonné.
- D : le cheval est tué. Le cavalier est blessé et désarçonné.

(§) Le cavalier visé doit reculer immédiatement. Il peut reculer à travers des cases contenant un personnage ami. Par contre, il ne peut pas reculer à travers des cases adjacentes à des personnages ennemis. S'il ne peut pas reculer de toute la distance nécessaire, il est **blessé**.

Important! Un personnage assommé ou blessé est considéré **mort** s'il est à nouveau assommé ou blessé.

Résultats des tirs contre des chevaliers à pied:

Résultat du lancer de dé après modifications éventuelles dues à la distance de tir et/ou à l'état de santé du tireur	Arc	Type de Couverture			
		Arbalète	Aucune	Légère	Moyenne
}	1	1	C	C	B
	2	2	C	B	B
	3	3	B	B	A
	4	4	B	A	A
	5	5	A	A	-
	6	6	-	-	-
	7	7	-	-	-
	8	8	-	-	-
	9	9	-	-	-
	10 ou +	10 ou +	-	-	-

Résultat du tir suivant la couverture dont bénéficie la cible

Explications des résultats: voir tableau suivant.

Résultats des tirs contre d'autres personnages à pied:

Résultat du lancer de dé après modifications éventuelles dues à la distance de tir et/ou à l'état de santé du tireur	Arc	Type de Couverture			
		Arbalète	Aucune	Légère	Moyenne
}	1	1	C	C	C
	2	2	C	C	B
	3	3	C	B	B
	4	4	B	B	A
	5	5	B	A	A
	6	6	A	-	-
	7	7	-	-	-
	8	8	-	-	-
	9	9	-	-	-
	10 ou +	10 ou +	-	-	-

Résultat du tir suivant la couverture dont bénéficie la cible

ORGANISATION DU TOUR DE JEU

Chaque phase d'un tour de jeu se déroule de la façon suivante: (le terme "tous" se réfère ici à tous les personnages d'un même camp)

Phase du premier joueur

- Tous les archers et arbalétriers peuvent tirer, à l'exception de ceux engagés dans un combat le tour de jeu précédent.
- Tous les personnages peuvent bouger, à l'exception des arbalétriers qui viennent de tirer.
- Tous les archers peuvent tirer à nouveau, y compris ceux engagés dans un combat le tour de jeu précédent.
- Tous les personnages adjacents à des personnages ennemis peuvent engager le combat.
- Tous les personnages amis qui ont été assommés lors de la phase de l'adversaire sont remis sur pieds (on retourne les pions concernés).

Phase du deuxième joueur

Elle se déroule exactement sur le même modèle que la première. Quand la séquence No. 5 est terminée, un nouveau tour de jeu commence et le premier joueur reprend à la séquence No.1.

N.B.: Il est important de bien respecter l'ordre de succession des séquences. On ne peut commencer une nouvelle séquence que si la précédente est terminée.

TYPES DE TERRAINS

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Talus (haut du talus)	2	Moyenne	—
	Broussailles	2	Légère	—
	Arbre	2 à 2 pied Impassable pour les chevaux	Légère	—
	Intérieur de maison	1 à 1 pied Impassable pour les chevaux	Moyenne si tir traverse fenêtre ou porte sinon Aucune	+
	Mur de bâtiment	Impassable	Totale	0
	Fenêtre	4 à 4 pied pour l'enjamber. Impassable pour les chevaux	Moyenne si tir traverse fenêtre ou porte/Simon Aucune	Combat Impossible à travers fenêtre
	Coin extérieur de bâtiment	1	Moyenne si tireur n'aperçoit pas les deux côtés du bâtiment	0
	Porte de maison ou Entrée de cour	1 (les chevaux peuvent y aller)	Moyenne	+

Le type de couverture influence le tir des archers et des arbalétriers. L'avantage (+) ou le désavantage (-) que procure un terrain influence le combat au corps-à-corps.

Explications des résultats:

- : tir manqué; pas d'effet.
- A : le personnage visé recule de 2 cases (§).
- B : le personnage visé est blessé.
- C : le personnage visé est tué.

(§) Le personnage visé doit reculer immédiatement. Il peut reculer à travers des cases contenant un personnage ami. Par contre, il ne peut pas reculer à travers des cases adjacentes à des personnages ennemis. S'il ne peut pas reculer de toute la distance nécessaire, il est **blessé**.

Important! Un personnage assommé ou blessé est considéré **mort** s'il est à nouveau blessé.

TABLEAUX CONCERNANT LES COMBATS

Effets du terrain sur les combats: - : terrain désavantageux
0 : terrain neutre
+ : terrain avantageux

Attaquant dans	contre	Défenseur dans	Répercussion sur la colonne des résultats possibles (1-1, 2-1, 3-1, etc.)
-		+	on la décale de deux colonnes sur la gauche.
-		0	on la décale d'une colonne sur la gauche.
0		+	on la décale d'une colonne sur la gauche.
0		-	on la décale d'une colonne sur la droite.
+		0	on la décale d'une colonne sur la droite.
+		-	on la décale de deux colonnes sur la droite.

Si les deux camps se trouvent sur des terrains équivalents, la colonne ne change pas et le rapport de force reste donc le même.

Résultats des combats contre des personnages à cheval:

Résultat du lancer de dé	Rapport de Force											
	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+
1	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H
2	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
3	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G
4	A	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G
5	A	A	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F
6	-	-	-	A	B	C	D	D	E	E	F	F
7	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E
8	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E
9	-	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D
10	-	-	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D

Explications des résultats:

- : pas d'effet.
- A : attaquant blessé.
- B : attaquant recule d'une case (§).
- C : défenseur recule d'une case (§).
- D : le cheval est tué. Le cavalier est assommé et désarçonné.
- E : le cheval est indemne. Le cavalier est blessé.
- F : le cheval est tué. Le cavalier est blessé et désarçonné.
- G : le cheval est tué. Le cavalier est tué et désarçonné.
- H : le cheval est tué. Le cavalier est tué et désarçonné.

(§) voir ci-dessous.

Résultats des combats contre des personnages à pied:

Résultat du lancer de dé	Rapport de Force											
	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+
1	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F	F
2	B	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F
3	B	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F
4	A	B	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
5	A	B	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
6	-	-	-	A	B	C	D	D	E	E	F	F
7	-	-	-	-	A	B	C	D	D	E	E	F
8	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E
9	-	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D
10	-	-	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D

Explications des résultats:

- : pas d'effet.
- A : attaquant blessé.
- B : attaquant recule d'une case (§).
- C : défenseur recule d'une case (§).
- D : défenseur assommé.
- E : défenseur blessé.
- F : défenseur tué.

(§) Le recul s'applique à tous les défenseurs ou attaquants impliqués. Un personnage qui recule ne peut pas dépasser d'autres personnages ni se retrouver adjacent à un ennemi. S'il ne peut pas respecter ces deux conditions, il reste sur place et est blessé.

Important! Un personnage assommé ou blessé est considéré **mort** s'il est à nouveau blessé ou assommé.