

Характеристики стрілянини

Table with columns: Normans, Normans, Type of metal ammo, Distance (Near, Middle, Far), Periodicity of shooting, Restrictions (Desert). Rows include: Horseman (Spears), Archer (Arrows), Archer (Crossbow), Archer (Bow), Archer (Crossbow), Archer (Bow), Knight (Sword/Crossbow), Knight (Bow), Archer (Bow), Archer (Crossbow).

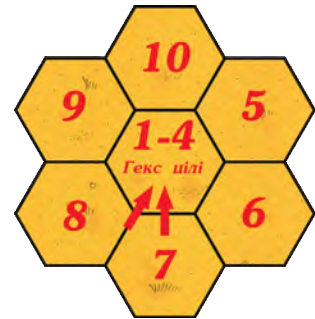
* За потребою округліть отримане число до низу.

Table with columns: Modifier, Situation, Modifier, Situation. Rows: +2 Far distance, -1 Turkish archer, +1 Wounded archer/Middle distance, -2 Wounded archer/Middle distance.

* Не застосовується до туркополів

Вибір гекусу влучення

Усі стріли з металіки нафти: Кидать 1D10



Нафта

Усі 7 гекусів нафти спалахнуть одночасно. Будь-який персонаж на геку, що горить, кидать 1D10.

Table with columns: Foot soldier, Cavalry. Rows: 1-2: Wounded, 3-7: Wounded, 8+: Wounded.

Примітка: результати верхових персонажів завжди перевіряються для геку, в якому знаходиться стрілка напрямку.

Будь-який приголомшений персонаж у геку з вогнем кидать 1D10: 1 - 4: Він негайно приходить до тями та відступає на один гекус; 5 - 6: Його поранено; >= 7: Він гине у вогні!

Якщо персонаж відступить на інший палаючий гекус, знову киньте 1D10.

Ager Sanguinis

Таблиці стрілянини

Стрілянина проти верхової цілі / 1D10

Table with columns: Ammo type, Type of cover, Ammo type, Type of cover. Rows: 1-9, 10-9.

Додайте +1 до кидка кістки, якщо ціль в обладунках (10+1=10)

Ключ

-: Промак. Нема впливу.

A: Наступальна стрілянина: Вершник негайно відступає на 4 гекуси (\$) Захисна стрілянина: Норма руху вершника в цей раунд зменшується на 2 гекуси.

B: Кінь/верблюд неушкоджений, вершника приголомшено та зкинута.

C: Наступальна стрілянина: Кінь/верблюд неушкоджений, вершника поранено. Захисна стрілянина: Те саме + A. Самотній кінь/верблюд: Вбито

D: Наступальна стрілянина: Коня/верблюда вбито, вершника поранено Захисна стрілянина: Те саме + вершник у обладунках може пересуватися пішки на 1 гекус, легкий вершник на 2 гекуси.

E: Кінь/верблюд неушкоджений; вершника вбито та зкинута. Самотній кінь/верблюд: Вбито.

(S) Уражений персонаж повинен негайно відступити. Він може відступити крізь гекуси, зайняті дружинами персонажами. Він також може пересуватися крізь гекуси персонажів, щоб опинитися на потрібній відстані від своєї початкової точки. Але якщо відступаючий персонаж або хтось з пересунутих персонажів змушений пройти або зупинитися у геку поруч з супротивником, то він повинен підкоритися наслідкам таблиці проникнення.

Неможливо відступити крізь гекус, зайнятий супротивником. Персонаж, котрий не може відступити на всю необхідну відстань, автоматично отримує поранення. Важливо: приголомшений або поранений персонаж вважається мертвим, якщо його поранено або приголомшено знов. Приголомшений персонаж, якого змущено відступити, також вважається мертвим.

Стрілянина проти пішого / 1D10

Table with columns: Ammo type, Type of cover, Ammo type, Type of cover. Rows: 1-9, 10-9.

Додайте +1 до кидка кістки, якщо оборонець в обладунках (10+1=10)

Ключ

- : Промак. Нема впливу.

A: Наступальна стрілянина: Персонаж негайно відступає на 2 гекуси (\$) Захисна стрілянина: Норма руху персонажа в цей раунд зменшується на 2 гекуси.

B: Наступальна стрілянина: Персонажа поранено;

Захисна стрілянина: Персонаж поранено та він може пересуватися лише на половину залишку руху (за потреби округляється до низу).

C: Персонажа вбито.

Таблиці бою

Бій проти вершника супротивника / 1D10

Combat table for Cavalry vs Cavalry with columns for roll results from <-5 to >90 and rows for attacker outcomes.

Зсуньте на один стовпчик праворуч, якщо серед нападників більш ніж один вершник. Додайте +1 до кидка кістки, якщо оборонець в обладунках (10+1=10)

Ключ

- A - Одноного нападника поранено B - Усі нападники відступають на один гекус (S) C - Усі оборонці відступають на один гекус (S) D - Одноного вершника приголомшено та зкинута E - Одноного вершника приголомшено та зкинута, тварину вбито F - Одноного вершника поранено G - Одноного вершника поранено та зкинута, тварину вбито H - Одноного вершника вбито та зкинута, тварину неможливо зкинути I - Одноного вершника вбито та зкинута, тварину вбито

Перевірка на проникнення

Якщо персонаж перетинає гекус поруч з супротивником, котрий може атакувати, він повинен негайно пройти перевірку на проникнення, перш ніж продовжити свій рух. Наслідки перевірки на проникнення починають діяти негайно (врешті решт, поранений персонаж може не закінчити свій рух). Гравець супротивника кидать 1D10 та перевіряє таблицю проникнення. Він кидать кістку стільки разів, скільки супротивників поруч із гекусом, що розглядається (лише одна атака супротивника у фазу). Це правило поширюється лише на гекуси, що перетинаються. Пересування персонажа, що закінчується в геку, поруч до супротивника, не викликає кидка кістки. За вершників кидать кістку лише один раз, дарма що вони займають два гекуси. Для правила проникнення використовується передня частина фішки.

Правило проникнення не застосовується, як що супротивник перебуває з іншого боку вічка чи бивниці.

Бій проти пішого / 1D10

Combat table for Cavalry vs Foot with columns for roll results from <-5 to >90 and rows for attacker outcomes.

Зсуньте на один стовпчик праворуч, якщо декілька нападників. Додайте +1 до кидка кістки, якщо оборонець в обладунках (10+1=10)

Ключ

- A - Одноного нападника поранено B - Один нападник відступає на один гекус (S) C - Всі оборонці відступають на один гекус (S) D - Одноного оборонця приголомшено E - Одноного оборонця поранено F - Одноного оборонця вбито

Таблиця проникнення

Penetration table with columns: Situation, Outcome, Bonus/Penalty.