

FICHE DE JEU N° 2

Caractéristiques des tireurs

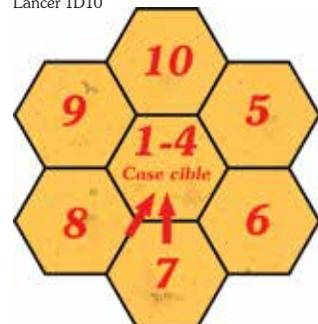
Anglo-Normands	Flamands	Gallois	Type d'arme de jet	Portée			Fréquence de tir	Limitation de mouvement
				Courte +0	Moy. +1	Long. +2		
			Lance à cheval	1-3	4-6	7-9	Offensif seulement	Pas de limitation
			Lance à pied	1-4	5-8	9-12	Offensif seulement	Pas de limitation
			Javelot à pied	1-5	6-12	13-25	Offensif seulement	Pas de limitation
			Fronde	1-8	9-15	16-30	Offensif seulement	Mouvement réduit de moitié*
			Fustibale	3-10	11-20	21-40	Offensif + Défensif	Mouvement impossible
			Arc long	1-20	21-40	41-80	Offensif seulement	Mouvement réduit de moitié*
			Arbalète	1-15	16-30	31-60	Offensif ou Défensif	Mouvement impossible
			Baliste	1-30	31-60	61-100	Offensif	Mouvement impossible

* Arrondir éventuellement au chiffre inférieur.

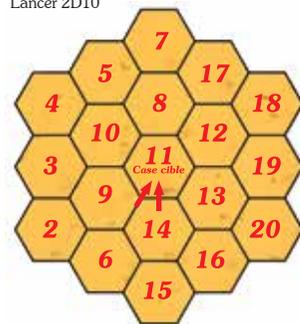
Modification	Circonstances	Modification	Circonstances
+2	Tireur à longue portée	-2	Archer/Frondeur/Arbalétrier à moins de 4 cases de la cible
+1	Tireur blessé		
	Tireur à moyenne portée		

Détermination de la case d'impact

Tous les tireurs : Lancer 1D10



Perrière, mangonneau, fustibale : Lancer 2D10



The Anarchy

Tir contre des personnages à cheval / 1D10

Lancer de dé suivant l'arme employée	Résultat suivant couverture			
	Aucune	Légère	Moyenne	Forte
Baliste				
Arbalète Fustibale				
Arc long Fronde Lance				
Arc court Javelot Pierre				
1-3	E	E	D	
4	E	D	C	
5	D	C	C	
6	C	C	B	
7	C	B	A	
8	B	A	A	
+9	A	A	-	
8	A	-	-	
+9	-	-	-	

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 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

(§) 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.

TIRS

Tir contre des personnages à pied / 1D10

Lancer de dé suivant l'arme employée	Résultat suivant couverture			
	Aucune	Légère	Moyenne	Forte
Baliste				
Arbalète Fustibale				
Arc long Fronde Lance				
Arc court Javelot Pierre				
1-3	C	C	C	B
4	C	C	B	B
5	C	B	B	B
6	B	B	B	A
7	B	B	A	A
8	B	A	A	A
+9	A	A	A	-
8	A	A	-	-
+9	-	-	-	-

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 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

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
9						B	C	C	D	E	F
10							B	C	C	D	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). Le joueur adverse va lancer 1D10 pour chacun des ennemis présents, et consulter la table d'infiltration.

Un personnage qui termine son mouvement sur une case adjacente à l'ennemi doit attaquer tous les ennemis dans des cases adjacentes ou faire un test d'infiltration pour chaque ennemi qu'il ne souhaite pas combattre et qui n'est pas attaqué dans cette phase.

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, 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
Armure	-1
Blessé	+2
	Cavalier +1
	Blessé -2