

FICHE DE JEU N° 2

Caractéristiques des tireurs

Nommands Lombards Byzantins Arabes Slaves Allemands	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*
	Arc composite à cheval	1-8	9-15	16-35	Offensif + Défensif	Pas de limitation
	Arc composite à pied	1-12	13-30	31-70	Offensif seulement	Pas de limitation
	Arc court à pied	1-10	11-25	26-50	Offensif + Défensif	Mouvement réduit de moitié*
	Perrière	1-30	-	-	Offensif seulement tous les 3 tours (2 tours pour recharger)	Mouvement impossible
	Feu Grégeois	5-10	-	-	Offensif seulement tous les 5 tours (4 tours pour recharger)	Mouvement impossible

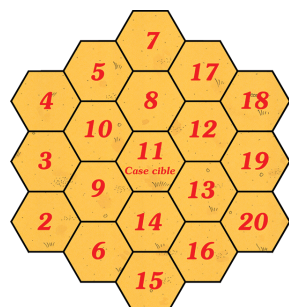
* Arrondir éventuellement au chiffre inférieur.

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

Détermination de la case d'impact

Tous les tireurs : Lancer 1D10

Perrière : Lancer 2D10



Guiscard 2

Tables de tirs

Tir contre des personnages à cheval / 1D10

Lancer de dé suivant l'arme employée	Résultat suivant couverture			
	Perrière	Arc composite Fronde Lance	Arc court Javelot	Aucune Légère Moyenne Forte
1				F E D
2				E E D
3		1		E D C
4		2	1	D C C
5		3	2	C C B
6		4	3	C B A
7		5	4	B A A
8		6	5	A A -
9		7	6	A - -
10		+8	+7	- - -

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 points ce tour-ci.

B : Cheval indemne : cavalier assommé et désarçonné.

C : Tir offensif : cheval indemne / cavalier blessé.

Tir défensif : cheval indemne / cavalier blessé et pot. de mouvement du cavalier réduit de 4 points ce tour-ci. Cheval seul : tué.

D : Tir offensif : cheval tué, cavalier blessé et désarçonné.

Tir défensif : cheval tué, cavalier blessé et désarçonné.

+ cavalier lourd peut avancer à pied d'1 PM / cavalier léger de 2 PM.

E : Cheval indemne ; cavalier tué et désarçonné. Cheval seul : tué.

F : Cheval tué ; cavalier tué et désarçonné.

(§) Le personnage visé doit reculer immédiatement. La première case doit être dans une direction opposée au tireur. 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. Un personnage monté recule en ligne droite, il ne peut pas faire demi-tour.

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.

Table de combats

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

Explication des résultats

AB : Un attaquant blessé

AR1 : Tous les attaquants reculent d'1 case

R1 : Un défenseur recule d'1 case

E : Un défenseur étourdi

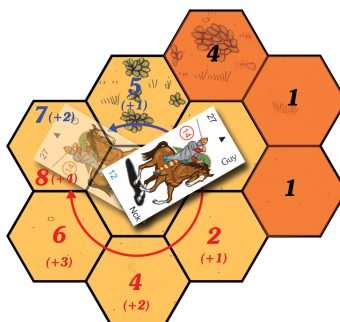
B : Un défenseur blessé

T : Un défenseur tué

CT : Le cheval du cavalier est tué.

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

Rotation du cheval



Test d'infiltration



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 Cavalier	+1 Cavalier
Armure	-1 Armure	+1 Hoplite byzantin
Blessé	+2 Blessé	-2 Blessé