

FICHE DE JEU N° 2

Caractéristiques des tireurs

Nomades & Croisés	Arméniens	Turcs	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
			Poignard	1-2	3-4	5-7	Offensif + Défensif	Pas de limitation
			Arc court	1-10	11-25	26-50	Offensif seulement	Pas de limitation
			Arc composite à cheval	1-8	9-15	16-35	Offensif + Défensif	Mouvement réduit de moitié*
			Arc composite à pied	1-12	13-30	31-70	Offensif seulement	Pas de limitation
			Arbalète	1-15	16-30	31-60	Offensif ou Défensif	Mouvement impossible

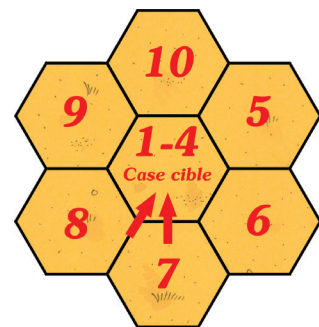
* Arrondir éventuellement au chiffre inférieur.

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

* Ne s'applique pas aux Turcopolés

Case d'impact : Détermination

Tous les tireurs + lanceur de naphte : Lancer 1D10



Dégâts liés au naphte

Les 7 cases de naphte prennent feu en même temps. Tout personnage sur une case en feu lance 1D10.

Personnage à pied	Personnage monté
1 - 2 : Personnage tué	1 - 2 : Personnage assommé, monture tuée
3 - 7 : Personnage blessé et recule d'une case	3 - 4 : Personnage assommé, monture recule de 2 cases
≥ 8 : Personnage recule d'une case	≥ 5 : Personnage monté recule de 2 cases

Note : Les résultats impliquant le cavalier ne sont pris en compte que si la case atteinte est celle avec la flèche de direction.

Un personnage assommé qui se trouve sur une case en feu lance 1D10 :

- 1 - 4 : Il reprend ses esprits et recule d'une case ;
- 5 - 6 : Il est blessé ;
- ≥ 7 : Il périt dans les flammes !

Si un personnage doit reculer sur une autre case contenant du naphte enflammé, on relance 1D10.

Ager Sanguinis

Tirs

Tir contre des personnages montés / 1D10

Lancer de dé suivant l'arme employée			Résultat suivant couverture			
Arbalète Poignard	Arc composite Lance	Arc court Javelot	Aucune	Légère	Moyenne	Forte
1			E	E	D	
2	1		E	D	C	
3	2	1	D	C	C	
4	3	2	C	C	B	
5	4	3	C	B	A	
6	5	4	B	A	A	
7	6	5	A	A	-	
8	7	6	A	-	-	
+9	+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 personnage monté réduit de 4 cases ce tour-ci.
- B : Monture indemne : personnage monté assommé et désarçonné
- C : Tir offensif : monture indemne / personnage monté blessé
Tir défensif : idem + A. Monture seule : abattue
- D : Tir offensif : monture abattue / personnage monté blessé et désarçonné
Tir défensif : idem + personnage monté en armure peut avancer à pied d'une case, personnage monté léger de 2
- E : Monture indemne ; personnage monté tué et désarçonné. Monture seule : abattue

(§) 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.

Combats

Combat contre des personnages montés / 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	F
9					B	C	C	D	E	F	F
10						B	C	C	D	E	E

S'il y a plusieurs attaquants montés, 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 personnage monté assommé et désarçonné
- E - Un personnage monté assommé et désarçonné, monture abattue
- F - Un personnage monté blessé
- G - Un personnage monté blessé et désarçonné, monture abattue
- H - Un personnage monté tué et désarçonné, monture indemne
- I - Un personnage monté tué et désarçonné, monture abattue

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). Les conséquences d'un test d'infiltration sont appliquées immédiatement (un personnage blessé risque donc de ne pas pouvoir terminer son mouvement). Le joueur adverse va lancer 1D10 pour chacun des ennemis présents, et consulter la table d'infiltration.

Cette règle ne s'applique qu'aux cases traversées. Un personnage qui termine son mouvement sur une case adjacente à l'ennemi n'entraîne pas de lancer de dé. Pour les personnages montés, on ne lance le dé qu'une fois, même s'ils occupent deux cases. C'est le haut du pion qui est pris en considération pour la règle d'infiltration.

Tir contre des personnages à pied / 1D10

Lancer de dé suivant l'arme employée			Résultat suivant couverture			
Arbalète Poignard	Arc composite Lance	Arc court Javelot	Aucune	Légère	Moyenne	Forte
1			C	C	C	B
2	1		C	C	B	B
3	2	1	C	B	B	B
4	3	2	B	B	B	A
5	4	3	B	B	A	A
6	5	4	B	A	A	A
7	6	5	A	A	A	-
8	7	6	A	A	-	-
+9	+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 : 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

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

Personnage tentant de s'infiltrer (bonus cumulables au dé)	Personnage tentant de s'opposer à l'infiltration (malus cumulables au dé)
De 1 à 5	Pas de dommages
6 ou 7	Arrêt du déplacement
8 ou 9	Personnage blessé
10	Personnage tué
Cavalier / Chamelier	-1
Armure	-1
Blessé	+2