

DEUX TYPES DE FLÈCHES POUR ARCHERS CONFIRMÉS

L'arc, une des armes de jet les plus anciennes a subi au cours des siècles et des lieux de nombreuses modifications (arc court, arc long, arc à double courbure, etc...). Cependant, il ne faut pas oublier la flèche qui a connu, quant à elle, une certaine spécialisation : la flèche pour la chasse, pour la guerre, coupe jarret, etc... Les Mongols furent l'un des peuples à savoir le mieux utiliser les arcs et à avoir eu à leur disposition un nombre impressionnant de type de flèches.

Cette aide de jeu concerne deux types de flèches que vous pourrez utiliser en option : la flèche «tête explosive» et la flèche coupe-jarret.

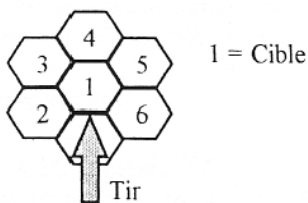
* La flèche à «tête explosive»

Cela ne concerne seulement que les Mongols qui ont eu le «secret» de la poudre grâce à leurs contacts avec les Chinois. Elle fut certainement utilisée dès la fin du XIIème en Orient et dans les Etats du Proche-Orient.

Chaque archer mongol a droit à 5 flèches seulement. Lorsqu'un archer meurt et qu'il lui reste des flèches explosives, un autre archer peut les récupérer en restant un tour complet sans combattre, ni tirer près de l'archer mort.

Le tir à flèche explosive se fait seulement en tir offensif Il faut d'abord allumer la mèche, une des étapes les plus dangereuses pour l'archer. Le joueur lance un dé de 10, s'il fait 1, 2 ou 3 la flèche explose et tue alors l'archer (cela arrivait assez souvent).

Si la flèche n'explose pas, le joueur déclare alors sur quelle case il tire et on lance un dé de 6 pour voir si l'explosion aura des répercussions sur les cases adjacentes comme suit



Pour le résultat de la case 1, on lance alors un dé de 10.

Piétons : 1, 2 => Tué
3, 4 => Blessé
5, 6 => Assommé
7, 8 => Reculé de 2 cases

Cavaliers : 1, 2 => Cavalier tué, cheval tué
3, 4 => Cavalier blessé, cheval tué
5, 6 => Cavalier assommé, cheval indemne

Puis on lance un dé de 10 pour les cases adjacentes selon résultat du dé de 6

Piétons : 1 => Tué
2 => Blessé
3 => Assommé
5, 6, 7 => Recule de 2 cases

Cavaliers : 1 => Cavalier tué, cheval tué
2 => Cavalier blessé, cheval tué
3 => Cavalier assommé, cheval indemne 5,
6, 7 => Cavalier recule de 4 cases

* La flèche coupe-jarret

Elle peut être utilisée par tous les types d'archers. Sa fonction était de couper les jarrets des chevaux et ainsi désarçonner les chevaliers qui se retrouvant à pieds étaient alors plus vulnérables.

Chaque archer a droit à cinq flèches. Comme pour les flèches explosives, lorsqu'un archer meurt et qu'il lui reste des flèches coupe-jarret, un autre archer peut les récupérer en restant un tour sans combattre, ni tirer auprès de l'archer tué.

Les flèches coupe-jarret peuvent être utilisées seulement en tir offensif. Ce tir n'est possible qu'en tir tendu, donc uniquement à courte distance :

Arc court à cheval : de 1 à 12 cases.
Arc court : de 1 à 15 cases.
Arc long : de 1 à 30 cases (pour les Mongols).

Elles ont utilisées seulement entre des cavaliers. Les résultats du tir avec un dé de 10 sont les suivants

Arc court

De 1 à 3 = cheval tué, cavalier blessé.

De 4 à 7 = cheval indemne, cavalier assommé.

Arc long

De 1 à 4 = cheval tué, cavalier blessé.

De 5 à 6 = cheval tué, cavalier assommé.

De 7 à 8 = cheval indemne, cavalier assommé.

Ces deux types de flèches peuvent être utilisées en même temps que des flèches normales. Lors d'une campagne, à chaque début d'une bataille tactique les archers sont ravitaillés au maximum en différents types de flèches : ils ne peuvent pas avoir plus de cinq flèches de chaque type.

Fabrice RENIER

