

# Tirs

## Caractéristiques du tireur

Type d'arme utilisée	Portée			Fréquence de tir	Limitation de mouvement
	Courte +0	Moyenne +1	Longue +2		
Pierre	1-2	3	4	Offensif OU défensif	Pas de limite
				Offensif + défensif	Mouvement réduit de moitié*
Hâche	1-2	3-4	5-6	Offensif OU défensif	Pas de limite
Poignard	1-2	3-4	5-7	Offensif + défensif	Pas de limite
Javelot à cheval	1-4	5-10	11-15	Offensif + défensif	Pas de limite
Javelot à pied	1-5	6-12	13-25	Offensif seulement	Pas de limite
Fronde	1-8	9-15	16-30	Offensif seulement	Mouvement réduit de moitié*
				Offensif + défensif	Mouvement impossible
Arc court à cheval	1-8	9-15	16-35	Offensif + défensif	Pas de limite
Arc court à pied	1-10	11-25	26-50	Offensif seulement	Pas de limite
				Offensif + défensif	Mouvement réduit de moitié*
Arc long	1-12	13-30	31-90	Offensif seulement	Mouvement réduit de moitié*
				Offensif + défensif	Mouvement impossible
Arbalète	1-15	16-30	31-75	Offensif OU défensif	Mouvement impossible
Balliste	1-30	31-60	61-105	Offensif seul.t tous les 3 tours (2 tours pour charger)	Mouvement impossible

(\*) Arrondir éventuellement au chiffre inférieur.

Note: Les limitations de mouvement ne s'appliquent qu'au tour de jeu qui précède le tir défensif. Un personnage qui décide de ne pas tirer pendant son tour et le tour adverse peut toujours bouger normalement.

## Modifications additionnelles au lancer de dé

Modif.	Circonstances affectant le résultat du tir
+1	Tireur: Blessé; Sur un bateau ou un chariot, Dans un arbre ; Sur une tour de siège en déplacement; Poignard avec une différence de niveau de 1, ou javelot avec une différence de 2 niveaux et plus; Pierre à moyenne et longue portée. Cible: En armure; Moitié du pion à 2 cases invisible. Météo: Pluie; Soleil dans les yeux.
+2	Tireur: Poignard avec une différence de 2 niveaux. Météo: Tempête.
-1	Tireur: Tir à la volée. Cible: Utilisant une hâche à 2 mains.

## Tir contre des personnages à cheval/1D10

Si le personnage visé porte une armure, le tireur s'ajoute +1 au dé

Lancer de dé suivant l'arme employée				Résultat suivant couverture		
Balliste Bombarde	Arbalète Poignard	Arc long Fronde Pierre	Arc court Javelot	Aucune	Légère	Moyenne
1				F	F	F
2				F	F	E
3	1			F	E	D
4	2	1		E	D	C
5	3	2	1	D	C	B
6	4	3	2	C	B	A
7	5	4	3	B	A	-
8	6	5	4	A	-	-
9+	7+	6+	5+	-	-	-

### 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

F: Cheval tué; cavalier tué et désarçonné.

## Tir contre des personnages à pied/1D10

Si le personnage visé porte une armure, le tireur s'ajoute +1 au dé

Lancer de dé suivant l'arme employée				Résultat suivant couverture			
Balliste Bombarde	Arbalète Poignard	Arc long Fronde Pierre	Arc court Javelot	Aucune	Légère	Moyenne	Lourde
1				C	C	C	C
2				C	C	C	B
3	1			C	C	C	B
4	2	1		C	C	B	A
5	3	2	1	C	B	B	A
6	4	3	2	B	B	A	-
7	5	4	3	B	A	A	-
8	6	5	4	A	A	-	-
9	7	6	5	A	-	-	-
10	8+	7+	6+	-	-	-	-

### Explication des résultats

- : Tir manqué. Pas d'effet.

A: Tir offensif: personnage recule de 2 cases immédiatement (§)

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

(§) 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.