

★ TIRS ★

**Modifications dues à la distance de tir et à l'état de santé du tireur**

	courte distance pas de modif.	moyenne distance +1 au Dé	longue distance +2 au Dé
Arc court	1 à 25 cases	26 à 50 cases	51 à 75 cases
Arbalète	1 à 25 cases	26 à 75 cases	76 à 130 cases
Arc long	1 à 30 cases	31 à 90 cases	91 à 150 cases
Baliste	1 à 50 cases	51 à 100 cases	101 à 175 cases

Archer ou arbalétrier **blesé** : +1 au résultat du Dé

**tirs contre des personnages à cheval**

Baliste	Lancer de Dé suivant l'arme employée			Résultat suivant la couverture		
	Aucune	Légère	Moyenne	Aucune	Légère	Moyenne
1				F	E	D
2				E	D	C
3	1			D	C	B
4	2	1		C	B	B
5	3	2	1	B	B	A
6	4	3	2	B	A	
7	5	4	3	A		
8	6	5	4			
9	7	6	5			
10	8	7	6			
	9	8	7			
	10	9	8			
		10	9			

Pas de forte couverture pour les personnages à cheval

**Explication des résultats:**  
 A : le cavalier visé recule de 4 cases (§).  
 B : cheval tué-cavalier assommé et désarçonné.  
 C : cheval indemne-cavalier blessé et désarçonné.  
 D : cheval tué-cavalier blessé et désarçonné.  
 E : cheval indemne-cavalier tué et désarçonné.  
 F : cheval tué-cavalier tué et désarçonné.

**tirs contre des personnages à pied**

Si le personnage visé est un chevalier à pied, le tireur ajoute +1 au résultat du Dé.

Baliste	Lancer de Dé suivant l'arme employée			Résultat suivant la couverture				
	Aucune	Légère	Moy.	Forte	Aucune	Légère	Moy.	Forte
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					
	9	8	7					
	10	9	8					
		10	9					
			10					

**Explications des résultats:**  
 A : le personnage visé recule de 2 cases (§)  
 B : le personnage est blesé  
 C : le personnage est tué

(§) Le personnage visé doit reculer immédiatement. Il peut reculer à travers des cases contenant un personnage ami. Par contre, il ne peut pas reculer à travers des cases adjacentes à des personnages ennemis. S'il ne peut pas reculer de toute la distance nécessaire, il est **blesé**.  
**Important!** Un personnage assommé ou blesé est considéré **mort** s'il est à nouveau assommé ou blesé.

★ TYPES DE TERRAINS ★

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence terrain les combats
	Mur de château	Impassable	Totale	Combat impossible
	Meurtrière	1 Impassable de l'extérieur.	Forte	+ (Combat impossible à travers meurtrière)
	Remparts	4 d'une échelle, 3 d'une case "muraille démolie"	Forte	0
	Escaliers	2 à pied, Impassable pour les chevaux.	Aucune	-
	Porte de tour ou de donjon	1 à pied, Impassable pour les chevaux	Moyenne (Totale pour l'entrée du donjon)	+
	Intérieur de tour ou de donjon	1 3 d'une case "muraille démolie"	Selon la position du tireur	+
	Fossé	1 à pied, d'une case fossé adjacente, sinon 4. Impassable pour les chevaux	Aucune	-
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Broussailles	2	Légère	-
	Arbre	2 à pied, Impassable pour les chevaux	Légère	-
	Talus (haut du talus)	2	Moyenne	-
	Tente ou partie de tente	2 à pied, Impassable pour les chevaux	Légère	-
	Tranchée	1 Les chevaux peuvent traverser mais pas s'y arrêter	Forte	+
	Fossé comblé	2 à pied Impassable pour les chevaux	Aucune	0
	Muraille démolie	2 à pied Impassable pour les chevaux	Moyenne	-
	Pont levé	1	Aucune	0
	Echelle de siège verticale	3 à pied Impassable pour les chevaux	Aucune	-
	Tour de siège	2 à pied +2 pour y monter Impassable pour les chevaux	Dedans: Totale Dessus: Légère	0 -
	Bélier	2 à pied Impassable pour les chevaux	Totale	-
	Ecran de siège	1 à pied Impassable pour les chevaux	Forte (restrictions voir § 22)	0

★ COMBATS ★

**Effets du terrain sur les combats**

- : terrain désavantageux 0 : terrain neutre + : terrain avantageux

Attaquant dans	contre	Défenseur dans	Répercussion sur la colonne des résultats possibles (1-1, 2-1, 3-1, etc.)
-	-	+	on la décale de deux colonnes sur la gauche.
-	-	0	on la décale d'une colonne sur la gauche.
0	-	+	on la décale d'une colonne sur la gauche.
0	-	0	on la décale d'une colonne sur la droite.
+	-	0	on la décale d'une colonne sur la droite.
+	-	-	on la décale de deux colonnes sur la droite.

Si les deux camps se trouvent sur des terrains équivalents, la colonne ne change pas et le rapport de force reste donc le même.

**combats contre des personnages à cheval**

— Rapport de Force —

	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+
1	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H
2	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
3	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G
4	A	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G
5	A	A	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F
6	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F
7	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E
8	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E
9	-	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D
10	-	-	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D

**Explications des résultats:**

- : pas d'effet  
 A : attaquant blesé  
 B : attaquant recule d'une case (§)  
 C : défenseur recule d'une case (§)  
 D : cheval tué - cavalier assommé et désarçonné  
 E : cheval indemne - cavalier blessé et désarçonné  
 F : cheval tué - cavalier blesé et désarçonné  
 G : cheval tué - cavalier tué et désarçonné  
 H : cheval tué - cavalier tué et désarçonné  
 (§) voir ci-dessous

**combats contre des personnages à pied**

S'il y a plusieurs attaquants, on décale le rapport de force d'une colonne vers la droite.

— Rapport de Force —

	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+
1	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F	F
2	B	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F
3	B	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F
4	A	B	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
5	A	B	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
6	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F	F
7	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F
8	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F
9	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E
10	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E

**Explications des résultats:**

- : pas d'effet  
 A : attaquant blesé  
 B : attaquant recule d'une case (§)  
 C : défenseur recule d'une case (§)  
 D : défenseur assommé  
 E : défenseur blesé  
 F : défenseur tué

(§) Le recule s'applique à tous les défenseurs ou attaquants impliqués. Un personnage qui recule ne peut pas déplacer d'autres personnages ni se retrouver adjacent à un ennemi. S'il ne peut pas respecter ces deux conditions, il reste sur place et est blesé.

**Important!** Un personnage assommé ou blesé est considéré **mort** s'il est à nouveau blesé ou assommé.

**TABLE DES INCENDIES**

	le feu se répand	baril d'huile	flèche enflammée contre	tentative d'extinction
1				D
2			trébuchet	D
3			mangonneau	D
4			baliste	DA
5			écran	DA
6			tente	
7	F		tour de siège	
8	F	F	bélier	
9	F	F	échelle	
10	F	F		F

**Explication des résultats:**

F : le feu prend (ou se répand)  
 D : le feu a été éteint dans la case visée  
 DA : seul le feu causé par une flèche enflammée a été éteint dans la case visée.