

MOUVEMENT	vêtu légèrement	en cotte de mailles (armure 4) et/ou en portant un grand bouclier	nombre de dés de lenteur	En <b>terrain difficile</b> le mouvement possible est diminué par un ou deux dés (nommés "dés de lenteur"), en centimètres. En <b>terrain très difficile</b> le mouvement est divisé par deux, et diminué par ces dés.
piéton	20 cm	16 cm	un dé	
cavalier	40 cm	40 cm	deux dés	
piéton monté à cheval	36 cm	36 cm	deux dés	

Mouvement en **mur de boucliers** et/ou en **rangs de lances** (si entraînés à cela) : 12 cm vers l'avant ; 8 cm de côté ou en arrière ; mouvement impossible en terrains difficiles.

TERRAINS fréquents	piéton	cavalier	piéton monté	protection contre tir	on ne peut pas leur tirer dessus si :
broussailles ; cultures hautes	difficile (moins un dé)	difficile (moins 2 dés)		-1 sur des piétons	cachés (accroupis immobiles sans rien faire)
forêt	difficile (moins un dé)	très difficile (1/2 mouvement, -2 dés)		-1 jusqu'à 10 cm /	à + de 10 cm (d'épaisseur de forêt)
pente escarpée ; talus simple	difficile (moins un dé)	difficile (-2 dés)	très difficile (1/2 mouvement, -2 dés) R*	-1 sur piétons se montrant derrière un talus	accroupis derrière un talus, ou bien se déplaçant à 4 pattes derrière (mvt=2 cm+un dé)
pente très escarpée	très difficile (1/2 mouvement, - un dé)	interdit		—	—

TIR		armure 4	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
arc	peut tirer en mouvement avec -1 au dé	-1	5 - 6	6	7 ext.
fronde à main	tire à pied, immobile, sans pouvoir être protégé par le terrain	-1	5 - 6 ext.	6 ext.	7 ext.

		armure 4	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
pilum, angon, spiculum	tire à pied ; peut tirer en mouvement sans malus	—	6 ext.	—	—
arbalète ancienne	tire immobile à pied ; un cavalier peut tirer en mouvement avec -1 rechargée en un tour immobile	—	5 - 6	6	7
fustibale (fronde à manche)	tire à pied, immobile / +1 contre un groupe	—	6 ext.	7 ext.	(8) ext.
javelot et francisque ; masse de jet	peut tirer en mouvement à pied ou monté, sans malus	—	6 ext.		—
	cavalier en mouvement en terrain facile	—	5 - 6 ext.	6 ext.	—
dard plombé	tire à pied ; peut tirer en mouvement sans malus / +1 contre un groupe	-1	7 ext.		(8) ext.
jet de caillou	peut tirer en mouvement sans malus / +1 contre un groupe	-1	(8) ext.		—

La lance lourde de jet (pilum, angon, ou spiculum) n'a pas de malus contre un mur de boucliers.

« ext. » : extérieur, ne peut pas tirer d'une fenêtre ou meurtrière.

Un frondeur à main ne bénéficie d'aucune protection terrain ou mur de boucliers pendant tout le tour de jeu où il tire.

## FACTEURS DE TIR

**Malus à cause du terrain ou du mur de boucliers :** *(les malus terrain, mur de boucliers, meurtrière, ne s'ajoutent pas entre eux)*

tir contre piéton(s) se montrant à <b>couvert</b> : <i>haie, talus, muret, broussailles, construction, porte entr'ouverte, fenêtre...</i> <b>ou</b> tir dans une <b>forêt (vers la lisière, ou à travers jusqu'à 10 cm d'épaisseur)</b> <i>(sauf contre frondeur à main qui tire)</i>	- 1
<b>ou</b> tir contre piétons en « <b>mur de boucliers</b> » ou « <b>tortue</b> » <i>(sauf avec pilum, angon ou spiculum)</i>	
<b>ou</b> tir contre piéton(s) apparaissant derrière une <b>meurtrière</b> épaisse et très solide de fortification	- 2

**Malus à cause de l'armure ou d'une cible furtive :** *(le total des malus terrain, mur de boucliers, meurtrière, armure, cible furtive, ne peut pas être pire que -2)*

tir d' <b>arc, fronde, dard</b> , jet de caillou, contre un ennemi en cotte de mailles ou d'écailles « <b>armure 4</b> »	- 1
tir sur une cible « furtive » (= qui passe dans le champ de vision, cachée au début et à la fin du mouvement)	- 1

**Malus dûs au tireur :**

<b>arc qui tire en mouvement</b> <i>et/ou</i> tireur « furtif » (= qui se montre un bref moment en tirant au passage) quelle que soit son arme (-1 en tout pour un archer furtif)	- 1
--	-----

*Bonus contre un groupe avec certaines armes peu précises :*

<b>dard plombé, fustibale</b> , jet de caillou, contre un groupe <i>(si le groupe n'est pas dans ou derrière une protection construite : muret, maison, abattis, redoute, fortification...)</i>	+ 1
---	-----

## FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

frappe contre un ennemi en <b>mur de boucliers</b>	- 1
<b>arme improvisée</b> , outil, gourdin, <i>et/ou</i> <b>personnage de classe 2</b> <i>(sauf avec lourd outil manié à deux mains en extérieur)</i>	- 1
piéton contre un ennemi qui l'attaque <b>à travers un obstacle linéaire</b> <i>(haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc)</i>	+ 1
personnage qui frappe contre un ennemi <b>plus haut</b> que lui <i>(pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc)</i>	- 1
<b>cavalier</b> contre <b>piéton</b> , ou contre piéton monté <i>(sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier)</i>	+ 1
<b>piéton</b> contre <b>cavalier</b> <i>(sauf en terrain très difficile pour le cavalier)</i> ; ou piéton monté contre cavalier	- 1
<b>cavalier qui "charge"</b> contre tout ennemi <i>(nécessite une selle à pommeaux ou des étriers, et n'est possible qu'en terrain facile)</i>	+ 1
<b>piéton immobile avec lance</b> <i>ou avec rhomphaia</i> contre un <b>cavalier qui le "charge"</b> directement	+ 1

En **MÊLÉE** l'arme la plus longue frappe avant celles de ses adversaires.

Résultat **plus grand que la classe** de l'adversaire : le tue.      Résultat **égal à sa classe** : le fait reculer.      Résultat **plus petit que sa classe** : raté.

*Si l'adversaire a une cotte de mailles ("armure 4") plus grande que sa classe, il faut aussi avoir fait plus que son armure pour le tuer, sinon il recule.*

**Dé naturel = 1** : toujours raté (même avec des bonus suffisants).      « **7 naturel** » (double 6 naturel) en mêlée : touché (même s'il y a des malus).

*Si deux adversaires obtiennent tous deux le résultat de tuer (ou faire reculer) l'autre, seul celui qui a la plus forte classe tue l'autre (ou le fait reculer) ; s'ils sont de même classe, c'est celui qui a une cotte de mailles ("armure 4") ; s'ils ont même classe et armure, c'est celui qui a tiré le plus fort dé naturel.*