

MOUVEMENT	vêtu légèrement	en mailles "armure 4" et/ou piéton avec pavois	en armure "armure 5"	dés de lenteur	En terrain difficile le mouvement possible est diminué par un ou deux dés ("dés de lenteur") en centimètres. En terrain très difficile le mouvement est divisé par deux et diminué par ces dés. Si le dé (à pied) fait 6 ou si les dés (montés) font deux 6 en terrain difficile ou au moins un 6 en terrain très difficile, le personnage ou le groupe est bloqué tout le tour de jeu.
piéton	20 cm	16 cm	12 cm	1D6 cm	
cavalier	40 cm	40 cm	32 cm	2D6 cm	
piéton monté à cheval	36 cm	36 cm	32 cm	2D6 cm	

Porteur de pavois : 16 cm max.

Ordre serré (mur de pavois et/ou rangs de lances) : 12 cm vers l'avant, 8 cm de côté ou en arrière, mouvement impossible en terrain difficile.

TERRAINS	piéton	cavalier (sauf "armure 5")	cavalier armure 5 ou piéton monté	protection contre le tir	on ne peut pas leur tirer dessus si :
broussailles, cultures hautes	difficile (-1D6 cm)	difficile (-2D6 centimètres)		-1 sur des piétons	cachés (accroupis sans rien faire ou rampant)
forêt	difficile (-1D6 cm)	très difficile (½ mouvement -2D6 cm)		-1 jusqu'à 10 cm / à + de 10 cm (d'épaisseur de forêt)	
pente escarpée, talus, fossé	difficile (-1D6 cm)	difficile (-2D6 cm)	très difficile (½ mov. -2D6 cm) H*	-1 sur piétons se montrant derrière un talus	accroupis derrière un talus ou se déplaçant à quatre pattes derrière (mouvement accroupi 2 cm+1D6cm)
ligne de pieux (de face)	difficile (-1D6 cm)	très difficile (½ mouvement -2D6 cm) H*		—	—

TIR		armure 4	armure 5	0 - 10 cm	10 - 20 cm
javelot ou lance de jet	peut tirer en mouvement à pied ou monté, sans malus	—	-1	6 ext.	
	cavalier en mouvement en terrain facile	—	-1	5 - 6 ext.	6 ext.

		armure 4	armure 5	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
arbalète de guerre	tire à pied, immobile / rechargée un tour immobile	—	—	5 - 6	6	7
arc long (anglais ou gallois)	tire à pied, immobile	—	-1	5 - 6	6	7 ext.
autre arc assez puissant	un piéton jusqu'à 10 cm, ou un cavalier à toute portée, peut tirer en mouvement avec -1	-1	-2	5 - 6	6	7 ext.

D'autres arcs de plus faible puissance ont une moindre portée, voir les "Tables d'archerie".

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

En **MÊLÉE** le personnage qui a l'arme la **plus longue** frappe avant son adversaire : **arme longue** > **semi-longue** > **courte** > **très courte** > **mains nues**.
 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 armure (4 ou 5) **plus grande que sa classe**, il faut aussi que le résultat soit plus grand que cette armure pour toucher, sinon cet ennemi recule.
Dé naturel = 1 : toujours raté (même avec des bonus suffisants). **Double 6 naturel = 7** **Triple 6 naturel en mêlée** : toujours touché (même s'il y a des malus).
 Si deux adversaires obtiennent ensemble le résultat de tuer (ou faire reculer) l'autre, c'est la plus forte **classe** qui gagne (ou qui fait reculer) ;
 si de même classe, la plus forte armure ; si même armure, c'est le plus fort **dé naturel** qui avait été lancé (avant les bonus-malus) ; si c'était égal, les **plus forts bonus-malus**.

FACTEURS DE TIR

Malus à cause du terrain ou pavois

Les malus terrain, meurtrière, pavois ou mur de pavois, ne s'ajoutent pas entre eux

tir contre piéton(s) en partie protégé(s) par le terrain : haie, talus, broussailles, fenêtre, porte entr'ouverte, construction, muret, palissade, rempart... ou cible en forêt assez dense, en lisière (sauf montés) ou à travers jusqu'à 10 cm d'épaisseur	- 1
<i>ou</i> tir contre piéton(s) apparaissant derrière une meurtrière étroite et très solide de château ou autre fortification épaisse	- 2
<i>ou</i> tir contre un pavois (individuel portatif, protège son porteur et un autre personnage serré derrière)	- 1
<i>ou sur personnage(s) armure 4 ou 5, en mur de pavois ou serré(s) derrière des gens en mur de pavois sans rien faire que marcher</i>	- 2

Malus à cause de la cible

Le total des malus terrain, meurtrière, pavois / mur de pavois, armure, cible furtive, etc. ne peut pas être pire que -2

arc long "longbow" (gallois ou anglais seulement), ou javelot , contre armure 5 ; <i>ou autre arc</i> contre armure 4	- 1
autre arc contre armure 5	- 2
<i>tir sur une cible "furtive" (= qui passe mais est cachée ou au contact d'autres amis en début de mouvement ET en fin de mouvement)</i>	- 1

Malus à cause du tireur

"et/ou" signifie que les deux malus ci-dessous ne s'ajoutent pas l'un à l'autre

tir en mouvement (sauf les armes jetées à la main, javelot etc. ça ne concerne bien sûr pas les armes qui doivent tirer immobiles)	- 1
<i>et/ou</i> tireur "furtif" (= qui se montre un bref moment en tirant au passage) (ne s'ajoute pas au malus de tir en mouvement)	

FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

arme à deux mains lourde (épée, hache, bardiche, goedendag) frappant à deux mains, à pied (sauf en intérieur ou ordre serré)	+ 1	outil lourd manié à deux mains : + 1 - 1 = 0
arme improvisée , outil, gourdin et/ou personnage de classe 2	- 1	
piéton contre ennemi qui vient combattre à travers un obstacle linéaire (haie, talus, muret, porte, pieux, rempart, barricade, etc.)	+ 1	
personnage qui frappe contre un ennemi plus haut que lui (pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc.)	- 1	
cavalier contre piéton ou contre piéton monté (sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier)	+ 1	
piéton contre cavalier (sauf en terrain très difficile pour le cavalier) ou piéton monté contre cavalier	- 1	
piéton avec vouge (ou guisarme, long maillotin) contre tout monté (sauf un cavalier qui charge : voir dernière ligne)	+ 1	
cavalier qui "charge" contre tout ennemi (impossible en terrain difficile ou très difficile)	+ 1	
+ cavalier qui "charge" à la lance lourde couchée (réservé aux hommes d'armes montés sur destrier de guerre)	+ 1	
piéton immobile avec lance (ou la pointe de sa vouge, bardiche, goedendag, etc.) contre cavalier qui le "charge" directement	+ 1	

Les outils agricoles à grand manche (faux, fourche) sont des armes improvisées semi-longues.