

TIR		rechargé en	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
pistolet (à âme lisse, à silex)	<i>tir possible en mouv. avec malus -1 (pas de malus au contact à pied)</i>	<i>un tour immobile</i>	5 - 6	7 -1 sur cuirasse	—
fusil de chasse léger, civil		<i>un tour immobile (deux tours si deux canons)</i>	5 - 6	6 -1 sur cuirasse	7 -1 sur cuirasse

		rechargé en	0 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm
mousqueton (fusil court, à âme lisse, à silex)	<i>tir possible en mouv. avec malus -1 (pas de malus au contact à pied)</i>	<i>un tour immobile</i>	5 - 6	6	7 -1 sur cuirasse

		rechargé en	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
fusil (à âme lisse, à silex)	<i>tire à pied, immobile</i>	<i>un tour immobile</i>	5 - 6	6	7 -1 sur cuirasse
carabine rayée courte (fin XVII ^e à mi-XVIII ^e siècle)	<i>tir possible en mouv. avec malus -1 (pas de malus au contact à pied)</i>	<i>deux tours immobile</i>	5 - 6	6	7 -1 sur cuirasse

		rechargé en	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm	60 - 80 cm
fusil de rempart (objet lourd)	<i>tire immobile, à pied et sur appui</i>	<i>deux tours immobile</i>	5 - 6	6 <i>5-6 contre un groupe</i>	7 <i>6 contre un groupe</i>	(8) -1 sur cuirasse <i>7 contre un groupe</i>
carabine rayée longue (Amérique du Nord seulement)	<i>tire à pied, immobile</i>	<i>deux tours immobile</i>	5 - 6		6	7 -1 sur cuirasse
arme rayée plus courte Jäger, 1776, Versailles, Baker...	<i>tir possible en mouv. avec malus -1 (pas de malus au contact à pied)</i>	<i>deux tours immobile</i>	5 - 6		6	

Toutes ces armes, sauf le fusil, le fusil de rempart, et la longue carabine (américaine) peuvent être utilisées à pied ou monté.

Si on était au contact d'un ennemi à tout moment du tour de jeu (et notamment au début du tour de jeu) on ne peut plus tirer pendant tout le tour de jeu, sauf au pistolet (ou ses diverses variantes, espingole ou patte d'oie). Le pistolet est la seule arme à silex qui peut tirer quand on est déjà en contact en mêlée.

Le tir à bout portant (juste avant le contact en mêlée, ou au contact) n'a pas de malus dû au terrain, ni de malus à cause du mouvement à pied du tireur (si l'arme peut tirer en mouvement). Les armes à silex assez maniables pour tirer en mouvement (pistolet, fusil de chasse léger, mousqueton, tromblon, carabine courte, autres armes rayées assez courtes, etc.) peuvent donc être utilisées de manière offensive pendant un assaut, en tirant juste au moment du contact à pied.

Le fusil de rempart, utile contre des groupes d'assiégeants, est lourd et encombrant (mouv. -4 cm). Le fusil de chasse à double canon (rare) tire un canon par tour, chaque canon se recharge en un tour. La carabine fin XVII^e à mi-XVIII^e a peu d'avantages, les armes rayées s'améliorent ensuite. L'arme à deux canons des chasseurs belges suit les tables du mousqueton et de l'arme rayée tardive mais tire immobile, un seul canon par tour, trois tours bien sûr pour tout charger.

ARMES QUI TIRENT PLUSIEURS PROJECTILES À LA FOIS

		rechargé en	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
pistolet patte d'oie (<i>fragile</i>)	<i>tir possible en mouvement avec malus -1 (sauf au contact à pied)</i>	<i>deux tours immobile</i>	5 - 6	—	—
pistolet espingole		<i>un tour immobile</i>	6 (ou 5-6 au contact) -1 sur cuirasse	—	—
tromblon			5 - 6	7 -1 sur cuirasse	—
pierrier <i>chargé de mitraille (objet très lourd)</i>	<i>tire immobile, déjà bien calé sur un support ou affût</i>	<i>un tour à deux, deux tours seul (toujours immobile)</i>	5 - 6	6	7 -1 sur cuirasse

Quand on tire au tromblon, ou au pistolet patte d'oie ou espingole, on lance **deux dés rouges**. Le pistolet patte d'oie est un pistolet à plusieurs canons, fragile, si les deux dés rouges font un double 1 l'arme est hors d'usage. Le pistolet espingole est un pistolet au canon évasé (un tout petit tromblon).

Quand on tire avec un pierrier chargé de mitraille on lance **deux dés rouges et un dé blanc**. Le pierrier est un objet très lourd (mouvement réduit de 8 cm).

Si on tire en mouvement, le malus de mouvement s'applique à tous les dés (il n'y a pas de malus mouvement pour le tir au contact à pied).

Si au moins un dé rouge réussit, c'est touché, le tir fait autant de victimes que de dés qui ont réussi (rouges ou blancs).

Si aucun dé rouge ne réussit, le tir a raté.

Le tir de ces armes contre un groupe (sauf protégé par une construction) a un bonus +1 à un seul dé (on ajoute ce bonus à un dé qui a fait presque assez pour toucher).

USAGE POUR FRAPPER EN MÊLÉE

Une **baïonnette** placée au bout d'un fusil, mousqueton, ou carabine, devient une arme semi-longue. Un soldat immobile et entraîné qui reçoit un cavalier qui charge sur la pointe de sa baïonnette au bout de son fusil, mousqueton, ou carabine, a un bonus +1 (si le cavalier a lui-même le bonus +1 de "charge").

La **crosses** d'un pistolet peut être maniée comme une arme très courte improvisée (*malus -1 pour frapper*). La **crosses** d'un fusil, mousqueton, ou carabine, peut être maniée comme une arme courte improvisée (*malus -1 pour frapper*). Une telle arme improvisée peut aussi être utilisée comme **arme non létale** pour tenter d'assommer un adversaire (*avec le même malus -1*) si on le souhaite. Il faut l'annoncer. Si on obtient un résultat qui aurait **tué l'adversaire** (*plus grand que sa classe et sa cuirasse*) cet adversaire n'est pas tué mais recule et tombe évanoui ; à partir du tour suivant il ou elle met "un certain temps" à se réveiller et à se relever sans pouvoir rien faire d'autre, et si un dé de "certain temps" fait 6 avant ce réveil le personnage reste évanoui et hors de combat pour plusieurs heures à moins que quelqu'un le soigne. Si on obtient le résultat de **faire reculer** l'adversaire ou la victime, il ou elle recule, et (sauf raison de résister désespérément) fait un test de moral ; si ce test échoue il ou elle se rend ou s'enfuit (*suivant la situation et le contexte*). Si on a obtenu un double **6 naturel** en frappant (*quels que soient les bonus-malus*) le coup est trop violent ou la chute est malencontreuse, l'adversaire est tué (qu'on ait eu ou pas la volonté de le tuer).

BUDGET, *suggestions optionnelles* (armes citées dans cette fiche, toutes sont réservées aux personnages qui peuvent en obtenir dans leur pays ou région).

Fusil (âme lisse, à silex) **4 pts**. Mousqueton 4 pts. Tromblon 6 pts. Carabine rayée courte (fin XVII^e et une grande partie du XVIII^e) 6 points.

Pistolet (âme lisse, à silex) **4 pts**. Pistolet espingole 6 pts. Pistolet patte d'oie 8 pts. Fusil de chasse léger à un canon 4 pts, à deux canons (rare) 8 pts.

Carabine rayée longue (colons d'Amérique du Nord seulement) 8 pts. Fusil de rempart 8 pts. Pierrier ("swivel gun") 12 pts.

Armée rayée assez courte tardive (jäger, 1776 rifle, Versailles, Baker...) 8 pts. Arme double (mousqueton + carabine) de chasseur belge 12 pts.

Embannaduriou

« **Argad !** »
Éditions