

Orcque ou Orcquesse =H

guerrier ou guerrière, à pied

En terrains difficiles ou très difficiles à pied, lancer deux dés de lenteur et n'en subir qu'un.

En vêtue légère force =H, classe 4, vêtue légère

Mouvement : 20 cm

Tir au D4 (sauf les armes lancées à la main au D6), frappe au D6

En mailles ou cuirasse force =H, classe 4, armure 4

Mouvement : 16 cm

Tir au D4 (sauf les armes lancées à la main au D6), frappe au D6

Gros-Orcque ou Orcquesse +H

guerrier ou guerrière, à pied

En terrains difficiles ou très difficiles à pied, lancer deux dés de lenteur et n'en subir qu'un.

En vêtue légère force +H, classe 4, cuir = armure 4

Mouvement : 20 cm

Tir et mêlée : tir au D4 (sauf les armes lancées au D6), frappe au D8

En mailles ou cuirasse force +H, classe 4, cuir+armure = 5

Mouvement : 16 cm

Tir et mêlée : tir au D4 (sauf les armes lancées au D6), frappe au D8

Orcque ou Orcquesse =H

arc de faible portée

à pied ou monté **1D4**

0 - 10 cm

10 - 20 cm

20 - 40 cm

peut tirer en mouvement avec -1
-1 sur armure 4 / -2 sur armure 5
-3 sur armure 6 / -4 sur armure 7

5 ou +

6 ou +

7 ou +
ext.

autre arc (arc simple, arc court)

à pied ou monté **1D4**

0 - 20 cm

20 - 40 cm

40 - 60 cm

tire immobile à pied
ou en mvt. avec -1 jusqu'à 10 cm max.
tire en mouvement monté avec -1
-1 sur armure 4 / -2 sur armure 5
-3 sur armure 6 / -4 sur armure 7

5 ou +

6 ou +

7 ou +
ext.

Gros-Orcque ou Orcquesse +H

arc de faible portée

à pied **1D4**

0 - 10 cm

10 - 20 cm

20 - 40 cm

peut tirer en mouvement avec -1
-1 sur armure 4 / -2 sur armure 5
-3 sur armure 6 / -4 sur armure 7

5 ou +

6 ou +

7 ou +
ext.

arc long (longbow)

à pied **1D4**

0 - 20 cm

20 - 40 cm

40 - 60 cm

tire à pied, immobile
-1 sur armure 5
-2 sur armure 6 / -3 sur armure 7

5 ou +

6 ou +

7 ou +
ext.

Orcque ou Orcquesse =H

On admet qu'un javelinier (de toute espèce humanoïde) peut porter trois javelots ; ou deux s'il a aussi une lance. Pour faciliter les comptes, quand un groupe de javeliniers tire on considère qu'ils perdent tous un de leurs javelots, même ceux qui n'ont pas pu tirer.

javelot à pied ou monté	1D6	0 - 10 cm	10 - 20 cm
peut tirer en mouvement sans malus de mouv. -1 sur armure 5 -2 sur armure 6 / -3 sur armure 7		6 ou + <i>ext.</i>	
monté en mouvement ** -1 sur armure 5 -2 sur armure 6 / -3 sur armure 7		5 ou + <i>ext.</i>	6 ou + <i>ext.</i>

Gros-Orcque ou Orcquesse +H

javelot lourd (angon, pilum) à pied	1D6	0 - 10 cm
peut tirer en mouvement sans malus de mouvement pas de malus au tir contre mur de boucliers ou pavois -1 sur armure 5 / -2 sur armure 6 / -3 sur armure 7		6 ou + <i>ext.</i>

La même table de tir convient aussi à d'autres armes de jet lourdes (masse de jet, hache de jet lourde, spiculum...)

Orcque ou Orcquesse =H ou +H

arbalète ancienne ou légère à pied ou monté	1D4	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
peut tirer en mouvement avec -1 rechargée en un tour immobile -1 sur armure 5 -2 sur armure 6 / -3 sur armure 7		5 ou +	6 ou +	7 ou +

arbalète féodale à pied	1D4	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tire à pied, immobile rechargée en un tour immobile -1 sur armure 6 / -2 sur armure 7		5 ou +	6 ou +	7 ou +

Armure complète ou mailles complètes (rare)

Orcque ou Orcquesse =H en armure complète

force =H, classe 5, armure 5

Mouvement : 12 cm

Frappe au D6

Gros-Orcque ou Orcquesse +H en armure complète

force =H, classe 5, cuir+armure = 6

Mouvement : 12 cm

Frappe au D8

Armes de trait et de jet des Orcques et des Gros-Orcques

Les Orcques de force moyenne sont =H, les Gros-Orcques sont +H.

Tous et toutes tirent au **D4**, sauf les armes jetées à la main au **D6**.

Les Orcques de force moyenne peuvent lancer le **javelot**.

Les Gros-Orcques peuvent lancer le **javelot lourd** (angon).

Les Orcques de force moyenne (=H) ayant une technologie féodale peuvent manier l'**arc simple** (*table des "autres arcs"*) mais ne sont pas assez forts pour tirer au longbow.

Les Gros-Orcques (+H) de même technologie féodale peuvent tirer au **longbow**.

L'**arc de faible portée** et l'**arbalète ancienne** sont plutôt utilisées par des Orcques =H ou Gros-Orcques +H de faible niveau technologique (*les autres peuvent en avoir s'ils le souhaitent*).

Des Orcques ou Gros-Orcques mieux équipés peuvent manier l'**arbalète féodale**.

Novembre 2023