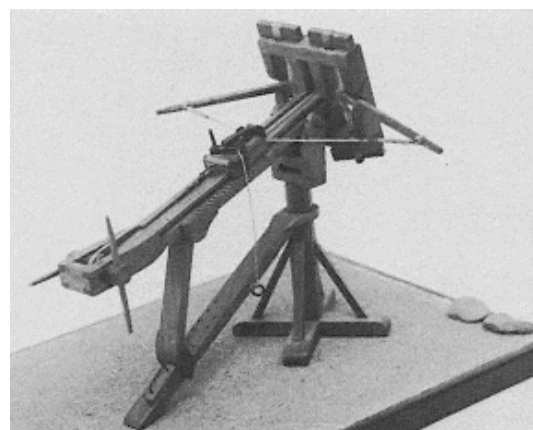


Baliste ou scorpion antique



La baliste ou scorpion est une arme d'artillerie qui tire de très grosses flèches (ou parfois des projectiles sphériques). Puissante et de plus grande portée que l'arc ou l'arbalète, elle est utile pour les sièges et parfois en bataille rangée.

Tireur et servant

La baliste est servie par deux personnages, un tireur et un servant. Pour les armées régulières (légion romaine, etc.) on admet que ces deux soldats ont les deux compétences ; pour les autres troupes c'est un tireur qualifié aidé d'un servant entraîné.

Il faut **un tour de jeu pour recharger** (on peut donc tirer tous les deux tours). S'il ne reste qu'un seul tireur ou servant entraîné il faut deux tours de jeu pour recharger (même avec l'aide de personnages non qualifiés). Un tireur qualifié sait agir comme servant, mais un servant entraîné, s'il doit remplacer le tireur, tire avec -1 à tous les dés. D'autres personnages ne peuvent pas manier l'engin. Si besoin, un officier ou un érudit ou un technicien qui ont de bonnes raisons de comprendre la chose peuvent agir comme servants entraînés.

Protections

Il n'y a pas de protection contre les tirs de baliste pour armure, mur de boucliers, pavois, mur de pavois, écran de bois léger (ça passe au travers sans difficulté).

Pour les tirs d'armes légères, un ou deux servants seuls sont des "cibles isolées au travail" ; pour les tirs d'artillerie c'est un groupe en ordre lâche (servants et baliste, qui peut être détruite comme une personne).

Mouvement

Une baliste (non chargée) peut être déplacée par quatre personnes comme charge très lourde, très encombrante (mouvement -8 cm, tir et rechargement impossibles). Elle peut aussi être fixée sur une charrette ou un éléphant, il y a alors -1 à tous les dés pour tirer en mouvement ou si l'animal a été blessé.

Incident de tir (règle optionnelle)

Si **le dé rouge fait 1**, incident technique ou retard de tir :

Sous la pluie ou par temps très humide la baliste ne fonctionne plus jusqu'à ce qu'on puisse la sécher (pas avant le lendemain). **Sinon**, le tir est retardé pendant "un certain temps" (voir la règle de ce nom) en comptant le tour de jeu en cours. En phase de tir du tour suivant (donc après les mouvements) on jette le dé de certain temps, un résultat de 1 ou 2 débloque l'engin et permet même de tirer aussitôt si on le souhaite (sans avoir à recharger puisque le projectile est resté en place). Sinon, un résultat de 1, 2 ou 3 en phase de tir du tour d'après, etc.

baliste ou scorpion	dés	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm	60 - 80 cm
contre cible isolée (ou couple isolé) en mouvement ou couché au sol	1D6 rouge	6	7	(8)	—
contre cible isolée (ou couple isolé) debout immobile ou au travail	1D6 rouge	5 - 6	6	7	(8)
contre groupe en ordre lâche ou contre un très gros animal (éléphant)	1D6 rouge et 1D6 blanc	4 - 5 - 6	5 - 6	6	7
contre groupe formé en ordre serré (mur de boucliers, rangs de lances ou de piques)	1D rouge et 2D6 blancs	3 - 4 - 5 - 6	4 - 5 - 6	5 - 6	6

Le tir ne touche que si le dé rouge touche. Il y a alors **autant de victimes que de dés qui ont touché** (rouges et blancs) ...sauf si le groupe cible reste vraiment sur **une seule ligne** par rapport à la baliste (ce qui exige un entraînement régulier, sinon des gens sont souvent devant ou derrière d'autres, quel que soit le placement des socles).