

MOUVEMENT	vêtu légèrement	en cotte de mailles ou d'écailles (armure 4) et/ou portant un grand bouclier	nombre de 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 : bloqué tout le tour de jeu.
piéton	20 cm	16 cm	un dé	
cavalier	40 cm	40 cm	deux dés	
piéton monté à cheval	36 cm	36 cm	deux dés	

Mur de boucliers et/ou rangs de lances (si entraînés à marcher ainsi) : 12 cm vers l'avant ; 8 cm de côté ou en arrière ; mouvement impossible en terrain difficile.

TERRAINS fréquents	piéton	cavalier	piéton monté	protection contre tir	on ne peut pas leur tirer dessus si :
broussailles, cultures hautes	terrains difficiles à pied (mouvement moins un dé centimètres)	difficile (mouvement moins 2 dés cm)		-1 sur des piétons	cachés (accroupis immobiles sans rien faire)
forêt assez dense		très difficile (demi-mouvement, -2 dés cm)		-1 jusqu'à 10 cm	si + de 10 cm (d'épaisseur de forêt)
pente escarpée, talus simple		difficile (-2 dés cm)	très difficile (1/2 mouvement, -2 dés) R*	-1 sur piétons se montrant derrière talus	accroupis derrière un talus

TIR		armure 4	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
javelot (nombre limité) ou masse de jet	peut tirer en mouvement à pied ou monté, sans malus mouvement	—	6 ext.		—
	cavalier en mouvement en terrain facile	—	5 - 6 ext.	6 ext.	—
arbalète légère	peut tirer en mouvement à pied ou montée avec malus -1 (pas de malus mouv. en arrivant au contact à pied) rechargée en un tour immobile	—	5 - 6	6	7
jet de caillou	lancé à pied, en mouvement sans malus +1 contre un groupe	-1	(8) (7 si très habitué à cela) ext.		—

		armure 4	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
arc de faible puissance	tire à pied ou monté / peut tirer en mouvement avec malus -1	-1	5 - 6	6	7 ext.
fronde à main	tire à pied, immobile, sans se protéger du terrain ou mur de boucliers	-1	5 - 6 ext.	6 ext.	7 ext.
fustibale (fronde à manche)	tire à pied immobile +1 contre un groupe / lance aussi des projectiles lourds ou incendiaires jusqu'à 20 cm max, préparés en un tour immobile	—	6 ext.	7 ext.	(8) ext.

		armure 4	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
arc puissant	peut tirer en mouvement avec -1 (cavalier à toute portée, piéton 0-10 cm max.)	-1	5 - 6	6	7 ext.

Les piétons montés ont -1 pour tirer immobiles et ne peuvent pas tirer en mouvement ni s'ils vont être contactés. ext. : extérieur, ne peut pas tirer d'une fenêtre ou meurtrière.

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 couvert : haie, talus, muret, broussailles, construction, porte entr'ouverte, fenêtre... <i>ou</i> tir dans une forêt assez dense : cible protégée en lisière (sauf montés) ou à travers jusqu'à 10 cm d'épaisseur en tout <i>ou</i> tir contre piétons en mur de boucliers (sauf lourd projectile de fustibale)	- 1 <small>(sauf contre frondeur à main qui tire)</small>
<i>ou</i> tir contre piéton(s) apparaissant derrière une meurtrière épaisse et très solide de fortification	- 2

Malus à cause de la cible *Le total des malus terrain, mur de boucliers, meurtrière, armure, cible furtive, ne peut pas être pire que -2*

tir d' arc, fronde , jet de caillou, contre un ennemi en cotte de mailles ou d'écailles « armure 4 »	- 1
tir sur une cible "furtive" (= qui passe dans le champ de vision, mais est cachée ou au contact d'amis en début ET fin du mouvement)	- 1

Malus à cause du tireur

arc qui tire en mouvement (si autorisé) arbalète légère qui tire en mouvement (sauf si arrivant au contact à pied) <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)	- 1
--	-----

Bonus contre un groupe avec certaines armes peu précises

fustibale , ou jet de caillou , contre un groupe <small>(sauf protégé par une construction, mur, maison, fortification...)</small>	+ 1
---	-----

FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

frappe contre un ennemi en mur de boucliers	- 1
hache à deux mains lourde maniée à deux mains à pied, ou outil lourd à deux mains <small>(sauf en intérieur ou en ordre serré)</small>	+ 1
arme improvisée , outil, gourdin <small>et/ou personnage de classe 2</small>	- 1
piéton contre un ennemi qui l'attaque à travers un obstacle linéaire (haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc)	+ 1
personnage qui frappe contre un ennemi plus haut <small>(pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc)</small>	- 1
cavalier contre piéton , ou contre piéton monté <small>(sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier)</small>	+ 1
piéton contre cavalier (sauf en terrain très difficile pour le cavalier) ; ou piéton monté contre cavalier	- 1
cavalier qui "charge" contre tout ennemi <small>(la charge nécessite une selle à pommeaux ou des étriers, et ne se fait qu'en terrain facile)</small>	+ 1
piéton immobile avec une lance contre un cavalier qui le "charge" directement	+ 1

En **MÊLÉE** le personnage dont l'arme est **plus longue** frappe avant ses adversaires : lance > arme semi-longue > arme courte > arme très courte > mains nues.

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

Si l'armure de l'ennemi (cotte de mailles = "armure 4") est 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, à un contre un, ont en même temps le résultat de tuer (ou faire reculer) l'autre, **la plus forte classe tue** (ou fait reculer) l'autre ;

si même classe, la **meilleure armure** ; si même classe et armure, le **plus fort dé naturel** lancé pour ce combat ; si égal aussi, le **plus fort total bonus-malus**.