

| MOUVEMENT (à pied) | | Dé de lenteur | |
|---|--------------|--|--|
| adulte (pas trop lourdement équipé) | 20 cm | <p>Si à n'importe quel moment du tour de jeu on se trouve en terrain difficile, le mouvement possible à pied est diminué par le résultat d'un dé (qu'on appelle "dé de lenteur"), en centimètres.</p> <p>Si à n'importe quel moment du tour de jeu on se trouve en terrain très difficile le mouvement est divisé par deux, puis diminué par le résultat du "dé de lenteur".</p> <p>Si on traverse plusieurs terrains différents dans le même tour de jeu, on ne lance qu'une fois le dé.</p> <p>Des gens qui vont à peu près ensemble dans la même direction forment un « groupe » (qu'ils le veulent ou non) et font un seul jet de dé pour tout leur groupe.</p> <p>Si le dé fait 6, le personnage ou le groupe reste bloqué par le terrain pendant tout le tour.</p> | |
| civil peu agile ; femme en robe quotidienne ; enfant ; soldat en équipement complet ; personnage en cuirasse | 16 cm | | |
| jambe de bois ; vieillard ; dame en lourde robe riche | 12 cm | | |
| marcher en portant un objet lourd ou encombrant : - 4 cm marcher en portant un objet très lourd ou très encombrant : -8 cm | | | |
| natation : bon nageur : 8 cm, nageur médiocre : 4 cm chaloupe (à la rame) : 10 cm | | | |

| TERRAINS assez fréquents | à pied | protection contre tir | on ne peut pas leur tirer dessus si : |
|--------------------------------------|--|--|---------------------------------------|
| broussailles, cultures hautes | terrain difficile (mouvement moins un dé centimètres) | -1 au dé sur piétons | accroupis immobiles sans rien faire |
| forêt | terrain difficile (mouvement moins un dé centimètres) | -1 jusqu'à 10 cm / à + de 10 cm (d'épaisseur de forêt) | |
| pente escarpée | terrain difficile (mouvement moins un dé centimètres) | — | — |
| mer tout près de la plage | terrain très difficile (1/2 mouvement, moins un dé centimètres) | — | — |
| maison, construction | terrain difficile (mouvement moins un dé centimètres), ou bien passage direct de chaque pièce à l'entrée de l'autre | -1 si visibles derrière meubles, fenêtre... | cachés dedans sans se montrer... |

| TIR | | rechargé en | 0 - 10 cm | 10 - 20 cm | 20 - 40 cm | tromblon : deux dés rouges, un dé blanc pierrier (à mitraille) : deux dés rouges, deux dés blancs Si au moins un dé rouge réussit on tient compte de tous les dés qui ont réussi, mais si aucun dé rouge ne réussit le tir a raté. +1 à un seul dé contre un groupe |
|--|--|---------------------------------|------------------------------|--------------------------|--------------------------|---|
| pistolet | peuvent tirer en mouvement avec malus -1 au dé (ce malus mouvement ne s'applique pas au contact) | un tour immobile | 5 - 6 | 7 -1 sur cuirasse | — | |
| mousqueton (fusil court) | | | 5 - 6 | 6 | 7 -1 sur cuirasse | |
| tromblon | | | 5 - 6 -1 sur cuirasse | 7 -1 sur cuirasse | — | |
| pierrier (chargé de mitraille) (objet très lourd) | tire immobile, bien fixé sur un support ou affût | un tour à deux, deux tours seul | 5 - 6 | 6 | 7 | |

- Si on est au contact d'un ennemi au début du tour de jeu, il est interdit de tirer pendant tout ce tour avec les armes à feu de cette époque, sauf au pistolet.

- Quand on tire à bout portant (juste avant le contact en mêlée, ou au contact) il n'y a pas de malus dû au terrain, ni de malus dû au mouvement du tireur.

| | | rechargé en | 0 - 20 cm | 20 - 40 cm | 40 - 60 cm |
|-------------------------------------|---------------------------------|------------------|--------------|------------|--------------------------|
| fusil (à âme lisse, à silex) | doit rester immobile pour tirer | un tour immobile | 5 - 6 | 6 | 7 -1 sur cuirasse |

| | | rechargé en | 0 - 30 cm | 30 - 60 cm | 60 - 90 cm |
|---------------------------------------|--------------------------|---------------------|--------------|------------|--------------------------|
| fusil de rempart (objet lourd) | tire immobile, sur appui | deux tours immobile | 5 - 6 | 6 | 7 -1 sur cuirasse |

FACTEURS DE TIR

Cette fiche ne mentionne pas le mousquet à mèche, la carabine, la cavalerie ni les piétons montés : compléter avec la fiche fin-XVII^e – XVIII^e siècle.

Malus à cause du terrain :

(les malus dûs au terrain ne s'ajoutent pas entre eux)

| | |
|---|-----|
| tir contre piéton(s) visibles à couvert : haie, talus, broussailles, fenêtre, porte entr'ouverte, construction, rempart... ou contre un nageur dans l'eau , ou tir dans une forêt (vers la lisière, ou à travers jusqu'à 10 cm d'épaisseur) | - 1 |
| ou tir contre piéton(s) apparaissant derrière une meurtrière très étroite et très solide de fortification | - 2 |

Malus à cause de la cuirasse ou d'une cible furtive :

(le total des malus terrain, meurtrière, cuirasse, cible furtive, ne peut pas être pire que -2)

| | |
|--|-----|
| tir à longue portée d'arme à feu individuelle, ou à toute portée de tromblon, contre personnage(s) portant une cuirasse | -1 |
| tir sur une cible « furtive » (= qui passe en mouvement dans le champ de vision, cachée au début et à la fin du mouvement) | - 1 |

Autres malus :

(pour tirer avant contact à pied en mêlée, ou au contact, il n'y a pas de malus dû au terrain ni de malus dû au mouvement du tireur)

| | |
|---|------------------------------|
| tir en mouvement au pistolet, mousqueton, tromblon <i>(que le tireur soit « furtif » ou pas)</i> | - 1 <i>(sauf au contact)</i> |
| tireur de classe 1 ou 2 avec arme à feu | - 1 |
| tireur à bord d'une embarcation ou navire <i>(sauf sur eaux très calmes)</i> qui tire sur une cible hors de son bateau et/ou tir sur un nageur en pleine eau | - 1 |

Bonus pour tir de tromblon ou pierrier contre un groupe :

(ce bonus s'applique à un seul dé, mais les autres malus éventuels s'appliquent à tous les dés)

| | |
|---|---|
| tir de tromblon ou de pierrier à mitraille (ou d'une autre arme à projectiles multiples) contre un groupe <i>(= un "groupe" c'est trois piétons ou davantage, qui se trouvent à peu près ensemble ; les personnages qui ne sont pas spécialement entraînés à évoluer en ordre dispersé ou en tirailleurs se mettent en "groupe" quand ils vont dans la même direction, que leur joueur le veuille ou non)</i> | + 1 à un seul dé contre ce groupe <i>(le joueur choisit quel dé après les avoir lancés et vu leurs résultats)</i> |
|---|---|

FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

| | |
|---|-----------------------------------|
| arme improvisée , outil, gourdin, crosse d'arme à feu, épée de soldat , crochet de poignet et/ou personnage classe 2 | - 1 |
| outil lourd (masse de forgeron, grande hache...) semi-long et manié à deux mains <i>(sauf en intérieur)</i> | +1 donc annule le malus ci-dessus |
| piéton contre un ennemi qui l'attaque à travers un obstacle linéaire (haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc) | + 1 |
| frappe contre un ennemi qui se trouve plus haut que soi <i>(pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc)</i> <i>(= un personnage qui, ayant monté un obstacle, combat un ennemi qui se tient juste en haut, subit ce malus aussi longtemps qu'il n'a pas tué ou fait reculer cet ennemi pour prendre sa place ; même si au moment du combat il prétend être arrivé à la même hauteur !)</i> | - 1 |

En **MÊLÉE** l'arme la plus longue frappe avant celle de ses adversaires (par ordre de longueur).

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.

Dé naturel = 1 : toujours raté (même avec des bonus suffisants). « **7 naturel** » (double 6 naturel) en mêlée : le tue (même s'il y a des malus).

Si deux adversaires obtiennent tous deux le résultat de tuer (ou de faire reculer) l'autre, c'est celui qui a **la plus forte classe** qui tue l'autre (ou qui le fait reculer) ; s'ils sont de même classe, c'est celui qui est en **cuirasse** (si l'autre n'en a pas) ; sinon, c'est celui qui a tiré le plus fort **dé naturel**.