

MOUVEMENT		Dé de lenteur	
adulte (pas trop lourdement équipé ni encombré)	20 cm	Si à n'importe quel moment du tour de jeu on est en <b>terrain difficile</b> , le mouvement possible à pied est diminué par le résultat d'un dé (le "dé de lenteur") en centimètres. Si à n'importe quel moment du tour de jeu on est en <b>terrain très difficile</b> à pied, le mouvement est divisé par deux, puis diminué par le résultat du "dé de lenteur". Si on traverse plusieurs terrains différents pendant le même tour de jeu, on ne lance ce dé qu'une fois. 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 de lenteur" pour tout leur groupe. Si le dé fait 6, le personnage ou groupe reste bloqué par le terrain pendant tout le tour de jeu.	
civil peu agile, prêtre ou moine, femme en robe quotidienne, soldat en équipement complet, personnage en cuirasse, enfant	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 : 2D6 cm, nageur médiocre : 1D6 cm      chaloupe : 10 cm			

TERRAIN	à pied	protection contre tir	on ne peut pas leur tirer dessus si :
broussailles, cultures hautes	<b>terrain difficile</b> (mouvement moins un dé centimètres)	-1 au dé sur piétons	accroupis immobiles sans rien faire
forêt	<b>terrain difficile</b> (mouvement moins un dé centimètres)	-1 jusqu'à 10 cm / à + de 10 cm (d'épaisseur de forêt)	
pente escarpée	<b>terrain difficile</b> (mouvement moins un dé centimètres)	—	—
mer tout près de la plage	<b>terrain très difficile</b> (½ mouvement, moins un dé centimètres)	—	—
maison, construction	<b>terrain difficile</b> (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	<b>tromblon : deux dés rouges, pierrier à mitraille : deux dés rouges et un dé blanc</b> Si un dé rouge réussit tous les dés qui ont réussi comptent, si aucun dé rouge ne réussit le tir rate. +1 à un seul dé contre un groupe (sauf si le groupe est protégé par une construction)
pistolet	tir possible en mouvement avec malus -1 au dé (ce malus mouvement ne s'applique pas au contact à pied)	un tour immobile	5 - 6	7 -1 sur cuirasse	—	
tromblon			5 - 6	7 -1 sur cuirasse	—	
pierrier (chargé de mitraille) (objet très lourd)	tire immobile, fixé ou bien calé sur un support ou affût	un tour à deux, deux tours seul	5 - 6	6	7 -1 sur cuirasse	

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

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

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

S'il y a aussi des troupes régulières (soldats de la Marine) ou des personnages à cheval, utiliser en même temps une fiche résumée prévue pour eux.

## FACTEURS DE TIR

### Malus dûs au terrain

*Les malus « dûs au terrain » ne s'ajoutent pas entre eux*

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

### Malus dûs à la cible

*Le total des malus « dûs au terrain » et « dûs à la cible » ne peut pas être pire que -2*

tir à portée maximum d'arme à feu individuelle contre personnage(s) portant une <b>cuirasse</b>	-1
tir sur <b>cible "furtive"</b> (= qu'on voit passer, mais qui est cachée, ou au contact d'amis du tireur, en début <b>ET</b> en fin de mouvement)	- 1

### Malus dûs au tireur

*Les malus d'une même case (avec mention et/ou) ne s'ajoutent pas entre eux, les autres s'ajoutent entre eux*

<b>tir en mouvement</b> (sauf au contact à pied) au pistolet, mousqueton, tromblon, carabine, fusil de chasse... <b>et/ou</b> <b>tireur "furtif"</b>	- 1
tireur de <b>classe 1 ou 2</b> avec arme à feu	- 1
tireur à bord d'embarcation ou navire (sauf eaux calmes) tirant sur cible isolée et hors de son bateau <b>et/ou</b> tir sur nageur en pleine eau	- 1

### Bonus pour tir de **tromblon** ou **pierrier** contre un **groupe**

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

tir de <b>tromblon</b> ou <b>pierrier</b> à mitraille (ou autre arme à projectiles multiples) <b>contre un groupe</b> non abrité dans une construction (= 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)	+ 1 à un seul dé du tir (s'applique pour améliorer le résultat après avoir lancé les dés)
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------

## FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

<b>arme improvisée</b> , outil, gourdin, crosse d'arme à feu, <b>épée de soldat</b> , crochet de poignet <b>et/ou</b> personnage <b>classe 2</b>	- 1
<b>outil lourd</b> (masse de forgeron, grande hache de bûcheron...) semi-long et manié à deux mains à pied (sauf en intérieur)	le +1 (lourd) et le -1 (outil) s'annulent
piéton contre un ennemi qui l'attaque <b>à travers un obstacle linéaire</b> (haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc.)	+ 1
frappe contre un ennemi placé <b>plus haut</b> que soi (pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc.) ou si on a dû monter (mur de jardin) (un personnage qui, en grim pant 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)	- 1

En **MÊLÉE** le personnage qui a l'arme la plus longue frappe avant son adversaire : **arme longue** > **semi-longue** > **courte** > **très courte** > **mains nues**.

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

Si l'adversaire a une cuirasse plus grande que sa classe, il faut aussi avoir fait plus que sa cuirasse ("armure 4") pour toucher, sinon l'adversaire recule seulement.

**Dé naturel = 1** : toujours raté (même avec des bonus suffisants). **Double 6 naturel = 7** **Triple 6 naturel en mêlée** : toujours touché (même s'il y a des malus).

Si deux adversaires obtiennent ensemble le résultat de tuer (ou faire reculer) l'autre, c'est la **plus forte classe** qui gagne (ou qui fait reculer) ;

si de même classe, c'est la **cuirasse** (si l'autre n'en a pas) ; sinon c'est le **plus fort dé naturel** (avant les bonus-malus) ; si égal, les **plus forts bonus-malus**.

Embannaduriou

« **Argad !** »  
Éditions