

Armes à Distance

ANGON : Cible équipée d'un bouclier ou d'un Pavois utilise son score de DEF Blessé si frappée par un Arçon avec un résultat DR ou DA.

PROJECTILES PERCE-ARMURE : Ignore la protection d'Armure mais MDF de Portée double.

SERANTS D'ARBALETRIER : 2 Arbalétriers Adjacents un au Tir l'autre recharge. Ne peuvent rien faire d'autre mais permet une Cadence de Tir de 2 Tirs par tour.

TIREUR D'ELITE : Peut pratiquer un Tir supplémentaire lors de la phase de combat si tous les tirs sont à Portée Courte, sans bénéficier de son bonus.

TIR PRECIS : Un Arbalétrier peut sacrifier son Jer Tir et sa phase de Mouvement pour se concentrer et ajuster minutieusement son Tir. Il obtient alors un bonus de -1 au Tir s'il voit sa cible depuis le début du Tour de jeu en cours.

Attaques Spéciales

ASSOMMER : Blessures infligées deviennent DA pendant D6 Tours de jeu / Armure Défenseur compte double.

ATTIQUE EN SAUTANT : ATT x 2 contre DEF. +1C Sureté / Défenseur surpris +1C / Armure défenseur / Défenseur Monté -1C

ATTIQUE EN PASSANT : Attaque résolue pendant le MVT, uniquement pour personnages Montés sur un adversaire de flanc. Le Combat est résolu pendant la Phase de MVT, mais pas d'Attaque pendant la Phase suivante.

DESARCONNER : Attaquant "A Pieds" contre "Monté" uniquement : Les Blessures sont infligées à la Monture, puis ensuite au Cavalier, qui est désarçonné par la première. **MDF** : Armes d'Hasst = +1C / Chevaucheur = +1C / Armure

DESQUILIBRE : Attaquant doit dépenser 2 PM. Tous résultats sauf "DR et DA" deviennent "A Terre". Armure inefficace.

ENFONCEMENT : Faire MVT de 1 Case au moins avant le combat. Les DB et DA deviennent "A Terre". Avance Après combat obligatoire, mais Armure inefficace.

AGENOUILLE : Personnage doit dépenser 2 PM et bénéficie de Couverture +1 et de la DEF des alliés adjacents non engagés dans un CC.

Combat Collectifs

MUR DE BOULIERS (Targe + Réguliers) : pas de MVT, de Tirs ou d'Attaque mais Défense +1C et Couverture +3.

SOUTIEN (Piques de Guerre et Armes d'Hasst) : soutient un allié Adjacent sans être Adjacent à un Ennemi = + ATT ou + DEF lors de la phase de Combat mais pas de MDF de Sumombre.

Franchissement

SAUT : Franchir obstacle

1-8 = Tentative réussie pour 2 PM / **9-10** = Tentative ratée. Personnage à pieds "STUN" avant l'obstacle. Cavalier Désarçonné et "STUN" avant l'obstacle / **11** = Tentative échouée. Personnage à pieds "Blessé" après l'obstacle. Cheval Tué, Cavalier Blessé et Désarçonné après l'obstacle.

MDF = Personnage en Armure + 1 / Personnage Blessé + 1 / Obstacle de 2 cases + 2 / Obstacle de 3 Cases + 3 / Obstacle de 3 Cases + 4 / Personnage à Pieds = MDF x 2 / *Athlétisme* = - 2 / Saut de 1 Niveau = + 2 / Saut de 2 Niveau + 4.

ESCALADÉ : grimper de 1 Niveau

1-4 = Escalade réussie, consomme tout le MVT / **5-9** = Tentative ratée, consomme tout le MVT / **10** = Tentative Ratée, personnage "STUN" / **11** = Tentative Ratée, Personnage "Blessé" / **MDF** : Blessé = + 2 / Armure = +1 / Murs, Remparts = + 2 / Manœuvres = - 2 / Cordes = - 2.

Armes et Combat

ARMES à 2 M : ATT x 2 mais -1C au combat en Défense et -1 au dé contre les Tirs.

ARMES d'HAST : +1C contre cible dans l'eau, attaque en Soutien et peut attaquer sur un niveau différent avec -1C mais pas d'AR ou AB.

BERSEK : si inflige un Résultat de Combat avant-avant, lance un D10 :

1-7 = Rien / **8-10** = Enragé : Nouvelle Phase de Combat. / **11** = Fureur Aventure : Attaque le personnage le plus proche. **MDF** = Blessé +2 / Enragé = +2. **LANCE d'ARCON** : Bonus de -1 au dé d'attaque en Charge, 1/6 d'être détruite.

MAITRISE DES PROJECTILES : lance un D10 si consistant d'un Tir :

1-4 = Projectile dévié / **5** + = Rien. **MDF** = Blessé +2 / Couverture -X / Arc ou Arbalète = +1.

MASSE d'ARME : Ignore les protections d'Armure. **PIQUE de GUERRE** : +5/+10/+15 en ATT & DEF contre un Pionon / Cavalier / Cavalier en charge.

CHARGE FEROCÉ : Si Elite, +1C attaque de Charge, d'Enfoncement et de Déséquilibre et -1C en Défense.

FEU & INCENDIE

Mise à Feu (D10) : 1-3 = l'Équipement ou la case prends feu / **4** + = aucun effet.

MDF : Tâche avec Torche, Naphe, Huile = - 5 / Tâche sans Equipement = - 3 / Huile, Naphe, Feu Grégeois - 4 / Ingénieur = - 2 / Sage = - 1 / Tente = - 1

Domages = (Tours) x10 + (Tours)D10. Ou bien une case brûle pendant 5 Tours puis son contenu est détruit.

Propagation : 7+ sur un D10, à chaque tour pour toutes les cases adjacentes.

Moral

Grades

Grade **RCD** **Déroute** **INI**
Lieutenant 3 1 +2
Capitaine 6 2 +3
Général 9 4 +4
Roi 12 6 +5

Musicien = Réance d'un Test échoué
Porte-étendard = Moral +2 dans RCD
Test de Moral ou Déroute dans les situations suivantes :
- Allié TUE ou DEROUTE dans les 3 Cases

- Leader TUE, DEROUTE ou PANIQUE dans les 6 Cases
- Pionon chargé par Cavalerie
- Embuscade / Attaque Surprise

IRREGULIER (D) : Ne peut pas combattre subi un Recul de MVT
Le leader. Pas de Formation sans Leader.
REGULIER (R) : Si Leader, peut adopter une Formation.

INDISCIPLINE (D) : Charge à Vue, et Avance Après Combat obligatoires.
Provoque Test de Moral sur cible avant Résolution Charge.

HONORABLE (H) : accepte les Duels, refuse les attaques contre les Stun/Paniqués/Déroués. Si gagne Duel, Moral +1.

ETAT-MAJOR (EM) : Cd+1 et RCD+1
Catégorie = +3Cases/+2Cases.

RALLIEMENT : Leader sans tir ni MVT. Après Phase de MVT, test son Moral et si réussite = Annule tout effet Moral dans son RCD.

Modificateurs

Sumombre Ami -1
Défense d'Obstacle -3
Défense de Fort -5
Déroute Ennemie -2
Panique Ennemie -1
Nuit +1
Déroute Amie +2
Panique Amie +1
Sumombre Adverse +1
Blessé +1
Par Perte à < 3 Cases +1
Si Leader: < 7 Cases +1

Panique
D10 Supérieur au Moral du personnage => Personnage
Recul de MVT
de 6 cases de la menace ou dans le RCD d'un Leader.
Pas de Tir et -1C en combat

Déroute
Moral du personnage => Personnage subi un Recul de MVT immédiat puis à la Phase de MVT juste.

Leader ou sortie de carte.
qu'à annulation par un MVT.

Leader ou sortie de carte.
Pas de Tir ni de combat

Leader ou sortie de carte.
Pas de Tir ni de combat

Leader ou sortie de carte.
Pas de Tir ni de combat

Formations

CONTRE-CHARGE (Armes d'Hasst+Leader ou Elites) : Test de Moral immédiat, si réussi = DEF x 2 contre la charge.

MUR DE LANCES (3 Elites + Targe + Armes d'Hasst) : +1PM par case. -1C en Attaque / +1C en Défense, et Couverture Moyenne (+2) pour toutes les attaques venant de l'avant du groupe. Dure de Phase Combat à suivante.

RETRAITE EN BON ORDRE (Réguliers+Leader ou Elites) : Permet de subir un Recul, de faire un Désengagement ou une Avance Après Combat sans perdre le bénéfice d'une Formation si réussite d'un Test de Moral après le déplacement en question.

VOLEE DE FLECHES (Réguliers+Leader ou Elites) : Tireurs dans le RCD d'un Leader, Bonus en fonction du nombre de tireurs, Tirs Indirects.

ARMES LOURDES

Tir	PC / 0	PM / +1	PL / +2	D / Cad	Dégâts
Baliste	6 - 30	31 - 60	61 - 90	F+ / 3T	15+D10
Catapulte	-	9 - 50	51 - 75	F / 3T	20+3D10
Mangonneau	-	11 - 80	81 - 120	F+ / 5T	35+3D10
Onagre	-	5 - 35	36 - 50	G+ / 1T	10+D10
Perrière	-	5 - 30	30 - 60	G / 1T	10+2D10
Scorpion	4 - 20	21 - 50	51 - 75	G+ / 2T	15+D10
Trébuchet	-	21 - 120	121 - 180	F+ / 7T	50+3D10

État du Personnage

FAIRE PRISONNIER : "RANSOM" avec ATT et DEF du marqueur ou "Blessé".
FATIGUE : MVT - 1, Malus de 1 à tous ses jets de Dé (Talents, Magic, Tir, Combat, Moral).
A TERRE : Pas d'Attaque d'Opportunité. Ajoute 1 au cout en PM de la case et ATT = Blessé. 3 PM pour se relever, ou 4 si en Armure.

INDEMRALISABLE : Ignore Calcul des Déroués. **OBSTINE** : Se Rallie automatiquement après avoir subi les effets de la Déroute ou Panique. **FANATIQUE** : Ignore Recul et Tests de Moral, mais subi Déroués. **FOI** : permet de relancer Test de Moral échoué ou de conférer un Etat dans le RCD.

HAINÉ : +1C en Combat et AAC obligatoire + pas de quartier + Charge si possible. **PEUR** : Inflige un Test de Moral à ceux qui souhaite l'attaquer. Si Charge, Test de Moral sur cibles chargés. **FRENESIE** : Si Recul ou AS ou Blessure, ATT et DEF x 1,5 + Ignore Stun et Recul. **DUR A CUIR** : Ignore Recul et STUN devient Recul.

STRUCTURES

Hutte	25	Mantelet	30
Fenêtre	10	Pieux	30
Porte	20/40	Bêlier	120
Tente	15	Belfroi	150
Table	20	Châtrée	90
Charrète	30	Echelle à Mains	15
Chariot	45	Echelle Mobile	20
Mur	60/120	Tour de Siège	120
Barricade	40	Ecran	20
Baliste	35	Catapulte	40
Mangonneau	50	Onagre	15
Perrière	15	Scorpion	25
Trebuchet	60	Pont-levis	25
Echelles	15	Echelle Mobile	20

Détruire : ATT + D6 ou D10 si *Sapeurs* par Phase de combat.

REDITIION

Condition : si STUN et aucun Allié à moins de MVT.
Statut Rapport de Force Reditiion
C, G, K 9/1 1-4
L, Elites 8/1 1-4
R, D 7/1 1-5
I 5/1 1-5
Prisonnier = Marqueur "RANSOM", mais conserve son propre MVT.