

Table des Résolutions de Tir

	Compétence	DEGATS	Adresse -1	Adresse -2	Adresse -3	Adresse -4	Adresse -5	Adresse -6
PIERRE	Lancer	Dégâts -1d9	Puissance*2	Puissance*3	Puissance*4	Puissance*5	Puissance*6	Puissance*7
COUTEAU	Lancer	Dégâts	Puissance	Puissance*2	Puissance*3	Puissance*4	Puissance*5	Puissance*6
Pique/Hache	Lancer	Dégâts +2	Puissance/2	Puissance	Puissance*2	Puissance*3	Puissance*4	Puissance*5
FRONDE	Lancer	1d9 -5	20 pas	25 pas	30 pas	35 pas	40 pas	45 pas
Arc anglais	Archerie	1d9 -4	30 pas	40 pas	50 pas	60 pas	70 pas	75 pas
ARBALETE	Archerie	1d9 -2	30 pas	50 pas	70 pas	90 pas	110 pas	130 pas
PISTOLET	Arquebusade	1d9 -3	10 pas	15 pas	20 pas	25 pas	30 pas	35 pas
PISTOLE	Arquebusade	1d9 -2	8 pas	13 pas	18 pas	23 pas	28 pas	33 pas
Arquebuse	Arquebusade	1d9 -1	20 pas	30 pas	40 pas	50 pas	60 pas	70 pas
Poitrinaire	Arquebusade	1d9	20 pas	25 pas	30 pas	35 pas	40 pas	45 pas

PRECISIONS : FRONDE : Charger une fronde prend un tour. Tir visé impossible.

ARC ANGLAIS : Charger un arc prend un tour. Tir visé impossible.

ARBALETE : Charger une arbalète prend dix tours moins le score en archerie du personnage. Tir visé possible.

PISTOLET : Charger un pistolet prend dix tours moins le score en archerie du personnage. Tir visé possible. Utilisable avec la main gauche.

PISTOLE : comme le pistolet.

ARQUEBUSE : Arme d'épaule. Se charge comme un pistolet. Tir visé et tir en appui possible.

POITRINAIRE : Arme de poitrine. Comme arquebuse.

TIR EN APPUI : +1 ADRESSE

TIR VISÉ : +1 ADRESSE. Nécessite de viser un tour.

Table des Echecs Critiques

	Archerie	Armes à feu	Corps à corps
0	Flèche perdue	Le coup n'est pas parti, mais l'arme est toujours chargée	Se blesse : une estafilade aux jambes.
1-2	Flèche tombée à recharger	Surpris par le recul. Le coup part dans les airs.	Faux mouvement : -1 adresse pour ce tour et le suivant.
3-4	Flèche cassée	La poudre crachotte 1d3 tours, mais le coup ne part pas.	Arme lachée.
5-6	Estafilade à la main	La poudre crachotte et le coup part au bout d'1d3 tours.	Arme fichée (sol ou mur), irrécupérable en combat.
7-8	Corde cassée	Mèche éteinte/ Rouet cassé. Inutilisable.	Chute : -2 adresse pour ce tour et le suivant.
9	Arme brisée	L'arme explose : ses dégâts sont inflgés au tireur.	Arme brisée.