



TABLE DE RESOLUTION DES TIRS A L'ARC COMPOSITE

TYPE DE FLECHE	Jv	Lg	Ld	No	1	2	3	4	5	tension (FF)
	c	c	c	c	10	15	20	25	30	
	ef	c	c	c	20	30	40	50	60	
CLASSES	In	c	ef	c	30	45	60	75	90	PORTEE
DE	max	c	In	ef	60	90	120	150	180	EN
PORTEE	ex	ef	max	In	90	115	180	225	370	METRES
	-	In	ex	max	180	270	360	450	540	
	-	max	-	ex	300	400	500	550	600	
	-	-	ex	-	400	500	550	600	700	
DOMMAGES	4	6	10	7						
CLASSE DE PRECISION	5	1	1	2						
PREPARER	2b	1b	1b	1b						
CHARGER	2s	1b	1b	1b						

- courte : +3
- efficace : 0
- longue : -2 (Force état 25)

- maximum : -5 (Force état 50)
- portée extrême (Force état 75)

EXEMPLE :

Khaled, (ACO : 12, F : 17), aperçoit un guerrier ennemi à 110 m. Il a le choix entre deux arcs, l'un tendu à 5, et l'autre à 2. Il dispose de trois sortes de flèche : lourde, normale, légère. Il choisit l'arc tendu à 5, et une flèche normale. Dans la colonne 5 de la table on voit que la distance de 110 m est immédiatement inférieure à 180 (4^{me} ligne). Sur la même ligne, on voit que cela correspond, pour une flèche normale, à la portée efficace. Dans la même colonne, dans la partie inférieure du tableau, on peut voir aussi que le tableau de dommage à utiliser est le 7, que la classe de précision de la flèche est 2 et qu'il lui faut une action de base pour préparer le lanceur et une autre pour emmagasiner l'énergie.

On sait donc que ACO = 12, ff = 5, cpf = 2, por = 0 d'où CDS = 12 - 5 + 2 - 0 = 9. On considère que la cible ne dispose d'aucun moyen de protection. Le jet de dé donne 5, donc une Mr de 4, la flèche fait 7 points de dégâts.

S'il avait utilisé une flèche lourde : cpf : 1, por : 2 (portée longue) ses CDS auraient été de 12 - 5 + 1 - 2 = 6, ce qui avec le même jet de 5, donne une Mr de 1. Les dommages sont calculés avec le tableau 10, mais une force de 13 (portée longue, donc F état 25), ce qui donne 2 points de dégâts seulement. Il vaut donc mieux utiliser une flèche normale.

Imaginons qu'un adversaire surgisse à 50 m de Khaled avec une flèche lourde et l'arc tendu à 5, ses CDS sont de 12 - 5 + 1 + 3 = 11, avec un jet de dé de 4, il inflige 15 points de dommages.

S'il avait utilisé une flèche normale on aurait obtenu : CDS = 8, Mr = 8, dommages : 14. La flèche lourde est ici légèrement plus efficace.

AUTRES ARMES DE JET

ARME	ORIGINE	ff	c	ef	In	max	ex	pds	l (m)	TYPE	TAB.	Préparer	CH./EM.
JAVELOT	diverses	2	10	15	25	45	75	1,3	1,2	2	4	2s	1b
ZHUPIN	daylamis	3	10	20	30	50	100	1,2	1,3	2	5	2s	1b
LANCE	diverses	4	5	10	15	25	50	1,4	1,8	2	6	2s	1b
FRONDE	diverses	1	25	50	75	150	200	0,1	-	3	8	1b	3b
KANJHAR	arabe	1	5	10	20	25	30	0,3	0,3	2	3	2s	1b
BALTA	turque	2	5	10	15	20	25	0,3	0,5	1	6	1s	1b
ARC ARABE	arabe	3	20	60	90	120	150	0,6	1,4	2	5	1b	1b

1 = taille; 2 = estoc; 3 = contondant; CH./EM.: charger emmagasiner l'énergie.

LES ARMES DE CONTACT

NOM	ORIGINE	LONGUEUR	POIDS	FF	v	ra	DOMMAGE	TABLEAU	TEMPS
KHANJAR	arabe	0,3	0,3	1	1	5	2	2	1
QALACHUR	turque	0,9	1,8	3	4	9	1	9	1
EPEE LARGE	diverses	0,6	1,5	2	3	10	1-2	5	1
EPEE LONGUE	diverses	1,10	2,5	5	6	10	1	11	1
NIMCHA	indienne	1	1,6	3	4	8	1	9	1
EPEE DROITE 2 tranchants	diverses	0,9	2	4	5	10	1	10	1
RUMH (★)	arabe	4,20	2,5	4	7	6	2	9	3
LANCE (★)	diverses	1,8	1,5	3	6	5	2	9	2
SARBARABAH	berbère	2,3	2,5	6	6	7	1	10	1
BALTA	turque	0,5	1,6	3	4	8	1	6	1
NACHAKH	indienne	0,6	2	4	5	9	1	8	1
HACHE CILICIENNE	taurus	1	2,6	6	5	11	1	11	1
HACHE ARMENIENNE	arménienne	0,8	2	5	3	12	1	7	1
AYBALTA	turque	0,6	1,7	4	5	8	1	7	1
KASRULLA	arabe	0,7	1,2	3	3	12	3	6	1
MASSE A AILETTES	diverses	0,7	1,8	4	4	12	3	7	1
DABUS	arabe	0,7	1,3	3	3	8	3	7	1
SAGAE DE COMBAT	africaine	0,8	1,5	3	3	8	1	7	1
MATRAQUE	diverses	0,5	0,8	2	2	8	3	5	1
KAMCHA	turque	1,2	1,3	2	1	4	1	2	1
PIQUE	diverses	3,5	2,5	6	7	6	2	9	1

1 = Taille; 2 = Estoc; 3 = Contondant; Poids en kilogrammes, longueur en mètres, temps en secondes; ★ : utilisable uniquement à cheval; ☆ : utilisable à pied et à cheval

TABLEAU DES BOUCLIERS

groupe	zones couvertes	poids Kg	ff	sp	sd	p.g.m.	matériau	vitesse
1	5-7-11-13	1	2	7	15	+1	bois, métal	2
2	7-9-11-13	1,2	2	7	18	+1	cuir, métal	2
3	3-5-7-9-11-13-14-15	4	4	12	25	+2	bois, métal	5
4	5-7-11-13	0,6	1	5	10	+1	cuir, peau	1
5	3-9-11-5-7-13	1,6	3	7	12	+2	bois, cuir	3
6	3-4-5-6-7-9-11-13	2,5	3	7	15	+2	bois	3
7	5-7-14-15	4	1	2	20	0	toile	1

7 donne les caractéristiques décrivant la lourde cape utilisée par les Arméniens comme bouclier; p.g.m. : protection-globale face aux missiles.

TABLEAU DES PROTECTIONS

Code	t	e	c	Poids	Rig	Etc	Description	zones possibles
NU	0	0	0	0	S	0	peau nue	1-20
TL	1	0	0	0,08	S	0	tissu léger	1-20
TE	1	0	1	0,20	S	0	tissu épais	1-20
CL	1	1	1	0,22	S	1	cuir léger	1-20
FO	2	1	2	0,24	S	1	fourrure	1-20
CE	3	2	1	0,32	S	1	cuir épais	1-11, 17-20 ☆
FT	3	1	1	0,22	S	1	feutre	3-8, 14-16
MA	6	5	2	1,12	S	0	mailles	3-8, 14-16
JZ	8	6	4	1,15	SR	1	écaillés sur cuir	3-8, 14-16 ☆
LM	9	6	4	2	SR	1	plaques sûr cuir	3-8, 14-16
CB	3	3	3	0,30	S	1	cuir bouilli	1-11, 14-16
FE	10	6	3	1,30	R	2	fer	1-2
TU	3	2	1	0,6	S	0	turban	1

☆ : sauf articulations.