

MOUVEMENT	vêtue légère ou soldat en déroute	soldat équipé	unité formée en ordre serré	nombre de "dés de lenteur"	En terrain difficile le mouvement possible est diminué par le résultat d'un ou deux dés (les "dés de lenteur") en centimètres. En terrain très difficile le mouvement est divisé par deux, puis diminué par ce(s) dé(s). Si le dé (à pied) fait 6, ou si les dés (montés) font deux 6 en terrain difficile ou au moins un 6 en terrain très difficile : bloqué pendant tout le tour de jeu.
piéton	20 cm	16 cm	12 cm / 16 cm / 8 cm	un dé	
cavalier léger	40 cm (démonté : 20 cm)	—	—	deux dés	
cavalier lourd	36 cm (démonté : 16 cm)	—	32 cm / 36 cm	deux dés	
piéton monté	sur cheval de guerre ou rapide 36 cm sur cheval de ferme ou de poste 32 cm	—	—	deux dés	

Infanterie en ordre serré : 16 cm en colonne par deux ou trois, 12 cm en colonne plus large ou en ligne, 8 cm de côté ou à reculons (et voir la règle pour manœuvrer).

Cavalerie lourde (grosse cavalerie) en ordre serré : 36 cm en colonne par deux ou par trois, 32 cm en colonne plus large ou en ligne.

TERRAIN	piéton	cavalier ou piéton monté	protection contre tir	cachés (et on ne peut pas leur tirer dessus)
broussailles, cultures hautes	difficile (-un dé)	difficile (-2 dés)	-1 sur des piétons	si accroupis immobiles et plus de 2 cm de forêt
forêt assez dense	difficile (-un dé)	très difficile (½ mouvement -2 dés)	-1 si moins de 10 cm	si plus de 10 cm d'épaisseur de forêt

TIR	peut tirer en mouvement avec malus -1 (pas de malus mouvement pour piéton venant au contact)	rechargé en	0 - 10 cm	10 - 20 cm	
pistolet à silex			1 tour immobile	5 - 6	7 -1 sur cuirasse

	peut tirer en mouvement avec malus -1 (pas de malus mouvement pour piéton venant au contact)	rechargé en	0 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm
		mousqueton à silex	1 tour immobile	5 - 6	6

	doit être immobile et à pied pour tirer	rechargé en	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
		fusil à silex	1 tour immobile, à pied	5 - 6	6

Les **pistolets, fusils, et mousquetons**, sont rechargés en un tour immobile (et ne peuvent donc tirer que tous les deux tours).

On ne peut pas tirer (sauf pistolet) si on était **au contact d'un ennemi au début du tour**. Les montés ou cavaliers qui **vont être contactés** ne sont pas considérés "immobiles".

Les **piétons montés** ne peuvent pas tirer en mouvement (sauf arrivant au contact, avec -1, si leur arme le permet) et ont -1 pour tirer immobiles montés (si leur arme permet).

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 la classe** : fait reculer. Résultat **plus petit que la classe** : raté.

Si l'adversaire a une cuirasse plus forte que sa classe, il faut aussi avoir fait plus que sa cuirasse ("armure 4") pour toucher, sinon cet 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, à un contre un, 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** qui avait été lancé (avant les bonus-malus) ; si égal, le **plus fort total de bonus-malus**.

FACTEURS TACTIQUES DE TIR

Malus dûs au 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... et/ou contre un nageur dans l'eau, et/ou à travers moins de 10 cm de forêt (sauf montés en lisière)	- 1
et/ou tir contre piéton(s) apparaissant à peine derrière une meurtrière 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 la portée maximum d'une arme à feu (voir les tables de tir) contre un personnage en cuirasse "armure 4"	- 1
tir sur cible "furtive" (qu'on voit passer, mais qui est cachée, ou au contact d'amis du tireur, en début ET 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

tir en mouvement (sauf en arrivant à pied au contact) et/ou cavalier qui va être contacté et/ou tireur "furtif" (qui apparaît un moment à découvert, tire en passant, et disparaît un peu plus loin)	- 1
piéton monté tirant monté, immobile (ne peut pas tirer en mouvement, ni avant un contact)	- 1
tireur de classe 1 ou 2	- 1

Voir aussi le tableau optionnel de capacités de tir d'infanterie par type d'unité militaire et formation (si on souhaite en tenir compte).

FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

arme improvisée , outil agricole, gourdin, crosse d'arme, épée de soldat ou sabre briquet	et/ou personnage classe 2	- 1	outil lourd manié à deux mains : - 1 + 1 = 0
outil lourd à deux mains, à pied (masse de forgeron, grande hache de bûcheron ou sapeur...)	(sauf en intérieur ou ordre serré)	+ 1	
piéton contre un ennemi qui l'attaque à travers un obstacle linéaire (haie, talus, muret, porte, barricade, rempart, etc.)		+ 1	
frappe contre un ennemi placé plus haut que soi (pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc.)		- 1	
cavalier contre piéton , ou contre piéton monté (sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier)		+ 1	
piéton contre cavalier (sauf en terrain très difficile pour le cavalier) ; ou piéton monté contre cavalier		- 1	
piéton avec hallebarde contre tout monté (sauf cavalier qui charge, voir plus bas)		+ 1	
cavalier qui "charge" contre tout ennemi (un cavalier ne peut pas charger en terrains difficiles) + grosse cavalerie qui "charge" en ordre serré sauf contre de l'infanterie immobile en ordre serré (à confirmer selon le contexte)		+ 1 +1 supplémentaire = +2	
soldat immobile à pied avec baïonnette au canon, hallebarde, espointon, contre cavalier qui le "charge" directement		+ 1	

Le fusil militaire avec baïonnette est une arme semi-longue. Les outils agricoles à grand manche (faux, fourche) sont des armes improvisées semi-longues.