

| 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 un seul 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 avant contact, 12 cm en colonne plus large ou ligne, 8 cm de côté ou à reculons (et voir la règle pour manœuvrer).

Cavalerie lourde en ordre serré : 36 cm en colonne par deux ou avant contact, 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 | 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 | À cheval : toujours -1 À pied : peut tirer en mouvement avec -1 (pas de malus 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 | — |

| mousqueton à silex | À cheval : toujours -1 À pied : peut tirer en mouvement avec -1 (pas de malus pour piéton venant au contact) | rechargé en | 0 - 20 cm | 20 - 30 cm | 30 - 40 cm |
|--------------------|--|-----------------|--------------|------------|--------------------------|
| | | 1 tour immobile | 5 - 6 | 6 | 7 -1 sur cuirasse |

| fusil à silex | doit être immobile et à pied pour tirer | rechargé en | 0 - 20 cm | 20 - 40 cm | 40 - 60 cm |
|---------------|---|-------------------------|--------------|------------|--------------------------|
| | | 1 tour immobile, à pied | 5 - 6 | 6 | 7 -1 sur cuirasse |

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 au pistolet) si on était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu. À cheval on a toujours un malus -1 pour tirer (sauf cas exceptionnels).

Les piétons montés ne peuvent pas tirer en mouvement (sauf en arrivant au contact, si leur arme le permet).

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 : le touche. Résultat **égal à sa classe** : le 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 le toucher, sinon il recule seulement.

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

Si deux adversaires obtiennent tous deux le résultat de toucher (ou de faire reculer) l'autre, la plus forte **classe** touche l'autre (ou le fait reculer) ;

s'ils sont de même classe, c'est celui qui a une **cuirasse** ; s'ils ont tous deux une cuirasse, c'est celui qui a tiré le plus fort **dé naturel** (avant de compter les 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 | - 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 ou, et/ou) ne s'ajoutent pas entre eux, les autres si.

| | |
|---|-----|
| piéton tirant en mouvement (sauf arrivant au contact en mêlée) ou tir à cheval (cavalier ou monté, en mouvement ou non) et/ou tireur "furtif" (qui apparaît un moment à découvert, tire en passant, et disparaît un peu plus loin) | - 1 |
| tireur de classe 1 ou 2 avec arme à feu | - 1 |

Voir aussi la fiche optionnelle de bonus-malus et caractéristiques par type d'unité militaire et formation.

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 à deux mains à pied (masse de forgeron, grande hache de bûcheron ou sapeur...) (sauf en intérieur ou ordre serré) | + 1, - 1 (outil) = 0 |
| 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 |
| cavalier qui "charge" contre tout ennemi (un cavalier ne peut pas charger en terrains difficiles) + grosse cavalerie qui "charge" en ordre serré (à confirmer selon les contextes historiques) | + 1 +1 supplémentaire = +2 |
| soldat immobile à pied avec hallebarde, esparton, baïonnette au canon, contre un 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. Cette fiche résume le système de jeu pour cette époque. Voir les documents détaillés ou par contexte pour des situations ou armes plus spécifiques.