

MOUVEMENT	vêtue légère	lourd ou encombré	cavalier en armure trois-quarts	cavalier en armure complète	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.
piéton	20 cm	en cuirasse, et/ou portant un mousquet : 16 cm	(démonté) 16 cm 12 cm		un dé	En terrain très difficile le mouvement est divisé par deux, puis diminué par ce(s) dé(s).
cavalier	40 cm	en cuirasse : 40 cm	36 cm	32 cm	deux dés	Si le dé de lenteur (à pied) fait 6, ou si les dés de lenteur (montés) font deux 6 en terrain difficile ou un seul 6 en terrain très difficile : bloqué pendant tout le tour de jeu.
piéton monté, dragon	36 cm	36 cm	—		deux dés	
personnage monté sur cheval de ferme ou de poste : 32 cm			—		deux dés	

Soldats à pied en **ordre serré** : colonne par deux 16 cm, plus large ou ligne 12 cm, de côté ou à reculons 8 cm (voir les règles plus précises pour les pivotements et manœuvres).

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		0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm	rechargé en
pistolet	À cheval : toujours malus -1 pour tirer À pied au pistolet : peut tirer en mouvement avec malus -1 (pas de malus en venant au contact)	5 - 6 -1 sur armure 5	7 -1 sur armure 4, 5	—	un tour immobile
arquebuse, pétrinal, caliver	À pied à l'arquebuse : peut tirer en mouvement à courte portée avec malus -1 (tire immobile au-delà)	5 - 6	6 -1 sur armure 5	7 -1 sur armure 4, 5	un tour immobile

mousquet	tir immobile	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm	rechargé en
	+1 à un seul dé lors de tir(s) à volonté sur un groupe (sauf salve)	6	7	(8) -1 sur armure 4, 5	2 tours immobile
	tir en salve au commandement en ordre serré sur un groupe	5 - 6	6	7 -1 sur armure 4, 5	

Recharger un **pistolet** ou **arquebuse** prend un tour de jeu, on ne tire que tous les deux tours. Recharger **mousquet** ou **carabine** prend deux tours, on ne tire que tous les trois tours. On ne peut pas tirer (sauf au pistolet) si on était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu. Un mousquet qui a été en mêlée ne peut plus tirer pendant la journée. Le **pistolet** n'a pas de malus mouvement pour tirer au contact à pied. L'**arquebuse** ne tire pas en mouvement à pied, sauf éventuellement à courte portée avec malus -1. À cheval on a toujours -1 pour tirer. Les piétons montés ne peuvent pas tirer en mouvement (sauf arrivant au contact, si leur arme le permet).

MÊLÉE : le personnage qui a l'arme la **plus longue** frappe avant son adversaire : **pique** > **arme longue** > **semi-longue** > **courte** > **très courte** > **mains nues**. La **pique** frappe avant toutes les autres armes blanches, mais si on n'est pas formé en ordre serré il faut la lâcher pour prendre son épée après un tour de mêlée. Résultat **plus grand que la classe** de l'adversaire : le tue. Résultat **égal à sa classe** : le fait reculer. Résultat **plus petit que sa classe** : raté. Si l'adversaire a une **cuirasse ou armure plus grande que sa classe**, il faut aussi avoir fait plus que sa cuirasse ou armure 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 tuer (ou de faire reculer) l'autre, la plus forte **classe** qui tue l'autre (ou le fait reculer) ; s'ils sont de même classe, c'est celui qui a la plus forte armure ; s'ils ont la même armure, c'est celui qui a tiré le plus fort **dé naturel** (avant de compter les bonus-malus).

FACTEURS TACTIQUES DE TIR

Malus à cause du 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... ou contre un nageur dans l'eau, ou à travers moins de 10 cm de forêt	- 1
ou tir contre piéton apparaissant à peine derrière une meurtrière étroite et solide	- 2

Malus à cause de la cible

Le total des malus « dûs au terrain » et « dûs à la cible » ne peut pas être pire que -2.

tir à certaines portées d'arme à feu (<i>voir les tables de tir</i>) contre ennemi en cuirasse ou armure	- 1
tir sur cible " furtive " (<i>qu'on voit passer, mais qui est cachée, ou au contact d'amis du tireur, en début ET en fin de mouvement</i>)	- 1

Malus à cause du 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 au pistolet (à toute portée sauf au contact) ...ou à l' arquebuse (ou pétrinal, caliver) à courte portée <i>ou tir à cheval</i> (cavalier ou monté, en mouvement ou non) <i>et/ou tireur "furtif" (qui apparaît un moment à découvert, tire en passant, et disparaît un peu plus loin)</i>	- 1
tireur de classe 1 ou 2 avec arme à feu	- 1

FACTEURS TACTIQUES DE MÊLEE

arme improvisée , outil, outil agricole, gourdin, crosse d'arme à feu <i>et/ou</i> personnage classe 2	- 1	outil lourd manié à deux mains : - 1 + 1 = 0
arme à deux mains lourde (épée, hache, bardiche) maniée à deux mains à pied <i>(sauf en intérieur ou en ordre serré)</i>	+ 1	
piéton contre un ennemi qui l'attaque à travers un obstacle linéaire (<i>haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc.</i>)	+ 1	
frappe contre un ennemi placé plus haut que soi (<i>pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc.</i>)	- 1	
cavalier contre piéton , ou contre piéton monté (<i>sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier</i>)	+ 1	
piéton contre cavalier (<i>sauf en terrain très difficile pour le cavalier</i>) ; ou piéton monté contre cavalier	- 1	
piéton avec hallebarde contre tout monté	+ 1	
cavalier qui " charge " contre tout ennemi (<i>un cavalier ne peut pas charger en terrains difficiles</i>)	+ 1	
+ homme d'armes, demi-lance ou cuirassier qui " charge " avec une lance lourde couchée	+ 1 supplémentaire	
soldat à pied immobile avec lance, pique , esponton , hallebarde , bardiche , contre un cavalier qui le " charge " directement	+ 1	

Cette fiche résume le système de jeu pour cette époque. Voir les documents détaillés ou par contexte pour des situations ou armes plus spécifiques.