

MOUVEMENT		Dé de lenteur	
adulte (pas trop lourdement équipé)	20 cm	Si à n'importe quel moment du tour de jeu on se trouve en terrain difficile , le mouvement possible à pied est diminué par le résultat d'un dé (le "dé de lenteur"), en centimètres.	
civil peu agile, femme en robe quotidienne, prêtre ou moine, soldat en équipement complet, personnage en cuirasse, enfant	16 cm	Si à n'importe quel moment du tour de jeu on se trouve en terrain très difficile à pied, le mouvement est divisé par deux, puis diminué par le résultat du "dé de lenteur".	
jambe de bois, vieillard, dame en lourde robe riche	12 cm	Si on traverse plusieurs terrains différents pendant le même tour de jeu, on ne lance ce dé qu'une fois.	
marcher en portant un objet lourd ou encombrant : - 4 cm marcher en portant un objet très lourd ou très encombrant : -8 cm		Des gens qui vont à peu près ensemble dans la même direction forment un « groupe » (qu'ils le veulent ou non) et font un seul jet de dé pour tout leur groupe.	
natation : bon nageur : 2D6 cm, nageur médiocre : 1D6 cm chaloupe : 10 cm		Si le dé fait 6, le personnage ou groupe reste bloqué par le terrain pendant tout le tour de jeu.	

TERRAIN	à pied	protection contre tir	on ne peut pas leur tirer dessus si :
broussailles, cultures hautes	terrain difficile (mouvement moins un dé centimètres)	-1 au dé sur piétons	accroupis immobiles sans rien faire
forêt	terrain difficile (mouvement moins un dé centimètres)	-1 jusqu'à 10 cm / à + de 10 cm (d'épaisseur de forêt)	
pente escarpée	terrain difficile (mouvement moins un dé centimètres)	—	—
mer tout près de la plage	terrain très difficile (½ mouvement, moins un dé centimètres)	—	—
maison, construction	terrain difficile (mouvement moins un dé centimètres), ou bien passage direct de chaque pièce à l'entrée de l'autre	-1 si visibles derrière meubles, fenêtre...	cachés dedans sans se montrer...

TIR		rechargé en	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm	tromblon : deux dés rouges, un dé blanc pierrier (à mitraille) : deux dés rouges, deux dés blancs Si au moins un dé rouge réussit on tient compte de tous les dés qui ont réussi, mais si aucun dé rouge ne réussit le tir a raté. +1 à un seul dé contre un groupe
pistolet	tir possible en mouvement avec malus -1 au dé (ce malus mouvement ne s'applique pas au contact à pied)	un tour immobile	5 - 6	7 -1 sur cuirasse	—	
tromblon			5 - 6 -1 sur cuirasse	7 -1 sur cuirasse	—	
pierrier (chargé de mitraille) (objet très lourd)	tire immobile, bien fixé ou posé sur un support ou affût	un tour à deux, deux tours seul	5 - 6	6	7	

		rechargé en	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
fusil (à âme lisse, à silex)	tire immobile	un tour immobile	5 - 6	6	7 -1 sur cuirasse

Si on était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu, il est interdit de tirer pendant tout le tour de jeu avec les armes à feu de cette époque, sauf au pistolet. Quand on tire à pied à bout portant (juste avant le contact en mêlée, ou en venant au contact) il n'y a pas de malus dû au terrain, ni de malus dû au mouvement du tireur. S'il y a aussi des troupes régulières (soldats de la Marine par exemple) ou des personnages à cheval, utiliser en même temps la fiche résumée " XVIII^e & début XIX^e siècles".

FACTEURS DE TIR

Malus dûs au terrain

Les malus « dûs au terrain » ne s'ajoutent pas entre eux.

tir contre piéton(s) visibles à couvert : <i>haie, talus, broussailles, fenêtre, porte entr'ouverte, construction, rempart...</i> ou contre un nageur dans l'eau , ou tir dans une forêt (<i>vers la lisière, ou à travers et jusqu'à 10 cm d'épaisseur</i>)	- 1
ou tir contre piéton(s) apparaissant 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 portée maximum d'arme à feu individuelle, ou à toute portée de tromblon, contre personnage(s) portant une cuirasse	-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 dûs au tireur

Les malus d'une même case (avec mention et/ou) ne s'ajoutent pas entre eux, les autres si.

tir en mouvement (<i>sauf au contact à pied</i>) au pistolet, mousqueton, tromblon, carabine, fusil de chasse... et/ou tireur "furtif"	- 1
tireur de classe 1 ou 2 avec arme à feu	- 1
tireur à bord d'embarcation ou navire (<i>sauf eaux très calmes</i>) tirant sur une cible hors de son bateau et/ou tir sur nageur en pleine eau	- 1

Bonus pour tir de **tromblon** ou **pierrier** contre un **groupe** :

(ce bonus s'applique à un seul dé, les autres malus éventuels s'appliquent à tous les dés)

tir de tromblon ou de pierrier à mitraille (ou autre arme à projectiles multiples) contre un groupe (= un "groupe" c'est trois piétons ou davantage, qui se trouvent à peu près ensemble ; les personnages qui ne sont pas spécialement entraînés à évoluer en ordre dispersé ou en tirailleurs se mettent en "groupe" quand ils vont dans la même direction, que leur joueur le veuille ou non)	+ 1 à un seul dé de ce tir (le joueur choisit quel dé après les avoir lancés et vu leurs résultats)
--	--

FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

arme improvisée , outil, gourdin, crosse d'arme à feu, épée de soldat , crochet de poignet et/ou personnage classe 2	- 1
outil lourd (<i>masse de forgeron, grande hache de bûcheron...</i>) semi-long et manié à deux mains à pied (<i>sauf en intérieur</i>)	+1, - 1 (outil) = 0
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>) (<i>un personnage qui, en grimpant un obstacle, combat un ennemi qui se tient juste en haut, subit ce malus aussi longtemps qu'il n'a pas tué ou fait reculer cet ennemi pour prendre sa place ...même si au moment du combat il prétend être arrivé à la même hauteur</i>)	- 1

MÊLÉE : le personnage qui a l'arme 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 tue. 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 : le tue (*même s'il y a des malus*).

*Si deux adversaires obtiennent tous deux le résultat de tuer (ou de faire reculer) l'autre, c'est celui de **plus forte classe** qui tue l'autre (ou qui le fait reculer) ; s'ils sont de même classe, c'est celui qui est en **cuirasse** (si l'autre n'en a pas) ; sinon, c'est celui qui a tiré le plus fort **dé naturel** (avant les bonus-malus).*