

FEUILLE DE REFERENCE

VALEUR

Augmentations										
Base	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 augment.	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15
2 ou plus	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Réduction										
Base	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 réduction	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
2 ou plus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

TOUR

Phase de Préparation

Les deux joueurs placent des cartes d'ordres, face cachées, près de ses unités

Phase d'Action

Détermination de l'Initiative

Les joueurs activent alternativement leurs unités

Ordre / Test de Réaction

Discipline #D6 = 5+ sur la cible

Conditions :

Désordre : Courage –

Usure : Mêlée – et Courage –

Prise de Flanc : Mêlée -, Courage -, Discipline – en réaction

Tir :

Jet pour toucher Tir #D6 = Défense de la cible	Salve ou Artillerie
---	------------------------

Jet de résistance Courage de la cible #D6	Salve 4+ Artillerie 6
--	--------------------------

Armes	Portée
Pistolet	4''
Arquebuse	8''
Mousquet	12''
Canon Léger	18''
Canon Moyen	24''
Canon Lourd	36''

Effets des éléments de terrains

Difficile : Vitesse (-)

Très Difficile : Désordre et Vitesse (-)

Impassable : pas de mouvement

Caché : Bloque les lignes de vue

Couvert : Courage (+) Tir

Hauteur : Mêlée (+)

Protégé : Courage (+) Mêlée

Mêlée :

Combat Tir #D6 = Défense de la cible	Salve ou Artillerie
---	------------------------

Jet de résistance
Courage #D6 = Cible 5+

Test de Rupture

Discipline #D6 = Cible 6

Il est nécessaire d'obtenir autant de 6 que de point de rupture

	Speed	Melee	Fire	Discipline	Courage	Stamina	Infantry	Cavalry	Salvo	Artillery	Rules
Tercio Viejo	4	5	3	5	5	5	4	5	4	3	Large, Field Squares, Ext.Arc.
Tercio	4	4	3	5	4	5	4	5	4	3	Large, Field Squares, Ext.Arc.
Classic Squadron	4	4	3	4	4	5	4	5	4	3	Large
Raw Squadron	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3	
Reformed Battalion	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	Brigade
Modern Squadron	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	Brigade
Veteran Modern Squadron	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	Brigade
Musketeers / Arquebusiers	5	2	3	3	3	2	3	3	4	4	Light
Pike Company	4	3	0	3	3	3	4	5	4	4	
Halberdiers Company	5	3	0	3	3	3	4	4	4	4	
Mounted Arquebusiers	8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	Caracole
Curiassiers	7	4	2	3	4	3	4	4	3	4	
Modern Cavalry	8	4	0	4	3	3	4	4	3	4	
Light Horse	8	3	2	2	3	2	4	3	4	5	Light, Extended Arc of Fire
Dragoons	8	3	3	4	3	3	4	3	3	4	Light, Dragoon
Light Guns Battery	2	2	2	3	2	2	3	3	5	5	
Medium Gun	0	2	1	3	2	1	3	3	5	5	
Heavy Gun	0	2	1	3	3	1	3	3	5	5	