

# Liber Militum: TERCIOS 'Aide de jeu'

## Valeurs :

Bonus ↑	(++)	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
	(+)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15
	Base	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Malus ↓	(-)	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
	(--)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

## Tour de jeu :

### Phase de Planification :

- Les 2 joueurs retirent leurs marqueurs 'Usé' de leur commandants.
- Les 2 joueurs placent leurs cartes 'Ordres' à côté de leurs troupes face cachée.

### Phase d'Action :

- Déterminer l'initiative (1D6).
- Les joueurs activent leurs unités alternativement.

### Séquence d'Activation :

- Activer un commandant (optionnel).
- Activer une troupe.

### Ordre / Réaction :

- Discipline #D6 : valeur cible 5+
- Malus -, si aucun commandant 6"

## Effet du terrain :

**Difficile :** Mouvement (-)

**Tres difficile :** Désordre (-) et Mouvement (-)

**Impassable :** Aucun mouvement

**Facile :** Mouvement (+)

**Caché :** Bloque les lignes de vue

**Couvert :** Courage (+) contre un tir

**Plus haut :** Combat (+)

**Abrité :** Courage (+) contre un combat

Tour	Avantage nécessaire pour la fin de partie	Victoire
5	5	Décisive
6	3	Eclatante
7	1	Equitable
8	0	A la Pirrhus

## Modificateurs :

**En Désordre :** Courage (-)

**Usée :** Combat (-) et Tir (-)

**Débordée :** Combat (-) et Courage (-)  
Discipline (-) au test de réaction

## Séquence de Tirs :

### Dégâts au Tir :

Tir = Nb de D6 ==> Atteindre valeur de défense de la cible

### Résistance aux dégâts :

Courage = Nb de D6 ==> Valeur à atteindre contre salve : 4+ / contre Artillerie : 6

Armes	Portée
Pistolet	4"
Arquebuse	8"
Mousquet	12"
Arbalette	12"
Arc	12"
Arc long	16"
Canon léger	18"
Canon moyen	24"
Canon lourd	36"

## Séquence de Combats :

- Mouvement de charge
- L'attaquant résout son attaque
- Le défenseur teste sa résistance
- Le défenseur résout son attaque
- L'attaquant teste sa résistance
- Vérifier l'issue du combat

### Dégâts au Combat :

Combat = Nb de D6

==> Atteindre valeur de défense de la cible

### Résistance aux dégâts :

Courage = Nb de D6

==> Valeur à atteindre : 5+

## Test de rupture :

Discipline = Nb de D6 ==> Valeur à atteindre : 6  
«Faire autant de 6 que de point de rupture»