

Pique: Combat(+) contre cavalerie. Arquebuse/Mousquet: tire à 8" et 12" respectivement.

REGLE IMPLICITE AUX TERCIOS

Dense/Large: écarte un dm sur chaque 5+ obtenu au test sur un ordre "Résiste", excepté le 1er dm.

REGLES OPTIONNELLES

Carré: n'est jamais pris de flanc. Tout changement d'orientation ne permet aucun mvt ensuite.

Epéistes : si un 2eme round de combat est induit par la règle "Bad war", l'unité reçoit un bonus (+) en Mêlée sur ce round.

Hallebardes: quand l'unité combat au corps à corps une unité en désordre, elle reçoit un bonus (+) en Mêlée.



ARMEMENT

Pique : Combat(+) contre cavalerie. Arguebuse/Mousquet : tirent à 8" et 12".

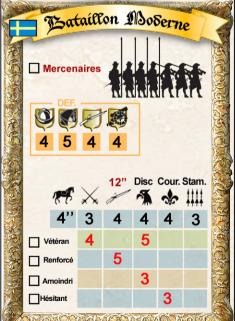
REGLES OPTIONNELLES

Mercenaires: l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina

Grandes épées : l'ennemi battu en mêlée doit faire un test de discipline. Au moins un 6 est un succès. En cas d'echec l'unité est en désordre en plus de ses Dm subis.

Hallebardes : quand l'unité combat au corps à corps une unité en désordre, elle reçoit un bonus (+) en Mêlée.

Mousquets: l'unité est composée uniquement de mousquets. Appliquer la valeur shoot maximale à ttes distances (12"maxi).



ARMEMENT

Pique : Combat(+) contre cavalerie.

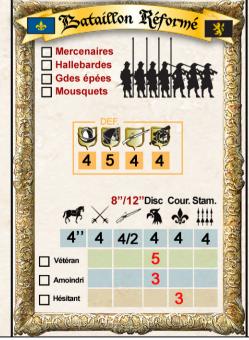
Mousquet : tire à 12".

REGLE IMPLICITE

Brigade : les unités du même rgt peuvent recevoir un ordre commun et être activées à la suite.

REGLES OPTIONNELLES

Mercenaires: l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.



ARMEMENT

Pique : Combat(+) contre cavalerie. Arquebuse/Mousquet : tire à 8" et 12" respectivement.

REGLE IMPLICITE

Brigade : les unités du même rgt peuvent recevoir un ordre commun et être activées à la suite.

REGLES OPTIONNELLES

Mercenaires: l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Grandes épées : l'ennemi battu en mêlée doit faire un test de discipline. Au moins un 6 est un succès. En cas d'echec l'unité est en désordre en plus de ses Dm subis.

Mousquets: l'unité est composée uniquement de mousquets. Appliquer la valeur shoot maximale à toutes distances.

Hallebardes : quand l'unité combat au corps à corps une unité en désordre, elle reçoit un bonus (+) en Mêlée.



Mercenaires

Hallebardes

Gdes épées

☐ Vétéran

Brave

Milice

Léger (sauf milice)

Disc Cour. Stam.

DOGE FOR US DOE

3

ARMEMENT

Mousquet: tire à 12".

REGLES OPTIONNELLES

Brigade (New Model Army, Suède, France et P.Unies): Peut être activée avec un ordre commun au sein d'une même brigade, et à la suite des mêmes unités que la brigade.



ARMEMENT

Arquebuse: tire à 8".

REGLES IMPLICITES

Brigade: les unités du même rgt peuvent recevoir un ordre commun et être activées à la suite. Uniquement Français et Suédois.

Skirmish: ignore les effets du terrain difficile ou très difficile

Dispersion: Non pénalisés au Courage si en Désordre ou sur tirs ennemis. Malus sur Melee comme les autres. Peuvent Interpénétrer ou être interpénétrés sans dommage pourvu que le mouvement se termine sans chevauchement.

Harcèlement: Peuvent tirer en réaction et se replier après leur tir avec un ordre «Feu !» et esquivent après le tir comme «En Avant». Lié à un seul test d'ordre. Les tirs ne bénéficient pas dans ce cas du bonus +, à moins que l'unité ne fasse pas d'esquive après son tir.

REGLES OPTIONNELLES

Mercenaires: l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Mousquets: l'unité est composée uniquement de mousquets. Appliquer la portée maximale de 12", 8" sinon.

ARMEMENT

Epées ou option.

REGLES OPTIONNELLES

Mercenaires: l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Grandes épées: l'ennemi battu en mêlée doit faire un test de discipline. Au moins un 6 est un succès. En cas d'echec l'unité est en désordre en plus de ses Dm subis.

Hallebardes : quand l'unité combat au corps à corps une unité en désordre, elle reçoit un bonus (+) en Mêlée.

Léger : l'unité considère le terrain très difficile comme difficile et n'est pas mise en désordre dans ce cas.



TO COMPANY TO THE PORT OF THE

ARMEMENT

Pique: Combat(+) contre cavalerie.

REGIE IMPLICITE

Brigade: les unités du même rgt peuvent recevoir un ordre commun et être activées à la suite. Uniquement Français et Suédois.

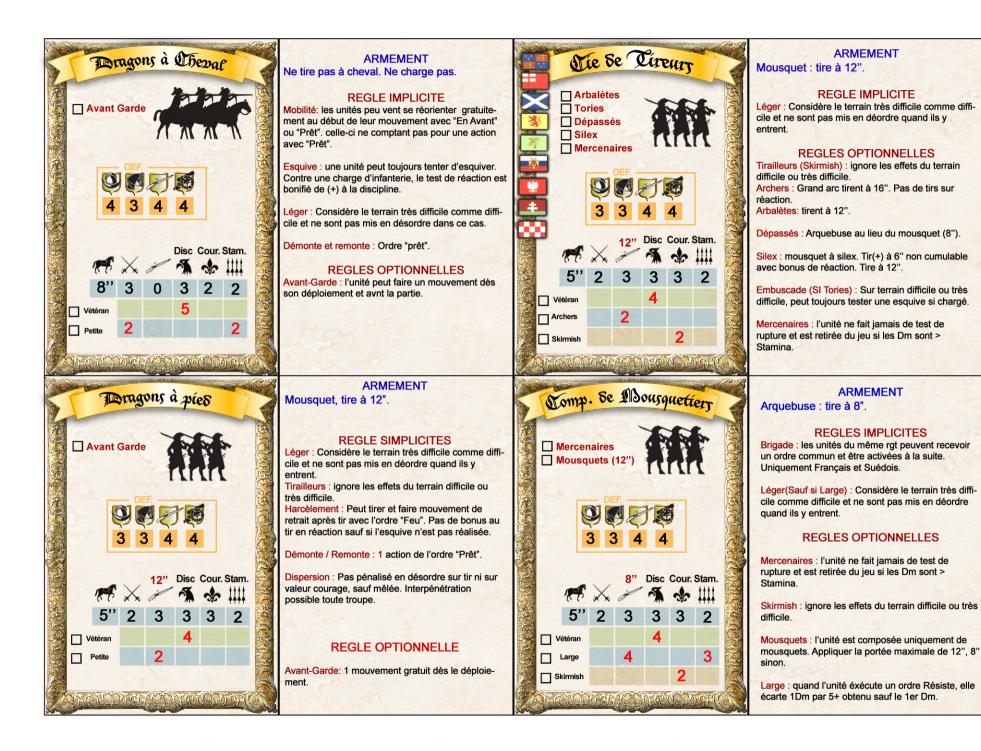
REGLES OPTIONNELLES

Mercenaires: l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Grandes épées : l'ennemi battu en mêlée doit faire un test de discipline. Au moins un 6 est un succès. En cas d'echec l'unité est en désordre en plus de ses Dm subis.

Epeistes: en cas de 2eme round avec "Bad War", l'unité gagne un bonus(+) en Mêlée.

Hallebardes : quand l'unité combat au corps à corps une unité en désordre, elle reçoit un bonus (+) en Mêlée.





Epée ou option.

REGLE IMPLICITE

Mobilité. Esquive et Poursuite.

Impetueux (SI BRAVE): Si l'unité est fraîche et est à distance de charge de l'ennemi, elle doit faire un test d'ordre. S'il réussit, elle doit faire un assaut quel que soit son ordre.

REGLES OPTIONNELLES

Large: Sur l'ordre "Résiste", l'unité fait un test d'ordre et enlève autant de Dm que de 5+ obtenus sauf le dernier Dm.

Mercenaires : l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Lances: Détruit toute unité obligée de faire une retraite.

Pistolet : tire à 4" et sans malus si ordre "Prêt".

Caracole (SI PISTOLETS): Après un tir (sauf sur réaction) si l'unité réussit un test de discipline, elle peut reculer face à l'ennemi de tout son mouvement.



ARMEMENT

Pistolet: l'unité tire sans malus avec l'ordre "Prêt" avec ses pistolets uniquement et à 4".

REGIE IMPLICITE

Mobilité . Esquive et Poursuite.

Léger : Le terrain très difficile est compté comme difficile. L'unité n'est pas en désordre sur ce terrain. Extended Arc of Fire : peut tirer du centre des bords

frontaux ou latéraux.

REGLES OPTIONNELLES

Impetueux (SI BRAVE): Si l'unité est fraîche et est à distance de charge de l'ennemi, elle doit faire un test d'ordre. S'il réussit, elle doit faire un assaut quel que soit son ordre.

Mercenaires: l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Arquebuse : Portée de 8".

Caracole: Après un tir (sauf sur réaction) si l'unité réussit un test de discipline, elle peut reculer face à l'ennemi de tout son mouvement.



Note : cette carte décrit la "cavalerie moderne " des règles.

REGLE IMPLICITE

Mobilité: les unités peu vent se réorienter gratuitement au début de leur mouvement avec "En Avant" ou "Prêt". celle-ci ne comptant pas pour une action avec "Prêt".

Esquive: une unité peut toujours tenter d'esquiver. Contre une charge d'infanterie, le test de réaction est bonifié de (+) à la discipline.

Poursuite: Si l'iunité gagne un combat contre de l'infanterie et que celle-ci retraite, elle est détruite. La cavalerie simule la poursuite en faisant un mvt devant elle.

REGLES OPTIONNELLES

Mercenaires: l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Pistolets : à portée de 4" l'unité tire sans malus avec l'ordre "Prêt".

Caracole (SI PISTOLETS): Après un tir (sauf sur réaction) si l'unité réussit un test de discipline, elle peut reculer face à l'ennemi de tout son mouvement.



Note : pour les unités lourdes ou de gendarmes voir Carte Cuirassiers Lourds

ARMEMENT

Pistolet : Tire à 4". Sans malus si ordre "Prêt".

REGLE IMPLICITE

Mobilité, Esquive et Poursuite.

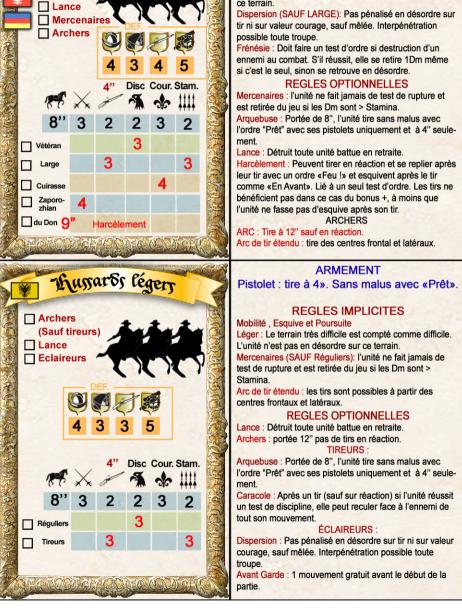
Impétueux (SI BRAVE): Si l'unité est fraîche et est à distance de charge de l'ennemi, elle doit faire un test d'ordre. S'il réussit, elle doit faire un assaut quel que soit son ordre.

REGLES OPTIONNELLES

Large: Sur l'ordre "Résiste", l'unité fait un test d'ordre et enlève autant de Dm que de 5+ obtenus sauf le dernier Dm.

Mercenaires: l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Caracole: Après un tir (sauf sur réaction) si l'unité réussit un test de discipline, elle peut reculer face à l'ennemi de tout son mouvement.



Tosaques

Arquebuse

ARMEMENT

REGLE IMPLICITE

Pistolet: à 4" sans malus si ordre «Prêt».

Léger (SAUF CUIRASSE): Le terrain très difficile est

Mobilité. Esquive et Poursuite.



ARMEMENT

Arc: tire à 12". Pas en réaction.

REGLES IMPLICITES

Mobilité . Poursuite et Esquive.

Léger : Le terrain très difficile est compté comme difficile. L'unité n'est pas en désordre sur ce terrain. Dispersion : Pas pénalisé en désordre sur tir ni sur valeur courage, sauf mêlée. Interpénétration possible

Arc de tir étendu : tire des centres frontaux et latéraux

Harcèlement : Peuvent tirer en réaction et se replier après leur tir avec un ordre «Feu!» et esquivent après le tir comme «En Avant». Lié à un seul test d'ordre. Les tirs ne bénéficient pas dans ce cas du bonus +, à moins que l'unité ne fasse pas d'esquive après son tir.

REGIES OPTIONNELLES

Arquebuse: Portée de 8".

Pistolet : l'unité tire sans malus avec l'ordre "Prêt" et à

4" seulement

Lance : Détruit toute unité battue en retraite..

ARMEMENT

Arquebuse: tire à 8".

REGLES IMPLICITES

Mobilité: les unités peu vent se réorienter gratuitement au début de leur mouvement avec "En Avant" ou "Prêt", celle-ci ne comptant pas pour une action avec "Prêt".

Esquive: une unité peut toujours tenter d'esquiver. Contre une charge d'infanterie, le test de réaction est bonifié de (+) à la discipline.

Poursuite : Si l'iunité gagne un combat contre de l'infanterie et que celle-ci retraite, elle est détruite. La cavalerie simule la poursuite en faisant un myt devant elle

Caracole (SAUF guerre civile anglaise) : Après un tir (sauf sur réaction) si l'unité réussit un test de discipline, elle peut reculer face à l'ennemi de tout son mouvement.

REGLES OPTIONNELLES

Large : Sur l'ordre "Résiste", l'unité fait un test d'ordre et enlève autant de Dm que de 5+ obtenus sauf le dernier Dm.

Pistolets : à portée de 4" l'unité tire sans malus avec l'ordre "Prêt".



TO CELETON QUE DON





Pique: Combat(+) contre cavalerie. Mousquet: tire à 12".

REGLE IMPLICITE

Brigade (Vétérans et New model Army seulement) les unités du même rgt peuvent recevoir un ordre commun et être activées à la suite.

Mal équipé et ammoindri sont incompatibles avec New model army.

REGLES OPTIONNELLES

Grenades: l'unité annule l'effet "protégé" de l'adversaire au combat.

Grandes épées : oblige le vaincu à un test de discipline à 6 sur 1D6. Si échec le vaincu est en désordre

Hallebardes: gagne Combat(+) sur un ennemi en désordre.



ARMEMENT

Pistolet : tire à 4". Sans malus si ordre "Prêt".

REGLES IMPLICITES

Mobilité: les unités peu vent se réorienter gratuitement au début de leur mouvement avec "En Avant" ou "Prêt", celle-ci ne comptant pas pour une action avec "Prêt".

Esquive: une unité peut toujours tenter d'esquiver. Contre une charge d'infanterie, le test de réaction est bonifié de (+) à la discipline.

Poursuite : Si l'iunité gagne un combat contre de l'infanterie et que celle-ci retraite, elle est détruite. La cavalerie simule la poursuite en faisant un myt devant elle.

Léger : Considère le terrain très difficile comme difficile et ne sont pas mis en désordre dans ce cas. Arc de tir étendu : tire de ses centres frontaux et latéraux.

REGLES OPTIONNELLES

Avant-Garde (SI éclaireurs) : l'unité peut faire un mouvement dès son déploiement et avnt la partie. Lance : Détruit toute unité en retraite.

Arquebuse: tire à 8".



Epées ou option.

REGLES OPTIONNELLES

Mercenaires : l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina

Bardiche (Russie): n'est pas pénalisé en Mêlée si

Hallebardes : gagne combat(+) contre une unité en désordre

Grandes épées : le vaincu de cette unité au combat doit faire un test d'ordre avec 1D6 et obtenir "6". Sur échec. le vaincu est mis en désordre.

Léger : l'unité considère le terrain très difficile comme difficile et n'est pas mise en désordre dans ce cas.

HIGHLANDERS

(Covenant& Montrose)

Frénésie: Doit faire un test d'ordre quand ils détruisent un ennemi au combat. Sur réussite, se retirent 1Dm même si c'est le seul, sinon, désordre.

TORIES (irish)

Tirailleurs : ignorent les terrains difficiles et très diffi-

Grenades: Annulent la règle "protégé" au combat.



ARMEMENT

Pistolet : tire à 4". Pas de malus avec "Prêt"

REGLE IMPLICITE

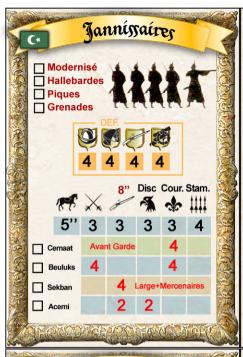
Mobilité: les unités peu vent se réorienter gratuitement au début de leur mouvement avec "En Avant" ou "Prêt". celle-ci ne comptant pas pour une action avec "Prêt". Esquive: une unité peut toujours tenter d'esquiver. Contre une charge d'infanterie. le test de réaction est bonifié de (+) à la discipline.

Poursuite : Si l'iunité gagne un combat contre de l'infanterie et que celle-ci retraite, elle est détruite. La cavalerie simule la poursuite en faisant un mvt devant

REGLES OPTIONNELLES

Lances lourdes (SI lanciers) : l'unité gagne combat(+) sur toute contrecharge, y compris celle de l'ennemi.







Arquebuse: Tire à 8".

REGLE IMPLICITE

REGIES OPTIONNELLES

Modernisé: équipé de mousquets (12").

Hallebardes: gagne Combat(+) sur un ennemi en

désordre.

Pique: Combat(+) contre cavalerie.

Grenades : enlève l'effet "protégé" au combat.

Avant Garde : l'unité peut faire un mouvement

gratuit au déploiement.

Mercenaires : l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Large: écarte 1Dm sur "résistez" avec chaque 5+, sauf si 1 seul Dm.



ARMEMENT

Arc: Tire à 12", pas de tir en réaction.

REGLES IMPLICITES

Arc de tir étendu : tire de ses centres frontaux et latéraux

Légers : Considère le terrain très difficile comme difficile, sans mise en désordre.

Mercenaires : l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina

REGLES OPTIONNELLES

Modernisé: équipé d'arquebuse (8").

ÉPARPILLÉS

Skirmish: ignore les effets du terrain difficile ou très

Dispersion : Pas pénalisé en désordre sur tir ni sur valeur courage, sauf mêlée. Interpénétration possible toute troupe.



SOUTH CONTRACTOR

ARMEMENT

Arquebuse: Tire à 8".

REGLE IMPLICITE

Mercenaires : l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Arc de tir étendu : tire de ses centres frontaux et latéraux.

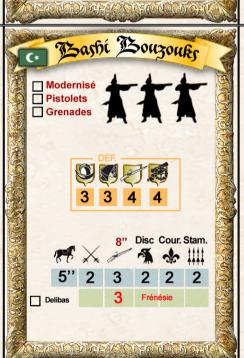
Légers : Considère le terrain très difficile comme difficile, sans mise en désordre.

REGLES OPTIONNELLES

Pistolets: 4". Peut tirer sans malus avec "Prêt".

KLEPHTOLEMOS

Avant Garde: Mouvement gratuit au déploiement. Embuscade: Sur terrain difficile ou très difficile. peut toujours tester une esquive si chargé.



ARMEMENT

Arquebuse: Tire à 8".

REGIE IMPLICITE

Mercenaires : l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Skirmish: ignore les effets du terrain difficile ou très difficile.

Dispersion : Pas pénalisé en désordre sur tir ni sur valeur courage, sauf mêlée. Interpénétration possible toute troupe.

REGLES OPTIONNELLES

Modernisé: équipé de mousquets (12").

Pistolets: 4". Peut tirer sans malus avec "Prêt".

Grenades : enlève l'effet "protégé" au combat.

Frénésie (Si Delbas) : fait un test d'ordre si elle détruit une unité au combat. Si réussite, se retire 1Dm, même si c'est le seul, sinon, est en désordre.



Mousquet: tire à 12".

REGIE IMPLICITE

Légers : Considère le terrain très difficile comme difficile. sans désordre.

Embuscade: L'unité peut toujours tenter une esquive si elle est abordée en terrain difficile ou très difficile.

REGLES OPTIONNELLES

Bardiches (Russie): Non minorées aux combats si

Grandes épées : oblige le vaincu à un test de discipline à 6 sur 1D6. Si échec le vaincu est en désordre.

Hallebardes : gagne Combat(+) sur un ennemi en désordre.

Avant-garde (vétérans) : l'unité fait un mouvement gratuit au déploiement.

Equipés: Changent Mousquets pour Silex (Tir + à

Dépassés : perdent mousquets pour arquebuses

Pistolets (4") : pas de malus sur l'ordre "Prêt".



ARMEMENT

Arc: tire à 4". Pas de tir en réaction. REGLE IMPLICITE

Mobilité: les unités peu vent se réorienter gratuitement au début de leur mouvement avec "En Avant" ou "Prêt". celle-ci ne comptant pas pour une action avec "Prêt". Esquive : une unité peut toujours tenter d'esquiver. Contre une charge d'infanterie, le test de réaction est bonifié de (+) à la discipline.

Poursuite : Si l'iunité gagne un combat contre de l'infanterie et que celle-ci retraite, elle est détruite. La cavalerie simule la poursuite en faisant un myt devant

Arc de tir étendu : Tire des centres frontaux et latéraux Légers : Considère le terrain très difficile comme difficile, sans mise en désordre.

Avant Garde : Mouvement gratuit au déploiement.

REGLES OPTIONNELLES

Lances : détruit toute unité en retraite. DELILER

Dispersion : Pas pénalisé en désordre sur tir ni sur valeur courage, sauf mêlée. Interpénétration possible toute troupe.

Impétueux : Test d'ordre si Dm0 et charge possible. Sur échec, doit charger malgré son ordre lors de son activation.



SAUF large

Garip 9

ARMEMENT

Arc: tire à 4". Pas de tir en réaction. Lances : détruit toute unité en retraite.

REGLE IMPLICITE

Esquive, Mobilité et Pousuite (Sauf Lourd voir plus bas).

REGLES OPTIONNELLES

LOURD:

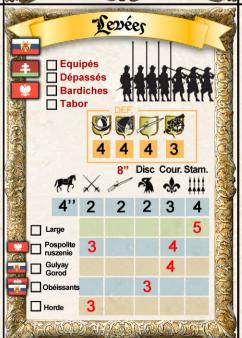
L'unité esquive comme la cavalerie contre l'infanterie mais doit avoir un ordre "En avant" pour la cavalerie qui l'aborde. Elle perd la règle mobilité.

Poursuite : Si l'iunité gagne un combat contre de l'infanterie et que celle-ci retraite, elle est détruite. La cavalerie simule la poursuite en faisant un myt devant elle.

JAVELINIERS

Javelot: Tire à 6". Sauf en réaction. Sans malus avec

Dispersion : Pas pénalisé en désordre sur tir ni sur valeur courage, sauf mêlée. Interpénétration possible toute troupe.



ARMEMENT

Arquebuse: tire à 8".

Pique: Combat(+) contre cavalerie.

REGLES OPTIONNELLES

Bardiches (Russie): Non minorées aux combats si

Mercenaires (Y compris Allemands): l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Equipés: gagnent Mousquets (12").

Dépassés : perdent arquebuses pour arbalètes.

Forteresse mobile (Tabor & Gulyay-Gorod) : CF Kingdoms.



Bardiche: Non minorées aux combats si

Arquebuse: Tire à 8".

REGLE IMPLICITE

REGLES OPTIONNELLES

Piques: Combat(+) contre cavalerie.

Modernisé : remplacer arquebuse par mousquet

Forteresse mobile: voir "Kingdoms".



ARMEMENT

Pique: Combat(+) contre cavalerie. Arquebuse/Mousquet: Tirent à 8" et 12".

REGLE IMPLICITE

Pique: Combat(+) contre cavalerie.

REGLES OPTIONNELLES

Bardiches (Russie): Non minorées aux combats si

Grandes épées : oblige le vaincu à un test de discipline à 6 sur 1D6. Si échec le vaincu est en désordre.

Hallebardes: gagne Combat(+) sur un ennemi en désordre.

Mercenaires (Y compris Allemands) : l'unité ne fait iamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Large: écarte 1Dm sur "résistez" avec chaque 5+, sauf si 1 seul Dm.



ARMEMENT

Lance : Détruit toute unité mise en retraite.

REGLE IMPLICITE

Mobilité: les unités peu vent se réorienter gratuitement au début de leur mouvement avec "En Avant" ou "Prêt". celle-ci ne comptant pas pour une action avec "Prêt". Esquive : une unité peut toujours tenter d'esquiver. Contre une charge d'infanterie, le test de réaction est bonifié de (+) à la discipline.

Poursuite : Si l'iunité gagne un combat contre de l'infanterie et que celle-ci retraite, elle est détruite. La cavalerie simule la poursuite en faisant un mvt devant

Regroupement: CF Kingdoms (Choragiew)

REGLES OPTIONNELLES

Lances lourdes (SI Hussarska ou Petyhorey): l'unité gagne combat(+) sur toute contrecharge, v compris celle de l'ennemi.

Lourd : l'unité esquive comme la cavalerie contre l'infanterie mais doit avoir un ordre "En avant" pour la cavalerie qui l'aborde. Elle perd la règle mobilité.

Lekka: perdent la Lance.



AND CHECK TO THE COLD OF COLD

ARMEMENT

Arc: Tire à 12". Pas de tirs sur réaction.

REGLE IMPLICITE

Mobilité: les unités peu vent se réorienter gratuitement au début de leur mouvement avec "En Avant" ou "Prêt". celle-ci ne comptant pas pour une action avec "Prêt". Esquive : une unité peut toujours tenter d'esquiver. Contre une charge d'infanterie, le test de réaction est bonifié de (+) à la discipline.

Poursuite : Si l'iunité gagne un combat contre de l'infanterie et que celle-ci retraite, elle est détruite. La cavalerie simule la poursuite en faisant un mvt devant

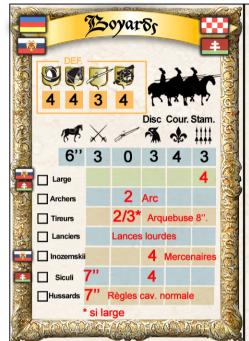
Arc de tir étendu : Tire des centres frontaux et latéraux. Légers : Considère le terrain très difficile comme difficile, sans mise en désordre.

Regroupement : CF Kingdoms (Choragiew)

REGLES OPTIONNELLES

Arquebuse: l'unité tire à 8".

Pistolets: l'unité tire à 4", sans malus avec l'odre Prêt.



Lance : Détruit toute unité mise en retraite.

REGLE IMPLICITE

CAVALERIE LOURDE :

L'unité esquive comme la cavalerie contre l'infanterie mais doit avoir un ordre "En avant" pour la cavalerie qui l'aborde. Elle perd la règle mobilité. Poursuite: Si l'iunité gagne un combat contre de l'infanterie et que celle-ci retraite, elle est détruite. La cavalerie simule la poursuite en faisant un mvt devant elle.

REGLES OPTIONNELLES

Lances lourdes (SAUF Tireurs et aArchers): l'unité gagne combat(+) sur toute contrecharge, y compris celle de l'ennemi.

Arc: tire à 12", jamais en réaction.

Mercenaires: l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

Hussars (sauf Russie) : règles Esquive, Mobilité et Poursuite de la cavalerie s'appliquent.

:



ARMEMENT

Pistolets: tire à 4". Sans malus avec «Prêt».

REGLES IMPLICITES

Mobilité: les unités peu vent se réorienter gratuitement au début de leur mouvement avec "En Avant" ou "Prêt". celle-ci ne comptant pas pour une action avec "Prêt".

Esquive : une unité peut toujours tenter d'esquiver. Contre une charge d'infanterie, le test de réaction est bonifié de (+) à la discipline.

Poursuite : Si l'iunité gagne un combat contre de l'infanterie et que celle-ci retraite, elle est détruite.

La cavalerie simule la poursuite en faisant un mvt devant elle

Caracole: Après un tir (sauf sur réaction) si l'unité réussit ur test de discipline, elle peut reculer face à l'ennemi de tout son mouvement.

Mercenaires (SAUF Réguliers): l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.

REGLES OPTIONNELLES

Arquebuse : Portée de 8".