

Tour de jeu

Phase de Planning :

Chaque joueur enlève les «**exhausted**» de ses Commandants.
Chaque joueur place une carte Ordre près de ses unités, face cachée.

Phase Action :

- Déterminer l'initiative (D6 ou Niveau du chef si égalité)
- Les joueurs activent les unités alternativement

Un commandant PUIS une unité
OU une unité seule (exception brigade)

Test Ordre / Réaction
Discipline # D6 = Cible 5+

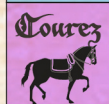
Un ordre est testé si l'unité est usée.
Une réaction est toujours testée (unité non activée seulement).
La discipline est (-) si l'unité est hors commandement (> 6" du général)



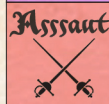
Ordres des unités



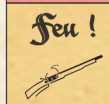
Enlève 1 dommage à partir du 2ème.
Réaction : Courage (+)



Autorise 1 mouvement (++) . Mini = 1 mvt.
Réaction : Esquive



Charge 1 mouvement (+). Bonus Mêlée (+).
Réaction : Contre-Charge.



Tir sans mouvement.
Réaction : Tir bonifié (+) sans mouvement..



Autorise 2 actions différentes au choix.
1 mvt, 1 tir, 1 réorientation, 1 ralliement (désordre enlevé). Le tir est minoré (-) selon arme.
Réaction : Tir minoré (-) OU réorientation.



États des unités



DÉSORDRE > Courage (-).

- Unité en terrain très difficile
- Unité n'ayant sauvé aucune touche au tir.
- Unité battue en retraite sur mêlée.

USÉE > Combat (-), Tir (-)

- Unité ayant autant de dommages que sa stamina (endurance).
- > sur option : unité ayant 2 dommages.

PRISE DE FLANC, DE REVERS > Combat, Courage (-) / Discipline (-) sur réaction uniquement.

Sur option : (-) au Courage si revers.

Unité rompue

Une unité est en rupture quand elle reçoit plus de dommages que son chiffre de stamina. Les points excédant la stamina sont les points de rupture et l'unité doit pratiquer un Test :

Test de Rupture
Discipline # D6 = Cible 6

Obtenir autant de 6 que de points de Rupture !
Si ce test échoue, l'unité est détruite.

Action de Commandement

Activation :

. Mvt du Commandant
. Action de commandement :
Rang # D6 = 5+
(Pour traits seulement)

Aucun ou un seul succès :
Cdt exhausted. non activable
dans le même tour.

Portée cdt = 6".

Les vertues s'appliquent aux unités auxquelles sont attachés les commandants, sauf si le traits «Inspire» est appliqué.
Un cdt attaché ne peut plus faire d'action de commandement.

Un commandant ainsi attaché sur un tour est exhausted.

Un même commandant peut être activé plusieurs fois dans le tour sauf s'il est exhausted.



Effets du terrain



DIFFICILE - (Colline pentue, muret, haie, clôture, marais, verger, petit cours d'eau, gué.)
> Mouvement (-).

TRÈS DIFFICILE - (Bois, forêt, petite rivière, abattis, terrain rocailleux, marécages.)
> Désordre (sauf exceptions) et mouvement (-)

INFRANCHISSABLE - (Fleuve, Lacs, étangs, murailles, rochers, constructions.)
> Pas de mouvement à l'exception des troupes autorisées (constructions).

FACILE - (Route, pont avec route.)
> Mouvement (++)

CACHÉ : Bloque la ligne de vue.
> Unité masquée par un élément massif, (Bois, colline, construction, muraille, rochers), ou par autres unités sauf dispersées, ou dans construction, dans bois (sauf lisière).

COUVERT : Courage (+) aux tirs.
> Unité dans construction, sur rempart, en lisière de bois, derrière haie, muret.

PROTÉGÉ : Courage (+) en Mêlée.
> Unité dans construction, sur rempart, en lisière de bois, derrière muret.

HAUTEUR : Combat (+)
> Unité au-dessus (colline, berges vis à vis cours d'eau ou gué).



Évolution des Valeurs



Bonus

Base	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 Bonus (+)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15
2 Bonus ou plus (+ +)	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Malus

Base	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 Malus (-)	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
2 Malus ou plus (- -)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1



Tirs

Tir : (tout tir)

Shoot #D6 $\geq$ Défense
Cible

Résistance au tir :

Courage #D6 $\geq$ type tirs

Artillerie 6 / Autres 4+

Armes = portée = règles

PISTOLET - 4''

Tire sans malus avec ordre «Prêt». Bonus (+) avec «Feu» en réaction.

JAVELOT - 6''

Tire sans malus avec ordre «Prêt». Ne tire pas en réaction ni avec harcèlement.

ARQUEBUSE - 8''

Malus (-) avec «Prêt». Bonus (+) avec «Feu» en réaction.

ARBALÈTE - 12''

Malus (-) avec «Prêt».

MOUSQUET - 12''

Malus (-) avec «Prêt». Bonus (+) avec «Feu» en réaction.

MOUSQUET À SILEX - 12''

Tir (+) à 6'' non cumulable avec tir (+) en réaction avec «Feu».

Malus (-) avec «Prêt».

ARC - 12'' - GRAND ARC - 16''

Peut tirer par dessus les unités amies. Ne tire pas en réaction.

CANONS - LÉGER 18'' - MOYEN 24'' - LOURD 36''

Ne tirent qu'avec l'ordre «Feu».

Modificateurs tireurs : Tir (= / +)

TIR (-)

SI Ordre «Prêt» et arme de tir :

Arquebuse - Arbalète - Mousquet - Mousquet à Silex

SI unité usée (option : si tireurs en désordre)

TIR (+)

SI Réaction avec «Feu» et arme de tir :

Arquebuse - Arbalète - Pistolet - Mousquet - Mousquet à Silex

Modificateurs cible : Courage

COURAGE (+)

Unité avec couvert

COURAGE (-)

Unité en désordre.

Résultat des tirs

1 dommage par touche non sauvée.

Désordre si aucune touche sauvée.

Unité **rompue** si dommages > Stamina.

Unité rompue

Test de Rupture

Discipline # D6 = Cible 6

Obtenir autant de 6 que de points de Rupture !

Si ce test échoue, l'unité est détruite.

Mêlées

Combat : (tout type)

Melee #D6 $\geq$ Cible Défense

Résistance aux dommages :

Courage #D6 = Cible 5+

Le défenseur peut choisir de faire un round de combat après celui de l'attaquant, les deux rounds sont simultanés.

Modificateurs attaquant : Combat (= / +)

COMBAT (-)

SI pris de flanc, de revers.

SI usée **sauf bardiches**.

COMBAT (+)

SI piques **sans désordre** VS cavalerie.

SI épéistes ET 2° round provoqué par «sale guerre».

SI Hallebardes vs unité en désordre.

SI lances lourdes en* contrecharge (*ou subissant).

SI unité plus haute.

Modificateurs défenseur : Courage (= / +)

COURAGE (+)

Unité protégée (sauf contre grenades).

COURAGE (-)

Unité en Désordre.

Unité prise de flanc ou de revers.

Résultat des combats

1 dommage par touche non sauvée. Le vaincu est celui qui a le plus de dommages.

Si égalité, l'attaquant recule de 3'' sinon c'est le vaincu.

Désordre si aucune touche sauvée, si c'est le vaincu, il part en retraite dos à l'ennemi avec mouvement (++).

L'infanterie en retraite contre de la cavalerie est détruite.

L'artillerie qui perd un combat est automatiquement détruite.

Les lances détruisent toutes unités mises en retraite.

La cavalerie peut faire une poursuite si le vaincu est détruit.

L'unité est **rompue** si dommages > Stamina, elle doit faire un test de rupture (voir ci-contre en bas).

Bad War = Sale Guerre

Si des unités avec piques sont en égalité, un des joueurs peut déclarer «bad war» pour induire un nouveau combat (cf p27)



Points de Victoire



Sans scénario précis (sinon appliquer les livrets) :

2 points par bataillon détruit.

3 points si Commandant en chef tué.

1 point pour toute autre destruction.

VICTOIRE

Décisive si 5eme tour avec 5 pts d'écart.

Nette si 6eme tour avec 3 pts d'écart.

Juste si 7eme tour avec 5 pts d'écart.

À la Pyrrhus si 8eme tour avec 0 pts d'écart.

