

Tercio

Carré
 Epéistes
 Hallebardes

DEF

4 5 4 3

8"/12" Disc Cour. Stam.

4'' 4 3/2 5 4 5

Viejo **5**
 Modernisé **4/3**
 Ammoindri **4**

ARMEMENT

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.

Bataillon Classique

Mercenaires
 Hallebardes
 Gdes épées
 Mousquets

DEF

4 5 4 3

8"/12" Disc Cour. Stam.

4'' 4 3/2 4 4 4

Vétéran **5**
 Large **5**
 Moderne **4/3**
 Irréguliers **3**
 Hésitant **3**

ARMEMENT

Pique : Combat(+) contre cavalerie.
 Arquebuse/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'échec 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).

Bataillon Moderne

Mercenaires

DEF

4 5 4 4

12" Disc Cour. Stam.

4'' 3 4 4 4 3

Vétéran **4** **5**
 Renforcé **5**
 Amoindri **3**
 Hésitant **3**

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.

Bataillon Réformé

Mercenaires
 Hallebardes
 Gdes épées
 Mousquets

DEF

4 5 4 4

8"/12" Disc Cour. Stam.

4'' 4 4/2 4 4 4

Vétéran **5**
 Amoindri **3**
 Hésitant **3**

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'échec 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.

Corps de Mousquetiers

DEF

3	3	4	4

12" Disc Cour. Stam.

5"	4	4	3	3	3
<input type="checkbox"/> New Model Army		3	4	Brigade	
<input type="checkbox"/> Renforcé		5			
<input type="checkbox"/> Vétérans			4	Brigade	

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.

Enfants perdus

Mercenaires
 Mousquets (12")

DEF

2	2	4	4

8" Disc Cour. Stam.

5"	1	2	3	2	2
----	---	---	---	---	---

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.

Comp. de Combat

Mercenaires
 Hallebardes
 Gdes épées
 Léger (sauf milice)

DEF

4	4	4	4

Disc Cour. Stam.

5"	3	0	3	3	3
<input type="checkbox"/> Vétérans			4		
<input type="checkbox"/> Brave	4			4	
<input type="checkbox"/> Milice					4

ARMEMENT

Épées 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'échec 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.

Comp. de Piquiers

Mercenaires
 Hallebardes
 Gdes épées
 Épistes

DEF

4	5	4	4

Disc Cour. Stam.

4"	3	0	3	3	3
<input type="checkbox"/> Vétérans			4		

ARMEMENT

Pique : Combat(+) contre cavalerie.

REGLE 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'échec 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.

Dragons à Cheval

Avant Garde



DEF.			
4	3	4	4

			12"	Disc	Cour.	Stam.
8"	3	0	3	2	2	

Vétéran

			5		
<input type="checkbox"/> Petite	2				2

ARMEMENT

Ne tire pas à cheval. Ne charge pas.

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.

Léger : Considère le terrain très difficile comme difficile et ne sont pas mis en désordre dans ce cas.

Démonte et remonte : Ordre "prêt".

REGLES OPTIONNELLES

Avant-Garde : l'unité peut faire un mouvement dès son déploiement et avant la partie.

Vie de Tireurs

- Arbalètes
- Tories
- Dépassés
- Silex
- Mercenaires



DEF.			
3	3	4	4

			12"	Disc	Cour.	Stam.
5"	2	3	3	3	2	

Vétéran

Archers

Skirmish

			4		
	2				
				2	

ARMEMENT

Mousquet : tire à 12".

REGLE IMPLICITE

Léger : Considère le terrain très difficile comme difficile et ne sont pas mis en désordre quand ils y entrent.

REGLES OPTIONNELLES

Tirailleurs (Skirmish) : ignore les effets du terrain difficile ou très difficile.

Archers : Grand arc tirent à 16". Pas de tirs sur réaction.

Arbalètes : tirent à 12".

Dépassés : Arquebuse au lieu du mousquet (8").

Silex : mousquet à silex. Tir(+) à 6" non cumulable avec bonus de réaction. Tire à 12".

Embuscade (Si Tories) : Sur terrain difficile ou très difficile, peut toujours tester une esquive si chargé.

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

Dragons à pieds

Avant Garde



DEF.			
3	3	4	4

			12"	Disc	Cour.	Stam.
5"	2	3	3	3	2	

Vétéran

Petite

			4		
	2				

ARMEMENT

Mousquet, tire à 12".

REGLE SIMPLICITES

Léger : Considère le terrain très difficile comme difficile et ne sont pas mis en désordre quand ils y entrent.

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

Harcèlement : Peut tirer et faire mouvement de retrait après tir avec l'ordre "Feu". Pas de bonus au tir en réaction sauf si l'esquive n'est pas réalisée.

Démonte / Remonte : 1 action de l'ordre "Prêt".

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

REGLE OPTIONNELLE

Avant-Garde : 1 mouvement gratuit dès le déploiement.

Comp. de Mousquetiers

- Mercenaires
- Mousquets (12")



DEF.			
3	3	4	4

			8"	Disc	Cour.	Stam.
5"	2	3	3	3	2	

Vétéran

Large

Skirmish

			4		
	4				3
				2	

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.

Léger(Sauf si Large) : Considère le terrain très difficile comme difficile et ne sont pas mis en désordre quand ils y entrent.

REGLES OPTIONNELLES


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.

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

Large : quand l'unité exécute un ordre Résiste, elle écarte 1Dm par 5+ obtenu sauf le 1er Dm.

Cuirassiers Lourds



Mercenaires
 Lances
 Pistolets (gendarmes)

DEF.

4	4	3	4

4" Disc Cour. Stam.

6"	4	2	3	5	3

Vétéran
 Large
 Brave

			4		
					4
	5				

ARMEMENT

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.

Cavalerie légère



Arquebuse (Portée 8")
 Caracole
 Mercenaires

DEF.

4	3	3	4

4" Disc Cour. Stam.

8"	3	2	2	3	2

Vétéran
 Brave

			3		
	4				

ARMEMENT

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

REGLE 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.

Cheval-Légers



Mercenaires
 Pistolets (2D6 à 4")

DEF.

4	4	3	4

4" Disc Cour. Stam.

7"	4	0	3	3	3

Vétéran
 Demie cuirasse
 Déterminé

			4		
					4
	5				

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'unité gagne un combat contre de l'infanterie et que celle-ci retraite, elle est détruite. La cavalerie simule la poursuite en faisant un mv 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.

Cuirassiers



Mercenaires

DEF.

4	4	3	4

4" Disc Cour. Stam.

7"	4	2	3	4	3

Vétéran
 Large
 Brave

			4		
					4
	5				

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.

Cosaques

Arquebuse
 Lance
 Mercenaires
 Archers



DEF:

4	3	4	5
---	---	---	---

4" Disc Cour. Stam.

8"	3	2	2	3	2
----	---	---	---	---	---

Vétéran
 Large
 Cuirasse
 Zaporo-zhian
 du Don

			3		
		3			3
				4	
9"	Harcèlement				

ARMEMENT

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

Mobilité, Esquive et Poursuite.
Léger (SAUF CUIRASSE): Le terrain très difficile est compté comme difficile. L'unité n'est pas en désordre sur ce terrain.
Dispersion (SAUF LARGE): Pas pénalisé en désordre sur tir ni sur valeur courage, sauf mêlée. Interpénétration possible toute troupe.
Frénésie : Doit faire un test d'ordre si destruction d'un ennemi au combat. S'il réussit, elle se retire 1Dm même si c'est le seul, sinon se retrouve en désordre.

REGLES OPTIONNELLES

Mercenaires : l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.
Arquebuse : Portée de 8", l'unité tire sans malus avec l'ordre "Prêt" avec ses pistolets uniquement et à 4" seulement.
Lance : Détruit toute unité battue en retraite.
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.

ARCHERS

ARC : Tire à 12" sauf en réaction.
Arc de tir étendu : tire des centres frontal et latéraux.

Tartares

Arquebuse
 Pistolets
 Lance



DEF:

4	3	4	5
---	---	---	---

12" Disc Cour. Stam.

8"	3	2	2	3	2
----	---	---	---	---	---

Vétéran
 Raids

			3		
9"		3			

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 toute troupe.
Arc de tir étendu : tire des centres frontaux et latéraux.

REGLES OPTIONNELLES


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

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..

Hussards légers

Archers
 (Sauf tireurs)
 Lance
 Eclaireurs



DEF:

4	3	3	5
---	---	---	---

4" Disc Cour. Stam.

8"	3	2	2	3	2
----	---	---	---	---	---

Réguliers
 Tireurs

			3		
		3			3

ARMEMENT

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

REGLES IMPLICITES

Mobilité, Esquive et Poursuite
Léger : Le terrain très difficile est compté comme difficile. L'unité n'est pas en désordre sur ce terrain.
Mercenaires (SAUF Réguliers): l'unité ne fait jamais de test de rupture et est retirée du jeu si les Dm sont > Stamina.
Arc de tir étendu : les tirs sont possibles à partir des centres frontaux et latéraux.

REGLES OPTIONNELLES

Lance : Détruit toute unité battue en retraite.
Archers : portée 12" pas de tirs en réaction.

TIREURS :

Arquebuse : Portée de 8", l'unité tire sans malus avec l'ordre "Prêt" avec ses pistolets uniquement et à 4" seulement.
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.

ÉCLAIREURS :

Dispersion : Pas pénalisé en désordre sur tir ni sur valeur courage, sauf mêlée. Interpénétration possible toute troupe.
Avant Garde : 1 mouvement gratuit avant le début de la partie.

Arquebusiers à Cheval

Pistolets



DEF:

4	3	3	4
---	---	---	---

8" Disc Cour. Stam.

8"	3	3	3	3	3
----	---	---	---	---	---

Vétéran
 Large

			4		
		4			4

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'unité gagne un combat contre de l'infanterie et que celle-ci retraite, elle est détruite. La cavalerie simule la poursuite en faisant un mv avant 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".

Artillerie légère

- Attelage
- Mortier
- Fortifiée



DEF			
3	3	5	5

18" Disc Cour. Stam.

2/6"	2	1	3	2	1

<input type="checkbox"/> Vétéran			4		
<input type="checkbox"/> Large		2			2

REGLE IMPLICITE

Sous commandement : les unités sont toujours considérées sous commandement. Aucune action de commandement amie ou ennemie ne s'appliquent à l'artillerie.

Défense artilleurs : en combat les artilleurs sont considérés comme de l'infanterie.

Pas d'issue : Si l'unité perd un combat, elle est automatiquement détruite.

REGLES OPTIONNELLES

Attelage : l'unité ayant 0 en Speed en première valeur ne peut se déplacer qu'avec un attelage. S'il est présent utiliser la 2ème valeur de Speed. Atteler et dételé est une action possible seulement avec l'ordre "Prêt".

Mortier : Cette règle annule le bénéfice de la règle "à couvert" pour une cible.

Fortifiée : tant que l'unité est dans sa position fortifiée, elle gagne un bonus (+) en Courage pour sa résistance aux tirs et aux combats.

Artillerie lourde

- Attelage
- Mortier
- Fortifiée



DEF			
3	3	5	5

36" Disc Cour. Stam.

0/4"	2	1	3	2	1

<input type="checkbox"/> Vétéran			4		
<input type="checkbox"/> Large		2			2

REGLE IMPLICITE

Sous commandement : les unités sont toujours considérées sous commandement. Aucune action de commandement amie ou ennemie ne s'appliquent à l'artillerie.

Défense artilleurs : en combat les artilleurs sont considérés comme de l'infanterie.

Pas d'issue : Si l'unité perd un combat, elle est automatiquement détruite.

REGLES OPTIONNELLES

Attelage : l'unité ayant 0 en Speed en première valeur ne peut se déplacer qu'avec un attelage. S'il est présent utiliser la 2ème valeur de Speed. Atteler et dételé est une action possible seulement avec l'ordre "Prêt".

Mortier : Cette règle annule le bénéfice de la règle "à couvert" pour une cible.

Fortifiée : tant que l'unité est dans sa position fortifiée, elle gagne un bonus (+) en Courage pour sa résistance aux tirs et aux combats.

Artillerie moyenne

- Attelage
- Mortier
- Fortifiée



DEF			
3	3	5	5

24" Disc Cour. Stam.

0/5"	2	1	3	2	1

<input type="checkbox"/> Vétéran			4		
<input type="checkbox"/> Large		2			2

REGLE IMPLICITE

Sous commandement : les unités sont toujours considérées sous commandement. Aucune action de commandement amie ou ennemie ne s'appliquent à l'artillerie.

Défense artilleurs : en combat les artilleurs sont considérés comme de l'infanterie.

Pas d'issue : Si l'unité perd un combat, elle est automatiquement détruite.

REGLES OPTIONNELLES

Attelage : l'unité ayant 0 en Speed en première valeur ne peut se déplacer qu'avec un attelage. S'il est présent utiliser la 2ème valeur de Speed. Atteler et dételé est une action possible seulement avec l'ordre "Prêt".

Mortier : Cette règle annule le bénéfice de la règle "à couvert" pour une cible.

Fortifiée : tant que l'unité est dans sa position fortifiée, elle gagne un bonus (+) en Courage pour sa résistance aux tirs et aux combats.

Clubmen

- Piques



DEF			
4	4	4	3

12" Disc Cour. Stam.

4"	3	0	3	3	4

<input type="checkbox"/> Bien équipé		3			
<input type="checkbox"/> Equipé		2			
<input type="checkbox"/> Résolus				4	
<input type="checkbox"/> Enragés		4	Frénésie, Impétueux		
<input type="checkbox"/> Désorganisé	5"	Légers	2		3

ARMEMENT

Improvisé.

REGLES OPTIONNELLES

Piques : Combat (+) contre cavalerie tant que pas en désordre.

Frénésie (SI Enragés) : 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.

Impétueux (SI Enragés) : Doit faire un Test d'ordre si charge possible. si échec, fait un assaut quelque soit son ordre, lors de son activation.

Légers (SI Désorganisé) : Considère le terrain très difficile comme difficile, sans mise en désordre.

Pike & Shot

Hallebardes
 Gdes épées
 Grenades

DEF: 4 5 4 4

12" Disc Cour. Stam.

4"	4	4	4	4	4
<input type="checkbox"/> Vétéran			5		
<input type="checkbox"/> Amoindri					3
<input type="checkbox"/> New Model Army		5	5		
<input type="checkbox"/> Irréguliers			3		
<input type="checkbox"/> Mal équipé		3			

ARMEMENT
 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 amoindri 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.

Mossery

Lances
 Arquebuse
 Eclaireurs

DEF: 4 3 4 5

4" Disc Cour. Stam.

8"	3	2	2	3	2
<input type="checkbox"/> Vétéran			3		

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'unité 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.

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 avant la partie.

Lance : Détruit toute unité en retraite.

Arquebuse : tire à 8".

Die de Combat (2)

Mercenaires
 Bardiche
 Hallebardes
 Gdes épées
 Highlanders
 Léger
 Tories

DEF: 4 4 4 4

Disc Cour. Stam.

5"	3	0	3	3	3
<input type="checkbox"/> Vétéran			4		

ARMEMENT
 Épées 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 pénalisée en Mêlée si usée.

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 difficiles.

Grenades : Annulent la règle "protégé" au combat.

Horse

Vétéran
 Cuirassiers
 Old Ironsides
 Lanciers
 Lanciers vétérans

DEF: 4 4 3 4

4" Disc Cour. Stam.

8"	3	2	3	3	3
<input type="checkbox"/> Vétéran			4	4	
<input type="checkbox"/> Cuirassiers	7"	4	4	4	
<input type="checkbox"/> Old Ironsides		4	4		
<input type="checkbox"/> Lanciers		0			
<input type="checkbox"/> Lanciers vétérans		4	0		

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


Jannissaires

Modernisé

Hallebardes

Piques

Grenades



DEF.

4	4	4	4

Cemaat

Beuluks

Sekban

Acemi

8" Disc Cour. Stam.

5"	3	3	3	3	4

	Avant Garde		4	
	4			4
		4	Large+Mercenaires	
		2	2	

ARMEMENT

Arquebuse : Tire à 8".

REGLE IMPLICITE

REGLES 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.

Azapes

Modernisé

Eparpillés



DEF.

3	3	4	4

Cemaat

Beuluks

Sekban

Acemi

4" Disc Cour. Stam.

6"	3	3	2	3	2

	ÉPARPILLÉS			
	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.			

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").

Armatoles

Pistolets

Klephtolemos



DEF.

3	3	4	4

Réduit

8" Disc Cour. Stam.

5"	3	3	3	3	3

	2				2
--	---	--	--	--	---

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.

Bashi Bouzouks

Modernisé

Pistolets

Grenades



DEF.

3	3	4	4

Delibas

8" Disc Cour. Stam.

5"	2	3	2	2	2

	3	Frénésie		
--	---	----------	--	--

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.

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.

Haïduks



Equipés
 Dépassés
 Pistolets
 Hallebardes



DEF.

3	3	4	4

Vétéran
 Petite unité

12" Disc Cour. Stam.

5"	3	3	3	3	3
			4 avant-garde		
	2				2

ARMEMENT

Mousquet : tire à 12".


REGLE IMPLICITE

Légers : Considère le terrain très difficile comme difficile, sans désordre.
Embuscade : L'unité peut toujours tenter une esquivé si elle est abordée en terrain difficile ou très difficile.


REGLES OPTIONNELLES

Bardiches (Russie) : Non minorées aux combats si usée.
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 6").
Dépassés : perdent mousquets pour arquebuses (8").
Pistolets (4") : pas de malus sur l'ordre "Prêt".

Alkincis



Lances



DEF.

4	3	4	5

Modernisé
 Deliler

4" Disc Cour. Stam.

8"	3	3	2	2	2
			Arquebuse 8"		
					9"

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'unité 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.
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.


DELILIER

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.

Sipahis



Javeliniers



DEF.

4	4	3	4

Modernisé
 Large
 Timariot
 Kapikulu
 Silahtar
 Garip

4" Disc Cour. Stam.

8"	3	2	3	3	3
			3 Arquebuse 8"		
					4
			4 Lourd		
	4				
					4 Lourd
	7"				
					2

ARMEMENT

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

REGLE IMPLICITE

Esquive, Mobilité et Poursuite (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'unité 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.

JAVELINIERS

Javelot : Tire à 6". Sauf en réaction. Sans malus avec ordre "Prêt".
Dispersion : Pas pénalisé en désordre sur tir ni sur valeur courage, sauf mêlée. Interpénétration possible toute troupe.

Levésés



Equipés
 Dépassés
 Bardiches
 Tabor



DEF.

4	4	4	3

Large
 Pospolite ruszenie
 Gulyay Gorod
 Obéissants
 Horde

8" Disc Cour. Stam.

4"	2	2	2	3	4
					5
					3
					4
					4
				3	
	3				

ARMEMENT

Arquebuse : tire à 8".
Pique : Combat(+) contre cavalerie.

REGLES OPTIONNELLES

Bardiches (Russie) : Non minorées aux combats si usée.
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.

Strelets

Modernisé

Piques

DEF

4	4	4	4

8" Disc Cour. Stam.

5"	4	3	4	4	3

Large

Guyay-Gorod

			3		4
			Forteresse Mobile		

ARMEMENT

Bardiche : Non minorées aux combats si usée.

Arquebuse : Tire à 8".

REGLE IMPLICITE

REGLES OPTIONNELLES

Piques : Combat(+) contre cavalerie.

Modernisé : remplacer arquebuse par mousquet (12").

Forteresse mobile : voir "Kingdoms".

Bataillon

Hallebardes

Gdes épées

Bardiches

Mercenaires

DEF

4	5	4	3

8/12" Disc Cour. Stam.

4"	4	3/2	3	4	4

Large

Modernisé

Irréguliers

Mercenaires allemands

			4		5
			Mousquets 12"		
				3	
			4		

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 usée.

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 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.

Hussards Lourds

Large

Hussarska

Pancerna

Petyhorey

Lekka

DEF

4	4	4	4

4" Disc Cour. Stam.

7"	4	0	4	4	3

			4		
			Lances lourdes		5
			5		
			Lances lourdes		
			8"		
			2		
			Pistolets		

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'unité 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.

Regroupement : CF Kingdoms (Choragiew)

REGLES OPTIONNELLES

Lances lourdes (SI Hussarska ou Petyhorey) : l'unité gagne combat(+) sur toute contrecharge, y 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.

Lysowczyzy

Arquebuse

Pistolets

DEF

4	3	4	5

Arc 12" Disc Cour. Stam.

8"	3	2	2	3	2

Organisée

				3	
			Regroupement		

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'unité 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.

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'ordre Prêt.

