FEUILLE DE REFERENCE RAPIDE

SÉQUENCE DE JEU

Dans un tour complet les deux parties prennent un tour de joueur comme suit :

Commandement

- Vérifiez le Moral du bataillon > moitié perdue ou ébranlée,
- Ralliement élite
- Mouvements d'initiative (dans les 6" de l'ennemi)
- Autres mouvements (Règles de proximité 12")
- Ralliement et "Suivez-moi !"

Tir

- Tirez avec les unités.

Corps à corps

- Chaque camps résout chacun des combats.

Réorganisation

- Retirez les marqueurs désorganisés.

MOUVEMENT DES UNITÉS

Artillerie lourde et de siège, formation hérisson	0"
Artillerie portable	3"
Infanterie, Artillerie légère, Chariots, Artillerie tracté, Train de bagages	6"
Cavalerie & Dragons	9"
Cavalerie légère	12"
Commandant à pied	18"
Commandant à cheval	27"

MOD. DE MOUVEMENT

Forêts	Demi-vitesse. Tirailleurs et commandant seulement.
Terrain difficile	Un mouvement maximum. Tirailleur et commandant excepté
Obstacle linéaire	Prend un tour complet. Les piquiers désorganisés, lance 1D6. Tirailleur et commandant excepté
Bâtiment	Un mouvement pour rentrer ou sortir du bâtiment.

MOUVEMENT GRATUIT : Colonne en marche, bagages sur une route & commandement raté. Les unités désorganisés et ébranlés, peuvent faire un mouvement.

MOD. DE COMMANDEMENT

- 1 12" entre le commandant et l'unité qui reçoit l'ordre
- Pour chaque unité ennemie se trouvant à 6" ou moins de l'unité recevant l'ordre.
- 1 Pour l'unité recevant un ordre en formation colonne (ou est l'artillerie tracté) n'étant pas sur une route ou une piste.
- +1
- +2 Pour l'unité recevant un ordre en formation colonne (ou est l'artillerie tracté) étant sur une route ou une piste.

PORTÉE DE TIR

Pistolet et armes de jets	6"
Arquebuse, Carabines & arcs court	12"
Mousquets, fusils, arcs et arbalètes	18"
Artillerie légère	24"
Artillerie moyenne	36"
Artillerie lourde et de siège	48"

MOD. de VALEUR DE TIR

+1 Dé	Unité imposante
-1 Dé	Unité modeste
Rien	En colonne
1 Dé	En hérisson
1 Dé par face	Dans un bâtiment

MOD. pour toucher au tir

- 1 Si l'unité est désorganisée ou ébranlée
- 1 Si la cible n'est pas bien visible, ou de type tirailleur ou artillerie.
- +1 Si la cible est en portée courte.

FIASCO de COMMANDEMENT

D6 Résultat

- Fuyez ! Doit faire deux mouvement complet depuis l'unité ennemie visible la plus proche
- 1 Retraite ! Doit faire un mouvement complet depuis l'unité ennemie visible la plus proche
- 2 A gauche ! Doit faire un mouvement complet vers la gauche. doit charger si possible
- 3 A droite ! Doit faire un mouvement complet vers la droite. doit charger si possible
- 4 En avant ! Doit faire un mouvement complet vers l'avant. doit charger si possible
- 5 Chargez ! Doit charger l'ennemi le plus proche. Lancez D6 :
- 6 - 1-2 : 1 mouvement,
- 3-4 : 2 mouvements,
- 5-6 : 3 mouvements.

MOD. de VALEUR DE COMBAT

1 Dé	En colonne
2 Dés par face	Unité modeste
Valeur de combat	En hérisson
+2 Dés	Unité imposante
1-2 Dés	Unité modeste

MOD. pour toucher au CàC

- +1 Unité chargeant ou contre chargeant
- +1 Unité remportant le CàC précédent.
- 1 Unité ébranlée et/ou désorganisée
- 1 L'unité en ordre dispersé
- 1/F L'unité est engagé de flanc ou de dos

MOD. à la SvG de Moral

- +1 Unité à couvert
- +2 Bâtiments et fortifications
- 1 Unité en colonne
- 1 Touché par de l'artillerie légère ou moyenne
- 2 Touché par de l'artillerie lourde ou de siège.

FEUILLE DE REFERENCE RAPIDE

BONUS au RÉSULTAT DE COMBAT

+1	Soutien arrière
+1	Soutien flanc
+2	Cavalerie contre toutes unités d'infanterie équipée de piques.
+2	Piquiers contre tout type de cavalerie
+3	Unité en formation hérisson contre cavalerie.
+3 ou +2	Bâtiments occupé. Unité combattant depuis un bâtiment compte +3 si elle de taille imposante ou standard, +2 si modeste.

MOD. au TEST DE PANIQUE

-1	-1 pour chaque blessures
-1	l'unité est désorganisée
-1	L'unité a subi un blessure de la part d'unité de type artillerie.

TEST DE PANIQUE

L'unité doit faire un test de panique si elle subit des blessures au tir, ébranlé par un tir de proximité, à perdu au corps à corps, égalité au corps à corps et que l'unité est ébranlée, ou une unité soutien cassé. Lancez 2D6, ajoutez tous les modificateurs de test de panique, et consulter le tableau suivant :

Résultat	Situation	Résultat
4 ou moins	Tous	Infanterie, Cavalerie & artillerie : L'unité est en déroute.
5	Tous	Artillerie : L'unité est en déroute. Infanterie & Cavalerie : L'unité recule d'un mouvement complet depuis l'unité ennemie la plus proche. Si il impossible de se désengager, faite un mouvement complet supplémentaire. Si l'unité ne peut toujours pas se désengager, l'unité est détruite. Après le mouvement, l'unité est désorganisée.
	Tous Tir CàC	Artillerie : L'unité est détruite. Infanterie & Cavalerie : L'unité est indomptable. Infanterie & Cavalerie : L'unité recule d'un mouvement complet depuis l'unité ennemie. Si il impossible de se désengager, faite un mouvement complet supplémentaire. Si l'unité ne peut toujours pas se désengager, l'unité est détruite. Après le mouvement, l'unité est désorganisée.
6	Tous	Artillerie : L'unité est détruite.
	Tir CàC	Infanterie & Cavalerie : L'unité est indomptable. Infanterie & Cavalerie : L'unité recule d'un mouvement complet depuis l'unité ennemie. Si il impossible de se désengager, faite un mouvement complet supplémentaire. Si l'unité ne peut toujours pas se désengager, l'unité est détruite. Après le mouvement, l'unité est désorganisée.
7 ou plus	Tir	Infanterie, Cavalerie & artillerie : L'unité est indomptable.
	CàC	Infanterie : L'unité est indomptable. Cavalerie : L'unité recule d'un mouvement complet depuis l'unité ennemie. Si il impossible de se désengager, faite un mouvement complet supplémentaire. Si l'unité ne peut toujours pas se désengager, l'unité est détruite.. Artillerie : L'unité est détruite.

RÈGLES SPÉCIALES

Bad war	Peut relancer le jet d'attaque raté au corps à corps contre les unités de Landksknechts	Galloper	Doit contre-charger si elle peut, mouvement standard de 12", devra toujours engagé l'ennemie dans une percée si elle le peut	Pike compagny	La cavalerie ne reçoit aucun bonus de combat quand elle affronte une unité avec la règle pike compagny qui est en ordre; l'unité contenant une pike compagny reçoit le double de la valeur de combat lors du combat de cavalerie qui charge
Bow/shortbow	+1 à la sauvegarde de moral. Ne peut faire de tir de proximité.	Grenades	L'unité ennemie engagée au corps à corps ne bénéficie d'aucun bonus de couvert à la sauvegarde de moral.	Plug Bayonet	+2 à la valeur de combat; +1 au résultat de combat contre des unité en horde; une fois utilisé, ne peut plus tirer pour le reste de la bataille
Brave	L'unité ébranlée peut se rallier sans aucun un ordre.	Heavy Cavalry +1/+1D3	+1/+D3 au résultat de combat en charge.	Rabble	L'unité ne peut jamais recevoir un ordre de bataillon ou un ordre groupé.
Caracole	Ne peut contre-charger la cavalerie ennemie.	Hedgehog	Pas de flancs ou de dos; Formation combiné de pique et de tir. Immobile. Toutes unités en hérisson ont une valeur de tir de 1.	Reliable	+1 au commandement
Clansmen	Ne peut être en soutien au corps à corps.	Lancers	-1/-2 à la sauvegarde de moral en charge.	Sharp shooters	Peut relancer un dé de tir raté.
Crack	Peut relancer un jet de dés raté de sauvegarde de moral si 'unité n'a pas été blessé auparavant.	Large unit	+1 à la valeur de tir (si l'unité a des armes de tir); +2 au corps à corps; +1 en résistance; Peut ignoré les désorganisations en prenant une blessure (à moins que cela provoque l'état ébranlé)	Small unit	-1 à la valeur de tir (seulement si l'unité a des armes de tir.) -2 à la valeur de combat ; -1 en résistance.
Crossbows	Ne peut faire un tir de contre-charge.	Marauders	Ignore les malus de distance au commandement.	Steady	Réussi le 1er test de panique.
Double-Handed Infantry weapons	- 1 en sauvegarde de moral.	Mercenary	Si l'unité est secoué et qu'elle rate un test de panique, elle doit quitter le champs de bataille.	Stubborn	Relance un test de moral raté.
Dragoons	L'unité peut mettre pied à terre ou remonter à cheval gratuitement. L'unité monté peut faire un Tir et fuite comme des tirailleurs montés, l'unité à pied compte comme une unité de tirailleurs.	Militia	Si le jet de commandement est égal à la valeur nécessaire pour réussir l'ordre	Superbly Drilled	Mouvement gratuit.
Eager	Mouvement gratuit sur un ordre de charge	Pikes	Peut se mettre en formation hérisson avec des unités non-équipé de piques du même bataillon; La cavalerie reçoit aucun bonus au résultat de combat quand elle affronte une unité de piquier; Une unité de piquiers double sa valeur combat lorsqu'elle est chargé par de la cavalerie.	Swordmen	+D3 au résultat de combat contre des unités de type infanterie.
Elite	Overcome divers Dice roll			Terrifying charge	L'unité chargé doit faire un test de panique.
Fanatics	+1 en sauvegarde de Moral tant que l'unité n'est pas ébranlée.			Tough Fighters	Peut relancer un dé d'attaque ratée à chaque round.
Ferocious Charge	Peut relancer les jets d'attaques ratés lors d'une charge.			Untested	Valeur de résistance aléatoire.
Fire & Evade	L'unité peut faire un tir de contre charge et une esquive en réponse à la charge.			Valiant	Peut relancer son premier test de panique raté.
Firelocks	La portée courte est augmenté de 12"			Wavering	Doit faire un test de panique au cas de blessures.
First fire	+1 dé lors du premier tir.				
Freshly Raised	Effet variable (P88)				