

<p>SEQUENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> Mouvements : activer les corps l'un après l'autre Tir Combat Déroute et poursuite Victoire 	<p>COMMANDEMENT</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>General</th><th>Valeur</th><th>Distance</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ordinaire</td><td>0</td><td>4 UD</td></tr> <tr> <td>Compétent</td><td>+1</td><td>6 UD</td></tr> <tr> <td>Brillant</td><td>+2</td><td>8 UD</td></tr> <tr> <td>Stratège</td><td>+3</td><td>8 UD</td></tr> <tr> <td colspan="3">Distance x 2 pour LH, LI & Drag</td></tr> </tbody> </table>	General	Valeur	Distance	Ordinaire	0	4 UD	Compétent	+1	6 UD	Brillant	+2	8 UD	Stratège	+3	8 UD	Distance x 2 pour LH, LI & Drag			<p>POINTS DE COMMANDEMENT $CP = (1d6 + \text{Valeur du Général})/2$ Résultat arrondi >, +1 pour le Général</p>																	
General	Valeur	Distance																																			
Ordinaire	0	4 UD																																			
Compétent	+1	6 UD																																			
Brillant	+2	8 UD																																			
Stratège	+3	8 UD																																			
Distance x 2 pour LH, LI & Drag																																					
<p>MOUVEMENT ET TERRAIN</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Type de Troupe</th> <th colspan="3">Distance de Mouvement (UD)</th> </tr> <tr> <th>Ouvert</th> <th>Accidenté</th> <th>Difficile</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Infanterie légère</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr> <td>Infanterie moyenne</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td></tr> <tr> <td>Infanterie lourde</td><td>2/3 #</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr> <td>Cavalrie légère</td><td>5</td><td>4</td><td>2</td></tr> <tr> <td>Gendarme</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr> <td>Cavalerie/Cuirassier o Dragon</td><td>4</td><td>3</td><td>1</td></tr> <tr> <td>Wagenburg ou Artillerie mobile</td><td>2</td><td>1</td><td>-</td></tr> </tbody> </table> <p>Sur une route : capacité de mouvement en terrain ouvert +1 UD #3 UD en terrain ouvert si commence le mouvement au-delà à 4 UD ou plus de l'ennemi.</p>	Type de Troupe	Distance de Mouvement (UD)			Ouvert	Accidenté	Difficile	Infanterie légère	3	3	3	Infanterie moyenne	3	3	2	Infanterie lourde	2/3 #	2	1	Cavalrie légère	5	4	2	Gendarme	3	2	1	Cavalerie/Cuirassier o Dragon	4	3	1	Wagenburg ou Artillerie mobile	2	1	-		<p>ORDRES</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 Pt Cdt si charge spontanée ou incontrôlée 1 Pt Cdt pour déplacer une Unité à distance de cmdt. 1 Pt Cdt pour rallier une Unité dans les 4 UD de l'ennemi. 2 Pt Cdt pour rallier une Unité en mêlée. 2 Pt Cdt pour former un carré ou le rompre. 2 Pt Cdt 1/4 ou 1/2 tour pour Tercio, Keil or Colunela. 3 Pt Cdt pour empêcher une Unité Offensive de charger (inclut un test de ralliement gratuit dans le Groupe). +1 Pt Cdt pour déplacer une Unité hors distance de cmdt. +1 Pt Cdt pour rallier une Unité hors distance de cmdt. +1 Pt Cdt pour une manœuvre difficile. +1 Pt Cdt pour une Formation profonde testant pour rallier en se déplaçant. +1 Pt Cdt si Gal engagé en mêlée sauf pour rallier l'Unité à laquelle il est attaché ou dans laquelle il est inclus.
Type de Troupe		Distance de Mouvement (UD)																																			
	Ouvert	Accidenté	Difficile																																		
Infanterie légère	3	3	3																																		
Infanterie moyenne	3	3	2																																		
Infanterie lourde	2/3 #	2	1																																		
Cavalrie légère	5	4	2																																		
Gendarme	3	2	1																																		
Cavalerie/Cuirassier o Dragon	4	3	1																																		
Wagenburg ou Artillerie mobile	2	1	-																																		
<p>MOUVEMENT</p> <p>Manœuvres</p> <ul style="list-style-type: none"> Un glissement avec une avance de 1 UD avant ou après. Un pivot de 90° max (ou 45° if WWg) (un pivot de 90° compte comme 1,5UD) Seulement 1 1/4 ou 1/2 tour par mouvement. Coût 1 UD ou 2 UD si peu Manœuvrable, WWg, Formation profonde. LI, Drag et LH ont un PREMIER 1/4 ou 1/2 tour libre. Extension ou une contraction <p>Mouvements multiples</p> <ul style="list-style-type: none"> L'Unité ne doit jamais être à moins de 4 UD de l'ennemi. 3ème mouvement interdit si Art, WWg, peu Manœuvrable ou si un Général n'est pas avec l'Unité. <p>Manœuvres difficiles : +1 Pt Cdt</p> <ul style="list-style-type: none"> 3ème mouvement sauf LI, LH, Drag & Cv/Cuir. Quitter une ZoC ennemie sauf si l'Unité peut esquiver. Les Unités peu Manœuvrables (Offensives, El, Levée, WWg & Art lourde) traitent comme difficiles les manœuvres suivantes : <ul style="list-style-type: none"> Toute manœuvre incluant : <ul style="list-style-type: none"> 1/4 ou 1/2 tour (aussi si WWg, Formation profonde). Extension ou contraction. Mouvement de moins de la capacité complète sauf si termine au contact de l'ennemi. <p>Mouvement de Groupe</p> <ul style="list-style-type: none"> Un Groupe de Bataillons peut se déplacer soit en damier, soit séparés d'1 UD. <p>Interpénétration</p> <ul style="list-style-type: none"> LI à travers toutes les Troupes dans toutes les directions et vice-versa. Montés à travers LH dans la même direction ou celle oppose et vice-versa. Monté à travers dans la même direction ou celle oppose et vice-versa. LMI à travers LMI dans la même direction ou celle oppose et vice-versa. Fantassins moyens ou lourds à travers LMI dans la même direction ou celle oppose et vice-versa. Piétons à travers Artillerie or WWg par le grand côté seulement. <p>Passage en force : -1 Pt Coh pour l'Unité traversée. Interdit à travers El, Formation profonde, Pike & Shot, Pike & Shot tardif, WWg, camp ou Unités en mêlée ou en Soutien de mêlée.</p> <p>Rompre le contact : un mouvement droit vers l'arrière de la capacité de mouvement complète moins 1 UD jusqu'à rencontrer un obstacle.</p> <ul style="list-style-type: none"> LI face à Piéton, El ou Monté pénalisé par le terrain. Monté (sauf El) face à Piéton ou Monté plus lent. Tous face à Art, WWg, fortifications ou obstacles. <p>Extension : Coûte 1UD, plus 1 UD pour chaque Unité déployée. Peut avancer tout droit ensuite.</p> <p>Contraction : L'Unité de tête doit avancer d'au moins 1 UD ; peut contracter d'un nombre d'Unités égal à la capacité de mouvement moins 1 UD.</p>		<p>CAPACITÉS SPÉCIALES</p> <p>Dans l'ordre : Qualité - Facteurs de combat et bonus ; Non-Troupe légère Arquebuse, A2M Keil, Artillerie régimentaire or 2A2M - Cuirasse.</p> <ul style="list-style-type: none"> Non-Troupe légère Arquebuse : ajouter +1 au dé de tir avant de déterminer le résultat du tir si égalité. 1/2 Tireur : tire un niveau de qualité (Médiocre reste Médiocre). Cuirasse ou Cuirasse lourde : bonus de protection de +1 ou +2 si Cuirasse lourde. Si l'Unité perd la mêlée ajouter +1 au résultat du dé avant de déterminer le résultat du combat si l'Unité a une Cuirasse plus lourde que l'adversaire. Ne s'applique pas c/ El ou à la première phase de mêlée bénéfice de Choc ou Arquebuse/Mousquet/Fusil. A2M : si le Bataillon gagne la mêlée sur son front, ajouter +1 au jet de dé avant de déterminer le résultat du combat. Bonus de +1 au dé si égalité c/ Lancier ou Piquier. Keil A2M : si égalité en mêlée sur son front c/Lancier ou Piquier. Arme d'hast : bonus de +1 à la première phase de mêlée si l'Unité reçoit une charge de Montés (sauf El). Si gagne la mêlée sur son front, ajouter +1 au jet de dé avant de déterminer le résultat du combat. Javelot : LI, LH et LMI bénéficient d'un bonus de +1 à la première phase de mêlée si l'Unité charge ou reçoit une charge sur son front. Annulé si l'ennemi bénéficie de l'Impact, du Pistolet ou du Choc et combat sur son front ou WWg. S'applique c/El. Feu de Salve : Impact et Charge percutante c/ Piéton si l'Unité charge ou reçoit la charge sur son front. Artillerie régimentaire : en cas d'égalité au tir ou à la première phase de mêlée sur son front, bonus de +1 au dé avant de déterminer le résultat du tir ou du combat. Impact : l'Unité a un bonus de +1 à la première phase de mêlée si l'Unité charge ou reçoit la charge sur son front. L'Impact des Piétons ne s'applique jamais si les Piétons chargent les Montés ou si les Montés bénéficient de l'Impact ou du Choc (sauf si l'Impact des Montés est annulé par des Lanciers ou des Piquiers) Caracole : tire à 1 UD, peut esquiver et annule l'Impact des Montés. Pistolet : l'Unité bénéficie d'un bonus de +1 à la première phase de mêlée. Annule l'Impact des Montés. Choc : l'Unité bénéficie d'un bonus de +1 à la première phase de mêlée si l'Unité charge ou reçoit la charge sur son front c/Montés ou Piétons. Compte comme Pistolet avec Charge percutante c/ Piétons. Annule l'Impact des Montés et le Pistolet. Tireurs commandés : Les Montés tirent comme Mousquet Ordinaire. Panique : -1 en mêlée pour tous les Montés amis ou ennemis en contact. 																																			
<p>ZONE DE CONTRÔLE (ZoC)</p> <p>Zone de moins d'1 UD devant le front de l'unité. Les mouvements permis sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> Rester sur place ou charger l'ennemi le plus menaçant. Avancer, pivoter/glisser ou faire un 1/4 ou 1/2 tour pour s'aligner ou se rapprocher de l'ennemi le plus menaçant (ou les deux). Effectuer une extension ou une contraction sans quitter la ZoC. La LI en terrain ouvert n'exerce de ZoC que contre LI, LH, El et Art. Pas de ZoC exercée par l'Art, WWg, Unités en mêlée ou dans un terrain pénalisant ou à partir d'un tel terrain, en Carré ou derrière Fortifications ou Obstacles. <p>Sortir d'une ZoC :</p> <ul style="list-style-type: none"> Unités capables d'esquiver esquivent. Les autres Unités font un. Mouvement droit sur leur arrière d'1 UD si Piétons, 2 UD si Montés et passent en Désordre. Les Montés dont l'arrière est dans la ZoC d'un ennemi plus lent peuvent faire un mouvement tout droit pour 1 point de commandement sans passer en Désordre 																																					

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

→ Charge

Restrictions : interdit aux WWg, Art et Levées sacrificables. En terrain ouvert, la LI ne peut charger que LI, Art, El et camp. En terrain accidenté ou difficile la LI ne peut charger que LL, Drag ou un ennemi pénalisé au combat, en désordre ou sur le flanc ou l'arrière.

- Indiquer la cible, la direction de la charge et vérifier la distance.
- Un glissement ou un pivot sont autorisés au début de la charge.
- Effectuer un mouvement tout droit sans réorientation, avec ajustement si toutes les cibles esquivent de -1 UD si dé = 1-2, +1 UD si dé 5-6.
- Avance minimum d'1 UD si Piéton, 2 UD si Montés ou de toute la capacité si Offensif.
- Les Unités au contact conforment, les autres peuvent continuer la charge jusqu'à la capacité de mouvement totale (doivent si Offensives).

Charge spontanée : contre une cible dans la ZoC (0 pt de cmdt).

Carré : coût de 2 UD pour former le Carré ou le rompre. Keil, Columna, Tercio, Tercio tardif, Pike & Shot and Pike & Shot tardif peuvent former le Carré. Un Carré ne peut pas :

- Se déplacer.
- Exercer une ZoC.
- Bénéficier d'un bonus de première phase de mêlée c/Monté ou de la Charge percutante.
- Être pénalisé pour charge sur flanc ou arrière ou combat dans deux directions même si en contact multiple ou si a perdu un nombre quelconque de points de cohésion.
- Tire sur son front original.

Charge incontrôlée : les Offensifs chargent l'ennemi à distance de charge (3 Pts Cdt pour les en empêcher), en priorité l'ennemi le plus menaçant, le plus en face et ensuite le plus près. Malus de -1 en mêlée (voir les exceptions).

→ Esquive

Troupes pouvant esquiver :

- LI, LH, Drag.
- Cv/Cuir avec Impact ou Pistolet ET Arc, Arbalète, Carabine, ½ Arc ou ½ Arbalète.
- Cv/Cuir avec Arc, Arbalète, Carabine, ½ Arc or ½ Arbalète.
- Cv/Cuir Caracole.

Esquive :

- Orienter l'unité d'1 ¼ ou ½ tour si nécessaire.
- L'esquive est bloquée par une ZoC ennemie sur le front de l'Unité ou par des ennemis, des amis ou du terrain impassable à moins d'1 UD.
- Peut s'orienter dans la direction de la charge.
- Se déplace tout droit devant de sa capacité de mouvement -1 UD si dé = 1-2, +1 UD si dé 5-6.
- Un glissement ou des pivots sont autorisés pour éviter un obstacle ou interpréner.
- Les Troupes légères et les Caracole peuvent effectuer un ½ tour gratuit à la fin de l'esquive.

QUELLE ARME DE TIR UTISE UNE UNITÉ ?

Unité/Bataillon	Tire comme :
Arquebusier	Arquebuse
Mousquetaire	Mousquet
Archer Arc long	Archer Arc long
Baïonnette	Fusil
Columna	½ Arquebuse
Tercio	Arquebuse or Mousquet
Tercio tardif	
Pike & Shot	Mousquet
Pike & Shot Feu de Salve	
Pike & Shot tardif	Fusil
Dragon	½ Arquebuse or ½ Mousquet
Caracole	Caracole
Monté avec Carabine	Carabine

BATAILLON c/UNITE ADG

Action	Treated As
Mouvement	Se déplace comme une seule Unité
Ralliement	Rallie comme une seule Unité
Cohésion	Reçoit les Pts de Coh. comme 2 Unités ADG
Mêlée	Mêlée comme 2 Unités ADG
Tir	Tire comme 2 Unités ADG
Général au 1 ^{er} rang	Général au 1 ^{er} rang d'une seule Unité ADG

MODIFICATEUR DE QUALITÉ - POUR TIR ET MÉLÉE

Le résultat du dé est modifié avant tout autres modifications :

- Élite : +1 si dé = 1, 3 ou é
- Médiocre : -1 si dé = 4, 5 ou 6

PORTÉES DE TIR

Armes de tir	Portée (UD)
LI, LH ou Cv avec Javelot	1
LI ou LH avec Arc, Arbalète, Arquebuse ou Mousquet	2
Cv/Cuir Caracole	1
Cv/Cuir avec Arc, Arbalète ou Arquebuse	2
Drag avec Arquebuse	2
Drag avec Mousquet	3
Tout autre Piéton avec Arquebuse	2
Tout autre Piéton avec Mousquet	3
Fusil, Arc, Arbalète ou Arc	4
WWg avec Arquebuse	2
WWg autre ou Art légère	4
Art moyenne ou lourde à courte portée	2
Artillerie moyenne	8
Artillerie lourde	10

TIR

½ Tireur :

- Tire un niveau de qualité inférieur (Médiocre reste Médiocre).

Priorités de tir :

- Cible la plus proche située directement devant ;
- Cible la plus proche parmi celles dans l'arc de tir.

Tir par-dessus des Troupes :

- Comme dans ADG.

Résolution des Tirs :

- Chaque joueur lance un dé et la cible ajoute sa protection. Si le Tireur a un résultat supérieur, la cible perd un Pt de Coh.
- En cas d'égalité, les Bataillons armés d'Artillerie régimentaire ou les non-Troupes légères armées d'Arquebuse ajoutent +1 au dé avant de déterminer l'effet du Tir.
- S'il s'agit d'Art moyenne ou lourde tirant à courte portée ET que la différence est de 3+, la cible perd 2 Pts de Coh.

LI ou LH tirant	-1
Cible à couvert ou derrière Fortification	-1
Tireur en Désordre	-1
Tirant d'un couvert ou d'un terrain difficile (sauf LI)	-1
Tercio tirant à partir de son flanc ou arrière	-1
Tercio tardif tirant à partir de son flanc	-1
Drag, LI, LMI ou MI tirant d'un champ clos	0
Tirant à partir de derrière une Fortification	0
LMI, MI or HI avec Arc, Arbalète ou Arc long c/Montés	+1
Pour chaque Unité en Soutien (max +3, LI/LH prises pour 1/2)	+1
Artillerie tirant sur El ou WWg	+1
Artillerie moyenne ou lourde tirant à courte portée, sur un flanc, une Formation profonde ou un Carré (pas de cumul)	+1

Modificateurs de Protection

Javelot ou Arc	Protection 2 pour Formations profondes si tir par LI ou LH.
Arc long	Protection réduite de 1, sauf pour WWg et Troupes légères. La Protection ne peut pas être réduite en-dessous de 0.
Carabine, Caracole, Arbalète, Arquebuse, Mousquet, Fusil, Tireur commandé	Protection 1, sauf WWg ou El, et Protection 2 pour Formations profondes si tir par LI ou LH.
Toutes Artillerie	Protection 0, sauf LI, LH ou Drag.

MÈLEE

1 dé + modificateurs, le résultat le plus élevé gagne la mêlée.

Différence de 1 ou 2 pts	-1 pt de cohésion
Différence de 3 ou 4 pts	-2 pts de cohésion
Différence de 5 ou 6 pts	-3 pts de cohésion
Différence de 7 ou 8 pts	-4 pts de cohésion
Différence de 9 ou 10 pts	-5 pts de cohésion
Différence de 11 points ou plus	Déroute automatique

Modificateurs

Facteurs de Combat et Capacités spéciales	Modificateur
Unité en Désordre	-1
Charge in contrôlée	-1
HI en terrain accidenté	-1
LMI ou MI en terrain accidenté	-1
WWg, Lancier lourd, Piquier en terrain accidenté	-2
HI en terrain difficile	-2
Montés attaquant des Fortifications ou des Pieux	-2
Montés en terrain accidenté (pas de pénalité pour El dans champs ou broussaille)	-2
Montés en terrain difficile	-3
Si Général engagé en mêlée	+1
Si Unité sur le flanc ou l'arrière de l'ennemi (sauf c/Formation profonde ayant perdu moins de 4 pts cohésion)	+1
Chaque Unité en Soutien simple	+1
Chaque Unité en Soutien de mêlée	+1 & facteur de base
Si plus haut, défendant une berge de rivière ou une ravine ou des Fortifications	+1
LMI avec Arc, Arbalète ou Armes à feu c/ Montés à la première phase de mêlée si l'Unité reçoit la charge sur son front.	+1

Capacités spéciales dans les terrains :

- Pas d'Art régimentaire ou de Charge percutante pour les Bataillons pénalisées par le Terrain.
- Pas d'Impact, Pistolet, Choc ou Charge percutante pour les Montés pénalisés par le terrain.

Attaque sur le flanc ou l'arrière et contacts multiples :

- Facteur de base réduit à 0. Perte de toutes les Capacités spéciales.
- Cuirasse et Cuirasse lourde et Panique restent applicables.
- L'Unité perd un pt de cohésion en mêlée sauf si ennemi sur le flanc ou arrière est LI ou LH.
- Exception pour les Formations profondes tant qu'elles n'ont pas perdu plus de 4 pts de cohésion.

Charge percutante : +perte de +1 point de cohésion à la première phase de mêlée si l'Unité gagne la mêlée pour :

- Feu de Salve c/ tous Piétons.
- Tous Montés avec Impact ou Choc c/ tous Piétons sauf WWg.
- Tous Cv/Cuir ou Kn contre et LH contre LI.
- El c/ Piétons sauf LI.

Cuirasse

- Ne compte pas à la première phase de mêlée c/ Arquebuse/Mousquet ou Choc.

Général en mêlée

- Général tué sur un dé = 1 si l'Unité perd un pt de cohésion dans la mêlée.
- Général tué sur un dé = 1, 2 ou 3 si l'Unité part en Déroute.

RALLIEMENT

- Interdit pour El.
- 3+ si l'Unité est à plus de 4 UD de tout ennemi.
- 4+ si l'Unité est à 4 UD ou moins d'un ennemi (1 Pt de Cdt *).
- 5+ si l'Unité est en mêlée (2 Pt de Cdt *).
- +1 si le Général est inclus dans ou attaché à l'Unité.
- +1 si l'Unité bénéficie d'un Soutien arrière.
- +1 Pt de Cdt si l'Unité est hors rayon de commandement.

Soutien arrière

Si l'Unité bénéficie d'un Soutien arrière ET que le Général est attaché ou inclus ET que le dé de ralliement excède de 2+ le dé nécessaire, alors l'Unité récupère 2 pts de cohésion.

Une Unité fournissant le Soutien arrière doit:

- Ne pas être en mêlée, ni en Soutien de mêlée, ni en Soutien simple.
- Ne pas être Levée ou Troupe légère.
- Ne pas avoir d'ennemi dans sa ZoC.
- Ne pas avoir perdu 2 ou plus pts de cohésion pour une Unité, 4 ou plus pour un Bataillon.

Formations profondes, mouvements et ralliements

- Les Formations profondes peuvent rallier en se déplaçant, mais pas en chargeant, pour récupérer 1 pt de cohésion à pour 1 pt de Cdt supplémentaire.
- Ne peut pas se combiner avec un mouvement de Groupe.

DÉROUTE ET POURSUITE

- Déroute** : perte d'1 Pt de Cohésion pour les amis à moins d'au plus 1 UD derrière (les LI n'affectent que les LI), sauf si l'Unité en déroute est Art ou WWg.
- Poursuite** : seul les Unité du joueur en phase peuvent poursuivre d'1 UD. Les Unités Offensives ou Choc doivent poursuivre d'1 UD.

COHÉSION DE L'ARMÉE

Situation	Perte
Par Unité en Désordre	1 pt
Par Unité ayant quitté la table	1 pt
Par Unité ADG en déroute	2 pts
Par Bataillon ayant perdu 4 ou plus pts de cohésion	2 pts
Par Bataillon en Déroute	4 pts
Par Général perdu	1 pt + valeur*
Si le camp non fortifié est perdu	4 pts
Si le camp fortifié est perdu	6 pts

* Valeur de commandement (0/+1/+2/+3)

FORTIFICATIONS ET OBSTACLES

- Ne bloquent pas la ligne de vue.
- Une Unité alignée coin à coin derrière tirent sans pénalité.
- Passer à travers coûte 1 UD si Piéton, 2 UD si Monté.
- Il est permis de les traverser partiellement s'il n'y a pas assez de place pour les traverser entièrement.
- Une Unité doit être alignée coin à coin derrière pour bénéficier des effets.
- Toutes les Unités sauf WWg placées derrière une Fortification (mais pas un Obstacle)
 - Comptent comme à couvert, sauf face à l'Art.
 - Tirent comme en terrain ouvert.
- Le front compte comme front de l'Unité située derrière.
- Un Bataillon demande 2 Fortifications ou Obstacles pour protéger ses 2 Unités ADG.
- Les Piétons autres que WWg ou LI bénéficient d'un bonus de +1 en mêlée derrière une Fortification (mais pas un Obstacle).
- Les Capacités Impact, Feu de Salve, Charge percutante, Pistolet ou Choc ne s'appliquent pas au combat c/ Fortification ou Obstacle.
- Les Montés attaquant une Fortification ou un Obstacle subissent une pénalité de -2 en mêlée.
- Les LI défendant une Fortification ne sont pas considérés comme en terrain ouvert.
- Une Unité placée derrière une Fortification ou un Obstacle ne peut pas pivoter.

TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES DES UNITÉS

Piéttons	Catégorie	Protection	Cohésion	Facteur de mêlée de base et modificateurs
Infanterie légère	LI	1	2	0 c/ Tous. Détruite en terrain ouvert par LMI, MI, HI, Cv/Cuir, Kn
Archer, Arbalétrier, Archer Arc long ou Armes à feu	LMI	0	5	+1 vs LI, Drag and LH. +1 in first phase vs mounted if received charge on the front
Fantassin moyen	MI	1	5	
Lancier moyen * @	MI	1	5	+1 c/Tous sauf Kn
Fusilier Baïonnette *	MI	1	5	
	HI	1	5	+1 c/Tous
Fantassin lourd	HI	1	6	+2 c/LMI en terrain ouvert et LH
Chevalier à pied		3	6	Autrement, +1 c/ Tous Cuirasse lourde et A2M si Chevalier à pied
Lancier lourd * @	HI	1	6	+2 c/LMI en terrain ouvert et LH Autrement, +1 c/ Tous
Colunela * @	HI	1	6	
Tercio * @	HI	1	8	
Tercio tardif * @	HI	1	7	
Keil * @	HI	1	7	
Pike & Shot * @	HI	1	6	
Pike & Shot tardif *	HI	1	6	
Levée	HI	1	3	+1 c/LI, LMI, Drag et LH
Wagenburg #	WWg	2	4	+2 c/Montés sauf El et +1 c/LI et Drag Bonusde +1 c/Tous if prêt au combat sauf Médiocre
Artillerie	Art	1	2	+1 en mêlée pour l'ennemi sauf si LI, LH ou Drag.

* Annule Impact monté (sauf El) si reçoit la charge sur son front. Charge percutante reste applicable.

@ +1 à la première phase c/Monté (sauf El) si reçoit la charge sur son front.

Annule Impact monté, Pistolet, Choc, Charge percutante (sauf El)

Montés	Catégorie	Protection	Cohésion	Facteur de mêlée de base et modificateurs
Cavalerie légère	LH	1	2	+1 c/LI si LI est en terrain ouvert
Dragon	Drag	1	3	+1 c/ LI et LH.
Cavalerie moyenne Chamellerie moyenne (1)	Cv/Cuir	0	3	+1 c/Montés, LI, Drag, LMI, MI et Levée,
Cavalerie lourde (avec Cuirasse)		[1]	3	+1 c/HI sauf si attaquant c/ le flanc et arrière
Cavalerie extra-lourde/Cuirassier (avec Cuirasse lourde)		[2]	3	Bonus de +1 à la première phase de mêlée c/ LMI et Fantassin moyen sauf si la Cv/Cuir a déjà Impact, Choc ou est pénalisé par le terrain
Caracole (2)		[1] or [2]	4	
Gendarme (avec Cuirasse lourde)	Kn	2	3	+2 c/LMI, LH, Drag et Cv, +1 c/ Autres, 0 c/WWg
Éléphant (1)	El	0	3	+2 c/Montés, +1 c/Piéttons Impact sauf c/ LI ou LH

[x] La Protection inclut déjà la Cuirasse ou la Cuirasse lourde.

(1) Panique les Montés (Cm ne panique pas Cm, El ne panique pas El)