

COMMANDEMENT	
Général	Bonus
Génial/Charismatique	4
Expert	3
Passable	2
Médiocre	1
Incompétent/Lâche	0

STRUCTURE DE COMMANDEMENT	
Niveau	Portée
Bonne	50 U
Moyenne	30 U
Mauvaise	10 U

TEST DE DISCIPLINE	
Niveau de discipline	1D6
A	3 et +
B	4 et +
C	5 et +
+1 si le général est présent dans l'unité -1 si hors de portée du général ou perdu -1 par mouvement supplémentaire	

ECHEC AU TEST DE DISCIPLINE	
Requis pour	Conséquence à l'échec
Réorganiser	Pas d'effet
Se mettre en opportunité	Pas d'effet
Réaliser un movt. en +	Désorganisation
Démonter	Ne peut démonter et désorganisé
Effectuer une contre-charge	Contre-charge annulée et désorganisé
Se désengager	Désengagement annulé et désorganisé
Faire demi-tour	Empêche le demi-tour et désorganise
Faire la manipule	Pas d'effet
Occuper une Z.H	Pas d'effet
Sortir d'un carré	Pas d'effet
Se déplacer à vue des bagages ennemis	Mouvement obligatoire

PERTE D'UN GENERAL (2D6) Sur l'échec du test de cohésion sur un 6	
2-6	Pas d'effet
7-10	Général tué ou capturé - pas de conséquence
11-14	Général tué ou capturé - le corps part en déroute
15 et +	Général tué et toute l'armée part en déroute (si c'était le général en chef)
+ niveau du général (-2 si il est monté) - la somme des niveaux des autres généraux - le niveau de structure du commandement. (Bon:4 / Moyen:2 / Mauvais:0) + les pertes subies par l'unité du général	

INITIATIVE
<b>2d6 + bonus de commandement</b> double 1 : baisse d'un niveau / double 6 : monte d'un niveau <i>Un général incompétent ou lâche ne joue pas sur un double.</i>

PRIORITES DE TIRS		
1° L'unité avec qui elle échange un tir ou qui a déclarée une charge contre elle *		
2° A courte portée, l'unité ennemie la plus en face		
3° la plus près d'elle dans l'arc de tir		
4° L'unité ennemie qui tire ou charge contre elle *		
* si l'unité est en opportunité		
Arc de tir	45 °	360°
Type de troupe	S-T-FL-CM-Art et CL avec arbalète, haquebutes ou arquebuse	Autres CL-CGL-CGP-W

TABLE DE TIR				
Distance	5 U Bout portant	15 U Courte portée	30 U Longue portée	80 U Extrême
Arc long A	3/5	0/2	-1/1	Non
Arc long B	2/4	0/1	-2/0	Non
Arc court A	2/4	0/1	-3/0	Non
Arc court B	2/3	-1/0	Non/-1	Non
Arc composite A	3/5	0/1	-2/-1	Non
Arc composite B	2/4	0/1	-4/-3	Non
Arc composite C	1/2	-2/0	-4/-3	Non
Arbalète A	4/5	0/2	-2/0	Non
Arbalète B	2/3	0/1	Non	Non
Haquebute	2/3	-1/0	Non	Non
Arquebuse A	4/5	1/2	-2/-1	Non
Arquebuse B	3/4	1/2	Non	Non
Mousquet	4/5	2/3	-1/0	Non
Javelot	2/3	-1/0	Non	Non
Fronde	2/3	0/1	Non	Non
Artillerie A	2	4	3	0
Artillerie B	3	3	2	Non
Artillerie C	Non	3	2	0
Arme de jet	1	0	Non	Non

MODIFICATEUR AU NOMBRE DE DES
-1/phase de mouvement à l'exception des S et FL équipé de javelot qui peuvent se déplacer une fois et tirer sans pénalité
-1 si le tireur est désorganisé
-2 pour un tir indirect (sauf pour Art. C)
-2 si la cible est des S-CL-Art (ou pénalité de -1 si des S-CL tirent sur des S-CL)
-2 contre une unité à la lisière d'un bois (5 U)
-2 pour des tireurs (ou Art. -1) qui tirent sur des unités derrière des fortification
-1 contre une troupe qui déclare vouloir esquiver
-1 pour les tireurs (autre que l'artillerie) qui tirent contre des W ou pavois
+2 pour de l'artillerie qui tire contre des grandes unités, W ou groupe en colonne
+1 contre les chars à l'arrêt

INTERPENETRATION	Volontaire	Involontaire
S-T-FL non impétueuse	Pas de restrictions	Se place derrière
Art et W	Peut traverser tout type de troupe	Non applicable
Autres et FL impétueuse	Impossible	Repousse et désorganise
CL	Pas de restrictions pour CL-CM-CP	Se place derrière
EL	Impossible	Désorganise et cause des pertes