# MOUSQUETS & TOMAHAWKS

## FEUILLE DE RESUME

## REPERAGE

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Terrain Découvert** | 8″ | 12″ | 18″ | 24″ | 48″ | 72″ | 96″ | 120″ |
| **Couvert Léger** | 4″ | 6″ | 8″ | 12″ | 18″ | 24″ | 36″ | 48″ |
| **Couvert Dense ou Lourd** | 1″ | 2″ | 4″ | 6″ | 8″ | 12″ | 18″ | 24″ |

### Modificateurs :

| | |
|---|---|
| La figurine a repérer... | |
| **+2** | ... a un marqueur Poudre Noire |
| **+1** | ... est un cavalier, une embarcation ou une pièce d'artillerie |
| **-1** | ... est un Indien ou un Irrégulier |
| **-2** | ... est un Marqueur de Mouvement Caché |
| Conditions climatiques et terrain | |
| **-1** | Pluie battante* |
| **-1** | La Ligne de Vue passe par 6″ ou plus de zone de terrain offrant un Couvert Dense |
| **-2** | Pénombre* |
| **-3** | Obscurité ou brume matinale* |
| **-5** | Brouillard* |

* Ces modificateurs ne sont pas cumulatifs.

## REACTIONS

**IMPORTANT :** Rappelez vous que les Officiers et unités de plus de 3 figurines lancent 1D6, les unités de 3 figurines ou moins lancent 1D3.

| | **Réguliers** | **Indiens** | **Irréguliers / Provinciaux** | **Miliciens / Civils** |
|---|---|---|---|---|
| ≤0 | Déroute | Déroute | Déroute | Déroute |
| 1 | Fuite | Fuite | Fuite | Fuite |
| 2 | Recul | | | |
| 3 | | | Recul | |
| 4 | Aucune Réaction | Recul | | |
| 5 | | | Aucune Réaction | Recul |
| 6+ | | Aucune Réaction | | Aucune Réaction |

### Modificateurs :

| | |
|---|---|
| +1 | L'unité a un Officier dans les 6″ |
| +1 | Unité composée de 6 figurines ou plus |
| +1 | L'unité forme une Ligne de Feu (voir page 32) |
| +1 | Unité de Natifs (voir page 33) intégralement dans une zone de Couvert. |
| -1 | Les pertes ont été faites par un tir à bout portant avec une Arme à Poudre Noire ou par une Ligne de Feu ou par de l'artillerie.* |
| -2 | Le test a été provoqué par un tir ayant causé 3 pertes ou plus à l'unité ou a été provoqué par une Carte Moral. |
| -1 | Aucune figurine de l'unité n'a de Ligne de Vue sur l'unité ayant provoqué la (les) perte(s). |
| -1 | Unité ayant été réduite à une seule figurine** |

Tous les malus et bonus sont cumulables.

* N'appliquez qu'une seule fois le malus, quel que soit le nombre de ces circonstances s'appliquant.

** Ce malus ne s'applique pas aux Officiers.

## MOUVEMENT

**Terrain Difficile**
Mouvement réduit de 2″
(sauf pour les Eclaireurs)

**Terrain Très Difficile :**
Mouvement réduit de 3″
(2″ pour les Eclaireurs)

**Obstacles, ou franchissement de porte ou fenêtre**
Mouvement réduit à 2″

**Monter/descendre d'un étage dans un bâtiment :**
Mouvement réduit de 3″

## ARMES DE TIR

| | **Portée** | **Puissance** | **Règles Spéciales** |
|---|---|---|---|
| **Mousquets** | 24″ | 3+ | Arme à Poudre Noire |
| **Carabine** | 16″ | 3+ | Arme à Poudre Noire |
| **Arc** | 36″ | 5+ | -1 pour tuer à plus de 18″ |
| **Arme de Jet** | 6″ | 4+ | Arme à coup unique |
| **Pistolet** | 8″ | 3+ | Arme à coup unique |
| **Fusil** | 72″ | 3+ | Arme à Poudre Noire. +1 pour Toucher. Place deux Marqueurs Poudre Noire. |

### Modificateurs :

Les modificateurs ci-dessous s'appliquent au résultat du dé avant de le comparer au score à obtenir.

| | |
|---|---|
| -1 | Tir à longue portée (plus de 12″) sauf contre Ligne de Feu |
| -2 | Tir à portée extrême (plus de 24″) |
| -1 | Cible rapide (cible ayant bougé de 8″ ou plus) |
| -1 | Réorientation |
| -1 | Cible à couvert léger |
| -2 | Cible à couvert dense |
| -2 | Cible à couvert lourd (voir description) |
| +1 | Bout portant (4″ ou moins) |
| +1 | Grande cible |