Sans peur et sans reproche

Unit	Clash	Sustain	Short R.	Shoot	Morale	Stamina	Spécial
Chevaliers Français et *Duccale*	10	6	0/3	0	3+	6	Lance . Elite 4+ Tough Fighter, Stubborn
Chevaliers	9	6	0/3	0	3+	6	Lance
Hommes d'armes	8	6	0/3	0	4+	6	-
Chevaliers à pieds	7	7	0/3	0	4+	6	Double Handed Weapon Tough Fighter, Stubborn
Arbalétriers Montés	4	3	2	2	5+	4	Crossbow, Light cavalry, Marauder
Turcs et Mercenaires	5	3	2	2	6+	4	Bow, Light cavalry, Marauder, Feigned Flight
Hallebardiers	6	6	0/3	0	4+	6	Double Handed Weapon
Archers	5	4	3	4	5+	6	Longbow, Stakes
Arbalétriers	5	4	3	3	5+	6	Crossbow
Piquiers	6	6	0/4	0	5+	6	Pike, Phallanx
Piquiers Suisses et Lansquenets	6	6	0/4	0	4+	6	Pike, Phallanx Tough Fighter, Stubborn]
Tirailleurs	5	4	2	0	5+	4	Skirmisher, Marauder
Haquebutiers	3	2	2	2	5+	4	Skirmisher, Hand Gun Marauder
Canon	1	1	0	3/2/1	5+	3	Bombarde
Ribaudequin	1	1	0	3	5+	3	Ribaudequin

Hand Gun : Portée de 12p, descend la sauvegarde de la cible à 6. Pas de « Closing Fire » ni de « Traversing Shott ».
Bombarde : Artillerie avec une portée de 36p [1 tir], 24p [2 tirs], 12p [3 tirs]. Touche toujours sur 4+ [aucun modificateur face à l'artillerie]. Annule la sauvegarde de la cible. Sur un double « 1 » [ce qui implique de lancer un second dé en cas de « 1 » sur les tirs à longue portée], lancer un dé : 1-2, le canon explose, retirer la pièce et ses servants. 3-4, incident majeur : tir sans effet ce tour, et la pièce ne tire pas le tour suivant. 5-6 : Incident ; tir sans effet ce tour. Sur un triple « 1 » la pièce est automatiquement détruite et retirée comme perte. L'artillerie ne peut pas effectuer un *« Closing Fire »*.
Ribaudequin : Portée de 12p, touche toujours sur 3+ [aucun modificateur face à l'artillerie]. Descend la sauvegarde de la cible à 6. Sur un double « 1 » lancer un dé : 1-2, le canon explose, retirer la pièce et ses servants. 3-4, incident majeur : tir sans effet ce tour, et la pièce ne tire pas le tour suivant. 5-6 : Incident ; tir sans effet ce tour. Sur un triple « 1 » la pièce est automatiquement détruite et retirée comme perte. L'artillerie ne peut pas effectuer un *« Closing Fire »*.
Longbow : Portée de 24p, réduit de 1 la sauvegarde de la cavalerie.
Stakes : Annule tous les bonus de charge et de *« clash »* de la cavalerie, et la fait passer en désordre au contact, seulement si la charge se fait de face. Poser des pieux coûte un mouvement complet.