

# Feuille de référence Irregular Wars 2ème Edition

## Séquence de Préparation :

- 1) Déterminer les armées
- 2) Déterminer l'attaquant et le défenseur
- 3) Chaque joueur pioche 3 cartes Chance
- 4) Recruter les armées
- 5) Le Défenseur place le terrain
- 6) L'attaquant choisit son bord de table
- 7) Le défenseur se déploie sur le bord opposé
- 8) L'attaquant se déploie
- 9) Jet pour les Maladies et Infortunes

## Moral (Resolve) :

Déclencheur	Malus/ Bonus au Moral
Unité, commandée par le Général, démoralisée dans la ligne de vue	-1
Autre unité amie, dans les 2u et la ligne de vue, démoralisée	-1
Unité contactée par une unité alliée en fuite	-1
Unité en fuite contactant un ennemi	-1
Unité subissant un tir réussi pendant la phase de Tir	-1
Unité équipée de <b>grenades</b> jetant un 1 non modifié dans la phase de Tir	-1
Unité pris en embuscade par un ennemi caché	-1
Unité engagée par une unité ayant <b>Savage</b>	-1
Unité <b>Native</b> engagée par une unité de cavalerie	-1
Unité déjà engagée sur son front et attaquée par un ennemi sur l'un de ses flancs	-1
Unité déjà engagée sur son front et attaquée par un ennemi sur son arrière	-2
Unité rattrapée par un poursuivant en essayant de se désengager d'une mêlée	-1
Toute unité impliquée dans un <b>Bloody draw</b> durant une mêlée	-1
Unité opposée à un adversaire gagnant <b>Upper hand</b> durant une mêlée	-1
Unité opposée à un adversaire gagnant <b>Supremacy</b> durant une mêlée	-2
Unité maudite par une unité <b>Pious</b>	-1
Unité ralliée par un Général ou une unité <b>Pious</b>	+1

## Maladies et Infortunes :

Résultat (2D6)	Maladies et Infortunes
2	<i>Corrompu</i> – Le capitaine de l'unité a été soudoyé et rentre avec ses hommes chez lui. Retirer l'unité de la table. Relancer si c'est l'unité commandée par le Général
3	<i>Virulente maladie</i> – L'unité est très malade et subit un malus de -2 au Moral
4	<i>Retard</i> – L'unité est retardée. L'unité est reculée d'1D6u sur son arrière. Si cela la place partiellement ou complètement en dehors de la table, dans un terrain impassable ou sur une autre unité, la placer au plus près de cette position. Relancer pour une unité <b>Heavy ordinance</b>
5	<i>Enthousiasme</i> - L'unité est commandée par un jeune et enthousiaste capitaine. L'unité est avancée d'1D6u sur son avant. Si cela la place partiellement ou complètement en-dehors de la table, dans un terrain impassable ou sur une autre unité, la placer au plus près de cette position. Relancer pour une unité <b>Heavy ordinance</b>
6	<i>Maladie</i> – L'unité est malade et subit un malus de -1 au Moral
7-12	<i>Prête et capable</i> – L'unité est à sa place et en bonne santé.

## Séquence du Tour :

- 1) Jet d'initiative
- 2) Phase de Tir
- 3) Phase d'Action
- 4) Phase de Mêlée

## Phase de Tir :

Portée	Distance
Portée courte pour toutes les unités	2u
Portée longue pour toutes les unités sauf les Artilleries	6u
Portée longue pour les Artilleries légères	10u
Portée longue pour les Artilleries lourdes	Illimitée

Tir	Modificateur
Tir sur une unité de Cavalerie	+1
Tir sur une unité <b>Native</b> sauf si tireur armé d' <b>Archaic missiles</b>	+1
<b>Archaic missiles</b> tirant pendant qu'il pleut	-1
Tir sur une unité adjacente à un obstacle linéaire comme un mur	-1

## Phase d'Action :

### Action pour les unités contrôlées :

- Bouger une unité de son maximum de mouvement,
- Tenter de se désengager d'une mêlée,
- Recharger ses armes à feu si n'est pas en mêlée,
- Général ou unité **Pious**, non engagé en mêlée, qui essaye de rallier une unité dans les 6u,
- Unité **Pious**, non engagée en mêlée qui essaye de maudire une unité ennemie dans les 2u.

Type de mouvement	Modificateur
Tourner de 90° ou 180°	-1u
Infanterie dans terrain accidenté	-1u
Cavalerie dans terrain accidenté	-2u
Toute unité dans des bois ou de l'eau	Mouvement maxi réduit à 1u
Toute unité traversant un obstacle (mur, haie,...)	-1u

Résultat (D6)	Action Impétueuse
1	<i>Fuite</i> – 180° sur l'arrière et mouvement restant droit devant
2-3	<i>Ne soyons pas hâtifs</i> – L'unité garde sa position et recharge si besoin
4	<i>Là-bas</i> – L'unité tourne ou fait une roue pour faire face à l'ennemi le plus proche
5	<i>En avant</i> – L'unité avance directement devant de la totalité de son mouvement. Rejeter si l'unité est en fuite et qu'une telle action la forcerait à engager une unité ennemie en mêlée
6	<i>A votre service</i> – Traiter l'unité comme une unité contrôlée.

Résultat (D6)	Tentative de désengagement
1-3	<i>Trop engagé</i> – L'unité est trop engagée en mêlée et refuse de se désengager
4-6	<i>Repli</i> – L'unité se désengage en bon ordre en tournant de 180° et bougeant de son mouvement restant loin de l'ennemi

Distance entre le Général ou l'unité Pious et la cible	Score à réaliser
Jusqu'à 3u	3+
Jusqu'à 4u	4+
Jusqu'à 5u	5+
Plus que 5u	6+

## Phase de Corps à corps :

Mêlée	Modificateur
Unité commandée par le Général	+2
Unité plus haute sur la pente d'une colline que son adversaire	+1
N'importe quelle partie d'une unité d'Infanterie dans un terrain accidenté	-1
N'importe quelle partie d'une unité d'Infanterie dans un bois ou de l'eau	-2
N'importe quelle partie d'une unité de Cavalerie dans un terrain accidenté	-2
N'importe quelle partie d'une unité de Cavalerie dans un bois ou de l'eau	-3

Différence	Résultat de la Mêlée
Egalité	<i>Bloody draw</i> – Toutes les unités engagées dans cette mêlée subissent -1 au Moral
1-2	<i>Inconclusive draw</i> – Pas de perte de Moral
3-6	<i>Upper hand</i> – Le perdant subit -1 au Moral
7+	<i>Supremacy</i> – Le perdant subit -2 au Moral

### Perte de Moral pour l'unité du Général :

Si l'unité du Général subit un tir réussi, jeter 2D6. Sur un double 1, le Général est tué et l'unité est démoralisée. Si l'unité du Général perd du Moral suite au résultat d'une mêlée, jeter 1D6. Sur un résultat de 1, il est tué et l'unité est démoralisée.

### Fuite :

Une unité, qui n'a plus qu'un point de Moral, part en fuite. Celle-ci recule d'1D3u sur son arrière en gardant la même orientation.

### Poursuite des démoralisés, fuyants et des désengagés :

Résultat (D6)	Poursuite
1-3	<i>Repos</i> – L'unité reprend son souffle et réorganise sa ligne. Si l'unité doit recharger ses armes à feu, elle le fait
4-5	<i>Poursuite sauvage</i> – L'unité poursuit l'unité adverse de son mouvement complet droit devant
6	<i>Saisir l'occasion</i> – L'unité peut immédiatement faire une action, incluant le tir si elle en a la possibilité

### Gain de l'Initiative :

Détermine qui nomme la première cible dans la phase de Tir,

Détermine qui jouera en premier dans la phase d'Action, Détermine dans quel ordre les mêlées sont résolues.