





























La Règle "Panache" - Feuille Référence Rapide Mouvement Combat /2

Type	Tir			Mêlée	Notes	Type	Tir			Mêlée	Notes
	Depl	Port	Dés	Dés			Depl	Port	Dés	Dés	
	2	0	0	5	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = disparu.		2	2	3	3	Ne perd pas de dé en mouvement / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = éléphant en panique
	2	0	0	5	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = disparu.		2	3	3	3	
	4/5 ss cb	0	0	3	ss cb = sans combat.		4/5 ss cb	0	0	3	+1 en attaque (corps à corps si activé et pas en riposte) sauf sur piques et éléphants
	4	0	0	3			4	0	0	3	+1 en attaque (corps à corps si activé et pas en riposte) sauf sur piques et éléphants
	3	0	0	3			3	0	0	3	+1 en attaque (corps à corps si activé et pas en riposte) sauf sur piques et éléphants
	3	0	0	3			3	0	0	3	+1 en attaque (corps à corps si activé et pas en riposte) sauf sur piques et éléphants
	2	0	0	3			2	0	0	3	+1 en attaque (corps à corps si activé et pas en riposte) sauf sur piques et éléphants
	1/2 ss cb	2	3/2 (2 s'il ne reste qu'une plaquette.)		ss cb = sans combat. -1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.		1/2 ss cb	2	3	2	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué. + effet fusées (f)
	1	3	3/2 (2 s'il ne reste qu'une plaquette.)		Pas de tir si mouvement.		1	3	3	2	Pas de tir si mouvement. + effet fusées (f)
	1 ss cb	4	3/2 (2 s'il ne reste qu'une plaquette.)		ss cb = sans combat. - Pas de tir si mouvement.		1 ss cb	4	3	2	ss cb = sans combat. - Pas de tir si mouvement. + effet fusées (f)
	1 ss cb	5	3/2 (2 s'il ne reste qu'une plaquette.)		Jamais plus de 1 hex de déplacement en toutes circonstances. - Pas de tir si mouvement.		1 ss cb	5	3	2	ss cb = sans combat. - Jamais plus de 1 hex de déplacement en toutes circonstances. - Pas de tir si mouvement. + effet fusées (f)
	1 ss cb	6	3/2 (2 s'il ne reste qu'une plaquette.)		Jamais plus de 1 hex de déplacement en toutes circonstances. - Pas de tir si mouvement. Si 1 plaquette = statique.		1 ss cb	6	3	2	
	3/2 fuite	Tout personnage isolé ignore le terrain difficile sauf si véhicule					3/2 fuite	Tout personnage isolé ignore le terrain difficile sauf si véhicule			
	3/1 fuite	Tout personnage isolé ignore le terrain difficile sauf si véhicule					Spe	0	0	3	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = disparu.

(f) Effet « fusées » : Pas d'attaque au corps à corps et recul doublé si cible animaux.