SEQUENCE DE JEU

**Le tour de jeu comporte 2 phases (joueur A joueur B)**

1 / Ordres généraux pour les joueurs A et B

2 / Phase A Le joueur A est le joueur actif

1 / D6 d’activation, orientation, charge, puis changement de formation, puis mouvements du joueur A

2 / Tirs (dans l’ordre choisi par le joueur A); les unités du joueur B peuvent tirer

3 / Corps à corps, les joueurs résolvent les mêlées de leurs unités en contact (réalignement gratuit)

3 / Phase B Le joueur B est le joueur actif.

Phase identique

Une unité ne peut tirer, bouger, combattre qu’une seule fois par phase.

* L’artillerie qui prolonge (360°) de 5cm peut ensuite tirer avec la pénalité, avec un mouvement supérieur le tir est interdit

# ACTIVATION

Le joueur actif, lance 1 D6 (pour 12/11 unités) 1D4 (pour 8 / 7) 1D3 (pour 6/ 5) 1D2 (pour 4/ 3 / 2),

donne le nombre de points disponibles (P A) pour ce tour dans le rayon de commandement (50 cm)

**Qualité du chef :** (ajouter ou soustraire) lamentable **–1** / mauvais **0** / normal **+1** / bon **+2** / excellent **+3**

Le déplacement d’une unité ou d’un groupe nécessite 1 PA / 2 PA à + de 50 cm

Le déplacement d’un général nécessite 1 PA (il peut se déplacer gratuitement s’il est rattaché)

**Groupe d’unités** : 1 seul ordre est nécessaire pour 1 groupe si : les unités sont au contact au début, il n’y a pas de décalage dans l’exécution, si c’est le même ordre pour toutes les unités (même si directions différentes), enfin le groupe peut se scinder dans l’exécution de l’ordre.

**Interpénétration :** - 1 point d’activation par et pour chaque corps ami interpénétré

# ORDRES GENERAUX

Les ordres sont applicables immédiatement

Valeurs des chefs : bon : 4 moyen : 3 mauvais : 2

Il faut additionner les valeurs des 2 généraux en communication et les modificateurs suivants :

Chefs de nationalités différentes - 1

Deuxième tentative pour un même ordre + 1

Enième tentative pour un même ordre + 2

Lancer 2D6 si le résultat est inférieur ou égal au score l’ordre est reçu

**2 TYPES D’ORDRE** :

AVANCER : Plus de la moitié des points d’activation sont utilisés pour avancer ou charger

(une fois la position occupée l’ordre se commue en tenir)

TENIR : Les unités doivent tenir leurs positions, cependant 1/3 (arr. au sup.) des points d’activation peuvent

être utilisés pour avancer ou charger

**Commandement :** lancer 3 D6 : si cdt inférieur prendre le D inférieur

Si cdt moyen prendre le D médian

Si cdt supérieur prendre le D supérieur

1 lamentable 2 mauvais  3 – 4 moyen  5 bon  6 excellent

**MOUVEMENTS**

Les unités peuvent s’orienter et bouger dans n’importe quelle direction. (mais pas de croisement de charge)

**Les orientations**:

Uniquement au début du mouvement (crabe autorisé dans la limite de 22,5° plus si derrière un abri linéaire, ½ mvt.). Cependant, l’alignement (front à front) en fin de mouvement est autorisé.

1/2 tour (gratuit) sur place pour l’infanterie et l’artillerie, sur le coté (pivot fixe) pour la cavalerie.

(cependant passer de l’arrière au flanc d’1 unité amie est possible mais sans mouvement résiduel)

Les unités de tirailleurs peuvent reculer face à l’ennemi et tirer, interpénétrer et l’être, sans effet

Les généraux bougent les derniers.

Le mouvement de groupe s’effectue à la vitesse de l’unité la plus lente.

Et leurs orientations se font sur un coté (pivot fixe), dans la limite du mouvement.

Route : + ½ Terrains difficiles / Franchir un obstacle : 2 cm pour 1cm

(Inf. milice : 10 cm réserve : 12 cm / Cav. milice ou réserve : 20 cm)

Si en début de tour, un corps n’a aucune de ses unités dans la « zone de friction » (- de 40 cm d’un ennemi)

L’activation n’est pas nécessaire et le mouvement est augmenté de 50 %.

Cependant dans la « zone de friction » aucun  mouvement n’excède les distances tactiques

**Colonne de marche :** Interdiction d’attaquer en com. Mouvement + 50%, - 2 au corps à corps, au feu et en résilience

VISIBILITE

Pour repérer une unité en abri il faut s’en approcher à moins de 10 cm

Une unité cachée qui tire se révèle à toutes les unités ennemies et peut ainsi être prise pour cible

**Option réserve d’armée :** Des unités rattachées au chef d’armée, peuvent être pendant la partie détachées à 1 corps d’armée pour le renforcer (le seuil de démoralisation est ainsi réajusté d’autant, quand les unités s’intègrent au rayon de commandement du chef de corps).

**Option détachement : d**es formations peuvent être détachées (mais entièrement) à d’autres corps. Le corps adoptif contrôle ses nouvelles unités sans bonus de commandement ni de résilience. Les unités détachées conservent le seuil de démoralisation de la formation d’origine. Si l’unité d’adoption retraite, les unités détachées peuvent continuer à se battre mais sous le contrôle de leur chef d’origine

**Si le corps à perdu la ½ +1 de ses unités**, l’ordre devient retraite : les unités restantes du corps doivent reculer (sans activation). (Dans un corps mixte, les troupes de milice ou assimilées (tirailleurs), comptent comme ½ perte dans le solde moral ; les troupes élites : 1,5)

Le seuil de démoralisation peut être minoré ou majoré de 1 si corps de réserve ou d’élite.

**ESQUIVE**

Pour tirailleurs, s’ils sont chargés ou « frôlés » (- de 5 cm de la trajectoire de charge), ils peuvent choisir de s’enfuir. S’ils choisissent de rester, une chance sur deux d’esquiver quand même …

Des tirailleurs au cps à cps avec d’autres tirailleurs doivent esquiver si chargés par un ennemi en ordre dense

Une cavalerie ou un « esquivant » bloqué de flanc par une zone de contrôle d’infanterie ou d’art., peut esquiver (mais seulement 1 chance sur 2 de survivre).

La cavalerie au cps à cps, peut esquiver face à de l’infanterie ou de l’art. (1/2 ou1 chance sur 3 si cavalerie légère)

L’unité doit faire son mouvement complet, dans la direction opposée à la charge et dans un cône de 22,5 ° maxi. L’unité en esquive à une chance sur 2 d’être détruite (1 sur 3 si élite ou spécialisée)

Si l’unité rencontre un obstacle infranchissable, elle est détruite

L’unité en esquive est considérée shaken dans cette phase et celle d’après (sans brittle), et dos à l’ennemi.

L’unité chargeante doit aller (si possible) jusqu’à l’emplacement initial de la cible, ou faire son mouvement complet et ainsi (si elle le veut), percuter une autre unité adverse (sauf si zone de contrôle …)

TIRS

Angle de tir : 22,5 du centre du tireur au bord extrême de la cible et 1 socle de part et d’autre

Priorité de tir : les cibles sont définies au début de la phase (pas de changement opportun), (les effets se cumulent). Le tir se fait toujours sur la cible la plus proche et en face, toujours sur une seule cible .

Cumuler tous les tirs (des unités accolées) sur une même cible en une salve (couloir de tir : minimum 2.5 cm).

Une unité doit répliquer si elle est prise à partie, si c’est l’unité la plus proche, en face, à portée et dans l’angle.

**Les tirailleurs n’infligent que des shaken qui se cumulent sans destruction (2 shaken max.).**

**Artillerie**

A plus de 40 cm, tir libre pour l’artillerie, choix possible entre les 3 cibles les plus proches

Tir d’artillerie indirect autorisé, seulement si pas de cible directe

**Une grande batterie :** (3 unités accolées et +) choix possible parmi les 3 cibles les plus proches, tirs séparés possibles mais la majorité sur une seule cible

Si 2 batteries accolées tir sur une seule cible sauf si 2 priorités de cible différentes

(Mitrailleuse : effets et facteurs de tir comme ceux des armes légères)

**Méthode**

Ajouter à la puissance de feu, les modificateurs et 1 D4. Puis comparer au score adverse

**Résultats**: Si inférieur ou égal à l’adversaire : aucun effet

Si supérieur de 1 ou 2 : adversaire shaken\*

Si supérieur de 3 ou + : adversaire détruit(quickill)

L’artillerie à portée moyenne n’inflige que des shaken (2 max.) à portée longue que des brittle (2 max)

**«Unxepected devastation » :** Si il y a égalité au cps à cps ou dans un **échange** de tir : les 2 unités reçoivent un « brittle » (même si facteur fat, squeleton ou shaken).

**Si une unité ne peut effectivement répliquer** (hors de portée ou shaken). Celle-ci lance 1D4 qu’elle ajoute à sa puissance mais sans modificateurs autres que le statut, shaken, brittle, squeletton ou l’abri. (Ayant tiré dans la phase précédente que pour les shakens). Même si le résultat est à son avantage, elle n’inflige aucun dommage.

\* SHAKEN : Dure pendant la phase où cela arrive et jusqu'à la fin de la phase suivante.

L’unité ne peut ni bouger ni tirer, mais peut combattre avec son modificateur

2 shakens consécutifs = détruit

Une unité qui a été shaken, le tour d’après et pour le reste de la partie aura un « brittle » : – 1 au tir, en résilience et au corps à corps. (maximum cumulé – 2)

Si une unité dépasse 2 marqueurs shaken et/ou brittle : l’unité est détruite. (prime les autres cas)

**Option unités erratiques :** les unités réserves ou milices font leurs tests de combat, de tir avec 1 D4 non modifié

**Infanterie de seconde ligne** : Certaines réserves peuvent avoir un feu de 3 mais avec les résultats suivants : si supérieur de 1 ou 2 : adversaire brittle, si supérieur de 3 ou + : adversaire shaken, (ne détruisent que des shakens)

**Artillerie de seconde ligne :** à portée moyenne : si supérieur de 1 ou 2 : adversaire brittle, si supérieur de 3 ou + : adversaire shaken, Autres portées, résultats identiques.

Combat

Les tirailleurs et tirailleur cav. ne chargent que des tirailleurs et l’artillerie s’ils sont shaken, mais ils peuvent participer à tous les combats en soutien latéral uniquement (la cav. tirailleur peut charger des cav. tir.)

On ne peut se rajouter à 1 groupe déjà engagé au corps à corps. (Sauf si préalablement juxtaposé latéralement)

Seules les unités de cavalerie contre inf. en carré, peuvent se désengager d’une mêlée et charger (toutes directions). Quand l’unité est « lachée » elle n’a pas de ZdC.

Une unité engagée dans un cps à cps (même en soutien) ne peut tirer et être prise pour cible.

Une unité est considérée de flanc que si elle l’était après orientation de l’ennemi ( ligne perpendiculaire, de centre de front, le référent, à centre de flanc) (sinon l’unité attaquante s’aligne sur le front de l’attaquée)

**Soutien arrière :** 1 stand max. pour l’infanterie, Aucun pour la cavalerie et l’artillerie, la cavalerie n’offre pas de soutien arrière mais latéral possible.

**Procédure et résultats**

identiques à ceux du tir (concernent que l’unité au contact)

Pas plus de 2 charges successives sans pause

**Zone de contrôle**

Identique à la zone de tir.

On ne peut « frôler » un ennemi (sf. si au c.à c.) à moins de 5 cm sans l’engager (au tir ou c.à c.)

Une unité ne peut pas défiler, faire 1/2 ou 1/4 tour, changer de formation ou charger **en présentant son flanc** à l’ennemi (même si en c. à c.) dans sa zone de contrôle (10 cm).

Si une unité est prise de flanc, en étant menacée par un ennemi à moins de 10 cm, elle est immobilisée.

L’unité menaçante devra charger dans sa phase (quelle qu’elle soit et même si elle est menacée sur le flanc).

##### On ne peut pas changer de formation dans une ZC (dégagée) ou dans une zone d’interdiction de cavalerie ennemie (même si elle est en c.à c.)

Zone d’interdiction de cavalerie :

##### Les tirailleurs (et l’infanterie dans certaines périodes) non protégés (couvert) ne peuvent pas s’approcher de la cav. à moins de 10 cm (même si en c.à c.). Sauf, si la trajectoire de charge potentielle est obstruée par un obstacle

##### Débordement et soutien

Le débordement n’est pris en compte que si l’adversaire n’en à pas, sinon on effectue des combats séparés.

Après 1 premier round, si un combat n’est pas terminé, pas d’avance possible, cependant on peut « aligner » et « remonter » les stands gratuitement (mais le front reste fixe).

Dans un groupe les unités immobilisées par une mêlée sont celles en débordement immédiat et celles en profondeur (si c’est une prise ou une menace de flanc, le soutien latéral, si c’est son choix, peut se dégager et progresser normalement mais pas en direction du flanc menacé).

Si à l’issue de corps à corps victorieux, 2 unités ennemies se retrouvent accolées latéralement, elles doivent se réaligner et combattre à la phase suivante.

**Bâtiment**

Une unité qui remporte un corps à corps contre un abri l’occupe automatiquement en fin de tour (en résilience et au corps à corps seulement) elle se positionnera dans sa phase (choisir une face privilégiée)

Un bâtiment ne peut être occupé que par 1 seule unité ( pas de soutien arrière, seulement latéral)

Tirailleur en bâtiment : facteur identique à celui de l’infanterie (mais pas de bonus tirailleur en résilience)

**Chef rattaché :** une fois par partie et par joueur, si un 1 est jeté : relancer le dé

**Charge « all out**» Pour les unités de cavalerie médiocres, dans son premier round de combat, l’unité lance 2 dés et choisit le meilleur . Mais si malgré cela l’unité n’obtient qu’une égalité (sans conséquence pour l’attaqué) ou devient shaken, elle est détruite immédiatement . ( cette « fragilité », dure tout le combat)

**Charge Rash :** (décidée avant la prise de mesure) On peut disposer d’un bonus de distance pour une charge de cavalerie : Lancer un D6 Qui donne le nombre de cm. supplémentaires mais pour la durée du combat , si l’unité n’obtient qu’une égalité (sans conséquence pour l’attaqué) ou devient shaken, elle est détruite immédiatement .

Première Guerre mondiale

**Echelles :** 1 tour : 1 heure / 1 cm : 100 m 1 stand : 1 rgt d’infanterie ou bat. Pour tirailleur ; 1 brigade de cavalerie ; 1 groupe de batteries

Les unités peuvent reculer de seulement 5 cm, face à l’ennemi.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| TYPES | MOUVEMENTS | PORTEES | TIR | COMBAT |
| général | 30 cm (45) |  |  |  |
| infanterie | 15 cm (22.5) | 20 cm | 3 | 3 |
| tirailleurs | 20 cm (30 ) | 20 cm | 4 | 2 |
| cavalerie | 25 cm (37,5) | 15 cm | 2 | 4 |
| cosaques | 30 cm (45) | 15 cm | 2/ (3) | 3 |
| Cavalerie démont. | 15 cm (22,5) | 15 cm | 3 | 2\* |
| Cavalerie tirailleur | 30 cm (45) | 15 cm | 3 | 1 |
| tchanka | 25 cm (37.5) | 20 cm | 3 | 4 |
| artillerie | 15/ 25cm (22,5/ 37,5) | 75cm /90 cm \* | 4 / (3) | 3 / 1 |
| automitrailleuse | 20cm (30) | 20 cm | 4 / (3) | 4 |
| mitrailleuse | 12 / 20 cm (18/ 30) | 30 cm | 4 / (3) | 3 |
| tank | 10 / 15 cm (15 / 22,5) | 20 cm | 4 / (3) | 5 |

\* Facteur identique pour cav. Attaquant / défendant un abri

\* Le 75 français porte à 90 cm

**Tirailleur** (ne détruisent que des shakens)

(armes 2 portées, sauf artillerie, mitrailleuse : 3 portées)

A plus de 50 cm, tir libre pour l’artillerie, choix possible entre les 3 cibles les plus proches

MODIFICATEURS (tir indirect autorisé, seulement si pas de cible directe)

Tireur d’élite + 1 Par unité accolée tirant sur la même cible + 1 (max + 2)

Tireur réserve - 1 Cible en abri léger / dur - 1 / - 2

Unité shaken - 2 Armes à portée longue - 1

Unité brittle - 1 Armes à cadence supérieure +1

Tireur expérimenté / inexp. +1 / -1

(Mitrailleuse : effets et facteurs de tir comme ceux des armes légères)

Artillerie de 75 : Fat Artillerie lourde +1 / + 1 fat / + 2 / + 2 fat

Artillerie prolongeant dans la phase - 1

Artillerie ayant tiré dans la phase précédente - 1

Artillerie tirant sur infanterie avec soutien arrière + 1

Artillerie, mitrailleuse : à portée moyenne - 1 / à portée longue - 2

Artillerie de campagne en tir indirect : utiliser en + un D modifié : **- 2 / -1 / -1 / 0 / 0 / 0** angle mort : 10 cm

Straff : Déterminer le point d’entrée et de sortie de l’escadrille, puis lancer un D, paire : dévié à droite, impaire : dévié à gauche. Lancer 1 D 4 donne la dérivation en dizaine de cm. Toutes les unités sur la trajectoire subissent une attaque à 2 + l’emporte en cas d’égalité. Si c’est un ami une chance sur 3 d’être attaqué.

Facteurs de combat

Unité d’élite + 1

Unité de réserve - 1

Unité shaken - 2

Unité britlle - 1

Ennemi plus haut - 1

Adversaire en abri léger / dur -1 /-2

Unité prise de flanc ou d’arrière - 2

« impetus » (1 phase seulement) + 1

Si l’unité était en corps à corps dans la phase précédente - 1

Pour chaque ami en contact sur le flanc + 1

Sur l’arrière + 2 (max. cumulé, flanc et arr. + 3)

Artillerie fat + fat (1 phase seulement)

Tir. expér. / inexpér. + 1 / - 1 ( 1 phase seulement)

Infanterie, tirailleur, mitrailleuse, cav. démontée contre cavalerie + 1 ( 1 phase seulement)

**Artillerie de bombardement :** portée **: 60** / **150** cm, (angle mort : 10 cm).

« Sulfatage » **:** seulement à portée moy.et longue, toutes les unités à moins de 8 cm du point d’impact subissent

1 tir (à –2 de dispersion pour le tireur) Le soutien accolé donne uniquement un bonus de rayon : 2 batteries : 15 cm. Choix possible entre les 4 ou 5 cibles les plus proches. 1 phase entière d’installation.

SECESSION

TYPES DISTANCES PUISSANCES COMBAT

Infanterie 15 cm **3 3**

Tirailleur 20 cm **4 1**

Cavalerie 25 cm **(2) 4 ou 3 / 4**

Cavalerie démontée 18 cm **3 2**

Mitrailleuse 20 cm **4 (3) 3/1**

Artillerie 15 cm / 20 / 25 **4 (3) 3/1**

Tirailleur cavalerie 30 cm **3 1**

Indiens 20 cm **(2) 3** (+ impétus)

Général 30 cm

(Inf. milice : 10 cm réserve : 12 cm Cav. milice ou réserve : 20 cm)

En ligne de combat, recul face à l’ennemi possible mais limité à 1/3 du mouvement

PORTEES (tir indirect autorisé, seulement si pas de cible directe)

Mousquet : 10 cm

Rifle : 20 cm

Sharpshooter rifle : 30 cm

Carabine : 15 cm

Mitrailleuse : 30 cm

Artillerie SB : 30 cm / 45 cm / Rayée : 60 / 75 / 80 : 90 cm Artillerie extra lourde : 120 / 150 cm

(Armes légères / mitrailleuse : 2 portées / Artillerie : 3 portées)

Option : (à plus de 40 cm, tir libre pour l’artillerie, choix possible entre les 3 cibles les plus proches)

**Modificateurs de tir**

Tireur d’élite + 1 Par unité accolée tirant sur la même cible + 1 (max + 2)

Tireur réserve - 1 Cible en abri léger / dur - 1 / - 2

Unité shaken - 2 Arme de cadence supérieure +1

Unité brittle - 1 Armes légères à portée longue - 1

Tireur expérimenté / inexp. +1 / -1

Artillerie lourde / extra lourde + 1 / +2

Artillerie prolongeant dans la phase - 1

Artillerie ayant tiré dans la phase précédente - 1

Artillerie tirant sur infanterie avec soutien arrière + 1

Artillerie, mit. tirant à portée moyenne - 1  / à portée longue - 2

Artillerie SB à – de 10 cm +1

Artillerie de campagne en tir indirect : utiliser en + un D modifié : **- 2 / -1 / -1 / 0 / 0 / 0** angle mort : 10 cm

(**option :** infanterie ayant tiré dans la phase précédente – 1 )

###### Modificateurs de combats

Unité d’élite : +1 Ennemi + haut : -1

Unité de réserve : -1 Adversaire en abri léger / dur : -1 / - 2

Inf. av armes de cadence sup. (1 phase seul.) +1 Artillerie smoothbore lourde (1 phase seul.) +1

Unité shaken : -2 Cav. au cps à cps contre inf. (1 phase seul.) - 1

###### Unité brittle -1

###### Unité prise de flanc / arr. : -2

« Impetus » + 1 (1 phase seulement)

Tireur expérimenté / inexp. (1 phase seul.) +1 / -1

Si l’unité était en cps à cps dans la phase précédente : -1

Pour chaque ami en contact sur le flanc / sur l’arrière : +1 / +2 (max cumulé flanc et arr. :+3)

**Colonne de marche :** Interdiction d’attaquer en com. Mouvement + 50%, - 2 au corps à corps, au feu et en résilience.

**Le changement de formation** : ou monter / démonter, dépend du statut de la troupe

milice : 1 tour réserve : ¾ ligne : ½ élite : ¼

L’infanterie ne peut s’approcher de la cav . montée, volontairement, à moins de 10 cm (sauf si en couvert)

**Vagues d’assaut :**

La formation est composée de 3 unités, sur 3 rangs.

Elle bénéficie d’un +3 au corps à corps de soutien arrière (au lieu de + 2)

Si elle est prise sous le feu d’artillerie celle-ci bénéficie du +1 pour cible soutenue sur l’arrière

**« Extended ligne » :**

Dans un corps, deux unités d’infanterie élite ou ligne (maximum), peuvent faire de  «l’extended ligne » simultanément.

L’unité devient alors :

(4) en résilience / tireur inexpérimenté / 1 au combat et elle peut se déplacer de 18cm elle n’inflige que des shaken mais elle ne peut pas interpénétrer et être interpénétrée.

INDEPENDANCE

TYPES DISTANCES PUISSANCES COMBAT

Milice 10 cm **2 1** (option : tir exp. à portée longue ou

Infanterie « levée » 12 cm **2**  **2** tir exp. mais ne fait que des shaken) Infanterie régulière 15 cm **3 3**

Infanterie légère 18 cm  **4 3 / 2**

Infanterie whig / tories 12 cm **3 2**

Indiens 18 cm (2) 3

Tirailleur 20 cm **3 / 4 1**

Cavalerie 25 cm **(2)/(3) 4**

Cavalerie coloniale 30 cm **3 2** (troupe de 2nd ligne au feu)

Tirailleur cavalerie 35 cm **3 1**

Artillerie 10 cm / 20 cm **4 / 3 fat (3) 3/1** Général : 30 cm

En ligne de combat, recul face à l’ennemi possible mais limité à 1/3 du mouvement

Une milice en ligne peut être interpénétrée par de l’infanterie amie mais si elle est shaken elle est détruite.

PORTEES

Fusil déclassé : 10 cm

Mousquet : 15 cm

Carabine : 20 cm

Kentucky rifle : 25 cm

Artillerie : 30 cm / 45 cm / 60 cm

(Armes légères 2 portées / Artillerie: 3 portées)

Option : (à plus de 40 cm, tir libre pour l’artillerie, choix possible entre les 3 cibles les plus proches)

**Modificateurs de tir**

Tireur d’élite + 1 Par unité accolée tirant sur la même cible + 1 (max + 2)

Tireur réserve - 1 Cible en abri léger / dur - 1 / - 2

Unité shaken - 2 tireur expérimenté (anglais) / inexp. + 1 / -1

Unité brittle - 1 Armes légères à portée longue - 1

Infanterie en ordre dense (français) + fat

Artillerie tirant à portée moyenne - 1  / à portée longue - 2

Artillerie prolongeant dans la phase - 1

Artillerie tirant sur infanterie avec soutien arrière + 1

Artillerie ayant tiré dans la phase précédente - 1

Artillerie à – de 10 cm +1

(**option :** infanterie ayant tiré dans la phase précédente – 1)

###### Modificateurs combats

Unité d’élite : +1 Ennemi + haut : -1

Unité de réserve : -1 Adversaire en abri léger / dur : -1 / - 2

Unité shaken : -2 Indiens ou « impetus » en charge (1 phase) : +1

Unité brittle - 1 Artillerie lourde (1 phase seul.) +1

Unité prise de flanc / arr. : -2

Si l’unité était en cps à cps dans la phase précédente : -1

Pour chaque ami en contact sur le flanc ou l’arrière (max. cumulé flanc et arr. :+3) : + 1

**L’infanterie** (sauf indiens) ne charge pas la cavalerie et elle ne peut s’en approcher volontairement à moins de 10 cm (sauf si en couvert)

**Fat unit :** (3 stands) Ces régiments, en cas d’égalité au tir ou de combat, infligent un shaken à l’adversaire

**Squeleton unit :** idem à l’inverse. **Fat vs squeleton :** +1 pour fat dans tous les cas

**Echelle : indications :** Infanterie : 250 hs  / cavalerie, tirailleurs: 150 hs / artillerie : 3 pièces

EMPIRE

**Unités**: le feu et la résilience (hors bonus de formation) ont un maximum de 3 pour la cavalerie et de 5 pour l’infanterie

Option : (à plus de 40 cm, tir libre pour l’artillerie, choix possible entre les 3 cibles les plus proches)

TYPES MOUVEMENTS PUISSANCES COMBAT

**Infanterie 15 cm (10) 3 3**

**Tirailleurs 20 cm 4 1**

**Cavalerie lourde 25 cm (17) (3) 5**

**Cavalerie moyenne 25 cm (17) (2) 4\***

**Cavalerie légère 30 cm (20) (3) 4/3 (vs cavalerie)**

**Cosaques 35 cm (3) 2/1**

**Artillerie lourde 12 cm 4 (3) 4/1**

**Artillerie moyenne 15 cm 4 (3) 3/1**

**Artillerie légère 25 cm 4 (3) 3/1**

**Général 30 cm**

/ uniquement pour la 2 et énième phase de corps à corps

Inf. milice : 10 cm (7) réserve : 12 cm (8) Cav. milice ou réserve : 20 cm (14)

\*pour la cavalerie anglaise combat à 3 et +1 d’impetus au premier round

PORTEES

Fusil déclassé : 10 cm

Mousquet : 15 cm

Carabine : 20 cm

(Armes légères 2 portées / Artillerie: 3 portées)

**Modificateurs de tir**

Tireur d’elite + 2

Tireur vétéran + 1 Par unité accolée tirant sur la même cible + 1 (max + 2)

Tireur réserve - 1 Cible en abri léger / dur - 1 / - 2

Tireur milice - 2 Armes légères à portée longue - 1

Unité shaken - 2 Tireur expérimenté + 1

Unité brittle - 1 Artillerie régimentaire + fat

Tireur inexpérimenté - 1

**Option** :infanterie ayant tiré dans la phase précédente – 1

Artillerie lourde + 1 \*

Artillerie prolongeant dans la phase - 1

Artillerie ayant tiré dans la phase précédente - 1

Artillerie tirant sur infanterie avec soutien arrière + 1

Artillerie tirant à portée moyenne - 1  / à portée longue - 2

Artillerie à – de 10 cm +1

\*+fat pour 9 livres anglaise et 12 des prussiens 1806

Modificateurs combats

L’infanterie ne charge pas la cavalerie

L’infanterie non protégée (carré, couvert) ne peut pas s’approcher (ni changer de formation) de la cavalerie à moins de 10 cm.

Les cosaques ne chargent pas la cavalerie et l’infanterie en ligne sauf si shaken ou de flanc ou arrière

Certaines nationalités utilisent la colonne de combat que pour l’assaut contre des abris.

Unité d’élite : + 2

Unité vétéran : + 1

Unité réserve : - 1

Unité milice - 2

Unité shaken - 2

Unité brittle - 1

Unité prise de flanc / arr. : - 2 / - 3

Ennemi + haut : - 1

Adversaire en abri léger / dur : - 1 / - 2

Si l’unité était en cps à cps dans la phase précédente : -1(sauf infanterie russe)

Pour chaque ami en contact sur le flanc : +1

Sur l’arrière +2 (+1 seulement contre cavalerie) (max cumulé flanc et arr. :+3)

Unité en ligne avec feu sup. +1 (1 phase seulement)

Unité en ligne avec feu inf. -1 (1 phase seulement)

Artillerie régimentaire + fat (1 phase seulement)

« Impetus » +1 (1 phase seulement)

Les lanciers en cas d’égalité l’emportent (1 phase seulement)

**Changement de formation :**

milice : 1 tour réserve : ¾ ligne : ½ élite : ¼

**TIRAILLEUR :** L’infanterie légère peut passer en tirailleur et inversement

**CARRE :** Mouvement comme la ligne, dans n’importe quelle direction, tir possible à 360 °

Au combat + 3 contre cavalerie / - 3 contre infanterie (colonne fermée + 2 / - 2),

ne bénéficie pas de soutien arrière, zone d’interdiction : 5 cm seulement

Au tir (valable en résilience) – 2 pour l’unité en carré

**LIGNE :** mouvements donnés entre parenthèses

+ 1 au tir (et en résilience face à l’artillerie) / - 1 au corps à corps pour infanterie

+ 1 (dans la 1 phase) si cav. en ligne contre cav. en colonne

Mouvement de recul possible (sauf pour cavalerie), 1/3 du mouvement au maximum

La ligne prend 2 fois plus de place (l’attaque se fait toujours sur le centre de la ligne)

Ainsi une attaque par ou sur 2 colonnes est possible, dans ce cas un seul combat (avec un soutien max. cumulé de + 3) (c’est l’unité chargeante qui décide de l’unité ennemie référente)

**Colonne de marche :** le passage en com est gratuit mais celui en ordre de bataille dépend du statut

Interdiction d’attaquer en com. Mouvement + 50%, - 2 au corps à corps, au feu et en résilience.

**« Gros bataillon  »** (autrichien)

Représenté par 2 bataillons accolés latéralement. Ils ne sont pas scindables.

Ils bénéficient en permanence d’un soutien latéral même en résilience (sauf en tir réel, si l’autre unité n’a pas l’angle requis). Pas de tirs séparés possibles.

**Fat unit :** Ces régiments, en cas d’égalité au tir ou de combat, infligent un shaken à l’adversaire

**Squeleton unit :** idem à l’inverse. **Fat vs squeleton :** +1 pour fat dans tous les cas

**Double batterie :** considérée comme disposant d’un fat.

Shot to pieces



« *L‘art de la guerre est un grand jeu de hasard où celui qui calcule le mieux gagne à la longue. »*

Frédéric II de Prusse.

**Règles “fast play” septembre 2012**

**“Play testing” par le club les rifles**

GRAND SIECLE

TYPES DISTANCES PUISSANCES COMBAT

Milice 10 cm **2 2**

Infanterie régulière 15 cm **3 3**

Tirailleur 20 cm **3 1**

Cavalerie 25 cm **(2) 4**

Cavalerie lourde 25 cm **(3) 5**

« Reivers » / hussards 30 cm **(3) 3 (esquive possible)**

Tirailleur cavalerie 30 cm **3 1**

Dragons 25 cm **2 4**/ **3 (vs cav.) (tir possible)**

Dragons démontés 18 cm **3 2\***

Warband (impétueux) 18 cm **(2) 3 + impetus**

Inf. de tir 15 cm **3 (2) pas de charge possible**

Artillerie 10 cm / 20 cm **4 (3) (2nd ligne) 3/1**

Général 30 cm

\* Facteur identique pour dragons montés attaquant / défendant un abri

Infanterie régulière, recul face à l’ennemi possible mais limité à 1/3 du mouvement

**L’infanterie** (sauf warband) ne charge pas la cavalerie et elle ne peut s’en approcher volontairement à moins de 10 cm (sauf si en couvert)

PORTEES

Fusil : 15 cm / matchlock : 10 cm / carabine, mousquet turc : 20 cm

Artillerie : 30 cm / 45 cm / 60 cm / (Armes légères 2 portées / Artillerie: 3 portées)

Option : (à plus de 40 cm, tir libre pour l’artillerie, choix possible entre les 3 cibles les plus proches)

**Modificateurs de tir**

Tireur d’élite + 1 Par unité accolée tirant sur la même cible + 1 (max + 2)

Tireur réserve - 1 Cible en abri léger / dur - 1 / - 2

Unité shaken - 2 tireur expérimenté / inexp. + 1 / -1

Unité brittle - 1 Armes légères à portée longue - 1

Artillerie tirant à portée moyenne - 1  / à portée longue - 2

Artillerie prolongeant dans la phase - 1

Artillerie lourde + 1

Artillerie tirant sur infanterie avec soutien arrière + 1

Artillerie ayant tiré dans la phase précédente - 1

(option :infanterie ayant tiré dans la phase précédente – 1 )

###### Modificateurs combats

Unité d’élite : +1 Ennemi + haut : -1

Unité de réserve : -1 Adversaire en abri léger / dur : -1 / - 2

Unité shaken : -2 « impetus » (1 round ) : +1

Unité brittle - 1 Artillerie lourde (1 phase seul.) +1

Unité prise de flanc / arr. : -2 Inf. avec piques vs cav. (1 phase seul.) +1

Tireur expérimenté / inexp. + 1 / -1 (1 phase seul.)

Si l’unité était en cps à cps dans la phase précédente : -1

Pour chaque ami en contact sur le flanc ou l’arrière (max. cumulé flanc et arr. :+3) : + 1

**Impétueux :** après chaque tour dans lequel 1 impétueux a été engagé (feu ou cps à cps)

Lancez 1 d6 : 5 – 6 l’unité (pas un groupe) doit charger (dans sa phase, sans activation) l’unité ennemie la plus proche à portée (dans la limite de 2 charges consécutives sans pause).

**Fat unit :** Ces régiments, en cas d’égalité au tir ou de combat, infligent un shaken à l’adversaire

**Squeleton unit :** idem à l’inverse. **Fat vs squeleton :** +1 pour fat dans tous les cas

**Conquête de l’Algérie 1857**

TYPES DISTANCES PUISSANCES COMBAT

Infanterie 15 cm **3 3**

Infanterie légère 18 cm **4 3**

Infanterie coloniale 18 cm **3 3** (+ impétus)

Tirailleur 20 cm **4 1** (esquive)

Cavalerie moyenne 25 cm **(2) 4**

Cavalerie légère 30 cm (**3) 4**/**3**

Cavalerie tirailleur 35 cm **3 1** (esquive)

Cavalerie démontée 18 cm **3 2**

Artillerie 15 cm / 25 cm **4 (3) 3/1**

Général 30 cm

Tirailleur indigène 20 cm **3 1** (esquive)

Infanterie de tir ind. 18 cm **3 2 \*** pas de charge possible

Infanterie légère ind. 20 cm **3 3/2\*** (esquive)

Warband 20 cm **(2) 3** (+ impétus)

Chamellerie ind. 25 cm  **(2) 4/3** (+ 1 vs cavalerie)

Cavalerie moy.ind. 25 cm **(2) 4/3**

Cavalerie légère ind. 30 cm **(3) 3/2**  (esquive)

Cavalerie tirailleur ind. 35 cm **3 1** (esquive)

Infanterie régulière, de tir, cav démontée ; recul face à l’ennemi possible mais limité à 1/3 du mouvement

**L’infanterie** (sauf warband) ne charge pas la cavalerie et elle ne peut s’en approcher volontairement à moins de 10 cm (sauf si en couvert) \*ne détruisent que des shakens

PORTEES (Armes légères 2 portées / Artillerie, mitrailleuse : 3 portées)

Mousquet : 15cm

Fusil minié  20 cm

Carabine minié, gd fusil : 25 cm

Carabine : 15 cm

Grenade : 5 cm

Artillerie SB : 30 cm / 45 cm / 60 cm / 75 cm

Option : (à plus de 40 cm, tir libre pour l’artillerie, choix possible entre les 3 cibles les plus proches)

**Modificateurs de tir**

Tireur d’élite + 1 Par unité accolée tirant sur la même cible + 1 (max + 2)

Tireur réserve - 1 Cible en abri léger / dur - 1 / - 2

Unité shaken - 2 Unité brittle - 1

Armes légères à portée longue - 1

Tireur expérimenté / inexp. +1 / -1

Infanterie ayant tiré dans la phase précédente – 1

Artillerie lourde + 1

Artillerie prolongeant dans la phase - 1

Artillerie ayant tiré dans la phase précédente - 1

Artillerie tirant sur infanterie avec soutien arrière + 1

Artillerie, mit. tirant à portée moyenne - 1  / à portée longue - 2

Artillerie à – de 10 cm +1

Artillerie ayant tiré dans la phase précédente – 1

**Artillerie à tir indirect :** obusier, fusées : tir par dessus des amis possible, avec un angle mort de 10cm devant.

**Fusées :** puissance de 4, 3 portées.

lancer un D 6 : 1 : tir à – 2 / 2 : tir à – 1 / 3, 4, 5 : tir non modifié / 6 : tir à +1

###### 

###### Modificateurs de combats

Unité d’élite : **+1**

Unité de réserve :  **-1**

Unité shaken :  **-2**

###### Unité brittle -1

###### Ennemi + haut : -1

###### Adversaire en abri léger / dur : -1 / - 2

###### Unité prise de flanc / arr. : -2

« Impetus » **+ 1** (1 phase seulement)

Tireur expérimenté / inexp. (1 phase seul.) **+1 / -1**

Si l’unité était en cps à cps dans la phase précédente : **- 1**

Pour chaque ami en contact sur le flanc / sur l’arrière : **+1 / +2** (**+1** pour indigènes)

(max cumulé flanc et arr. :+3)

Artillerie lourde (1 phase seul.) **+1**

**Colonne de marche :** le passage en com est gratuit mais celui en ordre de bataille dépend du statut

Interdiction d’attaquer en com. Mouvement + 50%, - 2 au corps à corps, au feu et en résilience.

**Impétueux :** après chaque tour dans lequel 1 impétueux a été engagé (feu ou cps à cps)

Lancez 1 d6 : 5 – 6 l’unité (pas un groupe) doit charger (dans sa phase, sans activation) l’unité ennemie la plus proche à portée (dans la limite de 2 charges consécutives sans pause).

**Fat unit :** Ces régiments, en cas d’égalité au tir ou de combat, infligent un shaken à l’adversaire

**Squeleton unit :** idem à l’inverse. **Fat vs squeleton :** +1 pour fat dans tous les cas

**Changement de formation :**

milice : 1 tour réserve : ¾ ligne : ½ élite : ¼

L’infanterie légère peut passer en tirailleur et inversement

**1870**

TYPES DISTANCES PUISSANCES COMBAT

Infanterie 15 cm (10) **3 3**

Tirailleur 20 cm **4 2** (détruisent que des shakens)

Tirailleurs détachés 20 cm **4 (**tir inexp.**)**  **1**

Cavalerie 25 cm (17) (**2) 4**

Cavalerie lourde 25 cm (17) **(3) 5**

Cavalerie légère 30 cm (20) **(3) 4**/**3 (vs cav.)**

Cavalerie scout 35 cm **(3) 2/1**

Mitrailleuse 20 cm **4 (3) 3/1**

Artillerie 15 / 20 / 25 cm **4 (3) 3/1**

(à pied, montée, à cheval)

Inf. milice : 10 cm (7) réserve : 12 cm (8) Cav. milice ou réserve : 20 cm(14)

( ) : pas de tir réel autorisé

**PORTEES**

Dreysde / fusil à tabatière : 15 cm : 2 portées : 0 - 8 / 8.1 - 15

Chassepot : 20 cm : 2 portées : 0 - 15 / 15,1 – 20

Carabines américaines : 15 cm : 2 portées : 0 – 7.5 / 7.6 – 15 cm

Mitrailleuse (2 portées) : 30 cm

Artillerie 4 fra : 45 cm / 4 prus et 12 fra : 60 cm / 6 prus : 75 cm / artillerie extra lourde : 90 / 120

(Artillerie : 3 portées) (la 6 prussienne n’est pas lourde)

Option : (à plus de 40 cm, tir libre pour l’artillerie, choix possible entre les 3 cibles les plus proches)

**Modificateurs de tir**

Tireur d’élite + 1 Par unité accolée tirant sur la même cible + 1 (max + 2)

Tireur réserve - 1 Cible en abri léger / dur - 1 / - 2

Unité shaken - 2 Armes légères à portée longue - 1

Unité brittle - 1 Tireur expérimenté / inexp. +1 / -1

Armes à répétition + 1

Infanterie ayant tiré dans la phase précédente – 1

Artillerie lourde / extra lourde + 1 / +2

Artillerie prussienne / 12 française Fat

Artillerie prolongeant dans la phase - 1

Artillerie ayant tiré dans la phase précédente - 1

Artillerie tirant sur infanterie avec soutien arrière + 1

Artillerie tirant à portée moyenne - 1  / à portée longue - 2

Artillerie de campagne en tir indirect : utiliser en + un D modifié : **- 2 / -1 / -1 / 0 / 0 / 0**, angle mort: 10 cm de part et d’autre de l’unité amie (tir indirect autorisé, seulement si pas de cible directe)

L’infanterie non protégée (carré, couvert) ne peut pas s’approcher (ni changer de formation) de la cavalerie à moins de 10 cm

L’artillerie impériale tire (mais pas en résilience) avec un dé irrégulier (réduction du nombre d’évents)

Modificateurs combats

###### Unité d’élite : +1

Unité de réserve : -1 Unité shaken : -2

Unité brittle - 1

Infanterie contre cavalerie (1 phase seul.) +1

Ennemi + haut : -1

Adversaire en abri léger / dur : -1 / - 2

Unité prise de flanc / arr. : -2

« Impetus » + 1 (1 phase seulement)

Si l’unité était en cps à cps dans la phase précédente : -1

Pour chaque ami en contact sur le flanc : +1

Sur l’arrière +2 (max cumulé flanc et arr. :+3)

Artillerie avec tir fat + fat (1 phase seulement)

Unité en ligne avec feu sup. +1 (1 phase seulement)

Unité en ligne avec feu inf. -1 (1 phase seulement)

Les prussiens (inf et cav) sont considérés « fat unit »

**Changement de formation :**

milice : 1 tour réserve : ¾ ligne : ½ élite : ¼

**TIRAILLEUR :** L’infanterie légère peut passer en tirailleur et inversement

**CARRE :** Mouvement comme la ligne, dans n’importe quelle direction, tir possible à 360 °

Au combat + 3 contre cavalerie / - 3 contre infanterie

ne bénéficie pas de soutien arrière, zone d’interdiction : 5 cm seulement

Au tir (valable en résilience) – 2 pour l’unité en carré

**LIGNE :** mouvements donnés entre parenthèses

+ 1 au tir et en résilience face à l’artillerie (sauf pour la cavalerie) / - 1 au corps à corps pour infanterie

(sauf contre la cavalerie)

+1 (dans la 1 phase) si cav. en ligne contre cav. en colonne

Mouvement de recul possible (sauf pour cavalerie), 1/3 du mouvement au maximum

La ligne prend 2 fois plus de place (l’attaque se fait toujours sur le centre de la ligne)

Ainsi une attaque par ou sur 2 colonnes est possible, dans ce cas un seul combat (avec un soutien max. cumulé de + 3) (c’est l’unité chargeante qui décide de l’unité ennemie référente)

**Colonne de marche :** le passage en col de marche est gratuit mais celui en ordre de bataille dépend du statut

Interdiction d’attaquer en com. Mouvement + 50%, - 2 au corps à corps, au feu et en résilience.

**Artillerie française période républicaine :** ajouter un « fat » aux pièces de 4 pour le remplacement du système de la Hitte sur les obus par des fusées percutantes

**La nouvelle pièce de 7 :** équivalente à une pièce de 6 prussienne.

EVENEMENTS

D20 d’événements, ceux-ci ne sont applicables que dans la phase (si possible)

Les shaken infligés sont sans « brittle ».

1 / **au prochain « quickill » ou shaken**

Une unité amie à moins de 15 cm devient « brittle » (au hasard)

2 / **« looting »**

L’unité la plus en arrière du front devient shaken (maraude).

3 **/ « rash** »

L’unité de cavalerie la plus proche de l’ennemi doit charger en mode « all out » (seulement si ennemis à portée de charge) choix possible de la cible.

4 / **« Pas de quartier ! »**

La prochaine charge se fait à + 1

5 / **« un caisson explose ! »**

Une batterie devient shaken (la plus en avant, la plus en arrière, la plus à gauche, la plus à droite)

6 / **« plus de munitions ! »**

Le prochain tir se fait à moins 1 (l’unité la plus proche de l’ennemi)

7 / **« unexpected dévastation »**

Le prochain tir d’artillerie se fera à + 1

(la plus en avant, la plus en arrière, la plus à gauche, la plus à droite)

8 **/ « color guard ! »**

La prochaine unité shaken, n’est que brittle

9 /  **« bestially drunk »**

Le général de division oublie 2 ordres, la division (la plus en avant, la plus en arrière, la plus à gauche, la plus à droite).

10 / **« nice shot man ! »**

Un de vos tireurs abat le colonel d’une unité ennemie, celle-ci devient « brittle »

( la plus proche de vos lignes)

11 / **« cette batterie est la meilleure de l’armée ! »**

2 tirs autorisés dans cette phase ( au choix)

12 / **« terrain détrempé »**

Une batterie (dételée) s’enfonce, elle doit se déplacer d’au moins 10 cm

(la plus en avant, la plus en arrière, la plus à gauche, la plus à droite)

13 / **« Bloody hospital »**

L’unité la plus en arrière, croise un hôpital de campagne, l’unité devient shaken.

14 /  **« coup de génie ! »**

+ 2 ordres tactiques pour un général (au hasard)

15 / **« incendie ! »**

Un bâtiment (au hasard) prend feu, il doit être évacué et ne pourra plus être réoccupé.

16 / **« tireur supérieur »**

Un tireur lance 2 D et choisit le meilleur

( la plus en avant, la plus en arrière, la plus à gauche, la plus à droite)

17 / **« Pluie torrentielle »**

Tous les tirs pendant une phase se font à – 1

18 / **« voilà l’ennemi »**

L’unité la plus à gauche ou la plus à droite du front fait un mouvement entier vers le centre arrière.

19 / **« chef charismatique »**

Toutes les unités à moins de 10 cm du chef de corps lancent 2 D à chaque occasion et choisissent le meilleur.

20 / **« Thumble ! »**

Choix parmi les 19 cas précédents .



`