

SÉQUENCE DE JEU (B2.0)

I. À chaque Tour :

A. Phase de commandement

- Déterminer les dés de commandement (DC) - (les 2 joueurs)
- Déterminer l'initiative pour la première impulsion

B. Impulsions :

- Mousqueterie par ordre d'initiative
- Tirs d'artillerie simultanés
- Phase du premier camp :
 - Segment de contrôle :
 - Distribuer des DC
 - Faire les tests de contrôle
 - Segment de mouvement :
 - Bouger les unités
 - Récupérer les PF
 - Segment de combat :
 - Résoudre les combats
- Phase du second camp : répéter les segments a-b-c (cf. 3.)
- Retirer les marqueurs de neutralisation de l'artillerie
- Déterminer l'initiative pour l'impulsion suivante et retourner à B. Si fin du tour, aller à II.

II. Tester par rapport à la durée de base :

Fin de la journée ou autre tour ?

TIRS

TIR DE MOUSQUETERIE (C2.2)

Portée	Type	Dés par PF
1LB	Courte portée, infanterie régulière	1 : 1
2LB	Longue portée, infanterie régulière	1 : 2*
2LB	Portée, infanterie irrégulière	1 : 2*

* : arrondi par défaut

Un jet de 6 touche.

TIR D'ARTILLERIE (D6.0)

Tir obligatoire (D5.0) sur la plus proche unité ennemie éligible si une unité ennemie est à portée de mitraille de son front.

Type canon	Nbre dés	Portée mitraille	T(*)	Portée boulet	T(*)
Lourd	2*	0-3 LB	5+	3-8 LB	6
À cheval	2	0-2 LB	5+	2-6 LB	6
Obusier**	2*	0-3 LB	4+	3-8 LB	6

* : une batterie lourde ou d'obusier ayant perdu un PF ne lance qu'un dé

** : tir possible par-dessus une unité amie sur un ennemi visible

T(#) : jet pour toucher

RÉSOLUTION DES TIRS

Un 1 naturel ne touche jamais.

BONUS (E1.0)

- Tir sur le flanc ou l'arrière : **+1/Dé**
- Tir sur une unité en FM : **+1/Dé**
- Tir sur une unité vulnérable : **+1/Dé**

MAUVAIS TEMPS (E2.0)

Relancer les dés ayant touché. Touche sur 4+

TERRAIN DIFFICILE OU VILLE (E3.0)

L'infanterie régulière en terrain difficile ou en ville tire à 1:2

JETS DE SAUVEGARDE (E4.0)

Sauvegarde sur 4+ si :

- Derrière un mur
- Ou a couvert
- Ou artillerie en FC

COMMANDEMENT & CONTRÔLE

DÉS DE COMMANDEMENT (DC) :

NOMBRE DE DC :

Général médiocre : 1D6
Général ordinaire : 2D6

Général compétent : 3D6
Général brillant : 4D6

LES GÉNÉRAUX EN CHEF PEUVENT UTILISER DES DC POUR :

- Donner des ordres aux généraux (F1.0) [séquence de jeu : B3a]
- Relancer un dé de combat (I2.2) [séquence de jeu : B3c]
- Relancer un test d'attaque (H2.1) [séquence de jeu : B3b]
- Influencer une tentative de récupération (J5.1) [séquence de jeu : B3b]
- Influencer le jet d'initiative (B4.1) [séquence de jeu : A2 / B6]
- Faire bouger le général en chef (G8.1) [séquence de jeu : B3b]

ORDRES AUX GÉNÉRAUX (F1.0)

Distance du général	Nombre de DC pouvant être donnés
0 – 8 LB	Deux (2)
8 – 16 LB	Un (1)
> 16 LB	Coût Deux (2), donné Un (1)

TEST DE CONTRÔLE (F2.0)

2D6	Distance de l'ennemi		2D6
	≤ 8 LB	> 8 LB	
≤ 6	Inactif	Inactif	≤ 7
7 – 10	Actif	Actif	≥ 8
≥ 11	Attaque !		

Prendre les rênes : un Général en contact de base avec le Général en Chef choisit le statut de sa force.

Général exceptionnel : même s'il n'a pas reçu de DC, il peut relancer un dé du test de contrôle

UNITES NON COMMANDÉES (G9.1)

- Vulnérables au combat
- Ne peuvent pas tirer (sauf tir défensif d'Artillerie : H3.52)
- Ne peuvent pas récupérer de PF

RÉCUPÉRATION DES PF (J5.0)

L'unité doit :

- Être dans le rayon de commandement
- Être à plus de 3 LB de l'ennemi
- Ne pas avoir un ordre « Attaque ! »

1D6 si en mouvement, 2 x 1D6 si immobile (2 récupérations successives)

Score < Pertes : récupération 1 PF

Le général peut relancer une fois par unité de sa force dans son rayon de commandement

Le général en chef peut dépenser un DC pour relancer une tentative de récupération pour toute unité à 8 LB ou moins de lui.

PERTE DES OFFICIERS (J4.0)

Tester la perte de l'officier quand il :

- Utilise sa valeur V pour modifier un combat*
- Est interpénétré par l'ennemi
- Est à 1 LB ou moins d'une unité amie rompant

Jet 2D6 ≥ 12

Tué
Capturé
Tué

* : ajouter la valeur au jet de dé

Un général tué est remplacé par un général ayant une personnalité réduite de 1.

Un général en chef tué est remplacé par un général en chef « médiocre »

MOUVEMENT

CAPACITÉ DE MOUVEMENT (G1.0)

Type	FC	FM
Infanterie Régulière	2	5
Infanterie Irrégulière	4	5
Cavalerie Régulière	6	8
Cavalerie Irrégulière	10	n/a
Artillerie Lourde	0	3
Artillerie à Cheval	0	5
Officiers	8	8

COMMENT FAIRE :

Changement de formation : choisir un socle, le tourner dans n'importe quelle direction, puis mettre l'autre socle à côté ou derrière (pas devant). Coûte tout le mouvement.

Utilisation du mouvement sur route : commencer le mouvement en FM, sur la route et ne se déplacer que sur route. 2 LB de capacité de mouvement supplémentaires.

Montée / descente un niveau : coûte 1 LB supplémentaire.

Pivot : mesurer la distance de l'arc extérieur de l'unité bougeant.

Volte-face : une unité régulière peut tourner de 180 degrés, sans coût, avant son mouvement.

Changement d'orientation (autre qu'une volte-face) : une unité irrégulière peut pivoter sur son centre, pour faire face à une nouvelle direction. Toutes les unités peuvent procéder ainsi dans le cadre d'un changement de formation.

Mouvement rétrograde ou latéral : coûte double à l'Infanterie et la cavalerie, et ne peut amener au contact de l'ennemi. Un mouvement latéral ne peut s'effectuer à 2 LB ou moins d'une unité ennemie.

Mouvement oblique : toutes les unités de cavalerie, d'infanterie irrégulière, et l'infanterie régulière prussienne peuvent l'effectuer. Permet d'aller au contact. On ne peut rétrograder obliquement.

Mouvement d'une batterie Lourde ou d'un obusier : doit soit être en contact de base avec son général (si inclus dans une force) soit recevoir des DC du général en chef. Ne peut pas changer de formation si elle a tiré dans la même Impulsion. Ne peut pas bouger, sauf si passe en FM.

Mouvement d'une batterie à cheval : n'a pas besoin de DC pour bouger.

TERRAIN ET MOUVEMENT (G2.0)

Type	Terrain difficile, bois	Obstacle
Infanterie Régulière	½ mouvement	+ 1 LB pour traverser
Infanterie Irrégulière	Mouvement normal	+ 1 LB pour traverser
Cavalerie Régulière	Interdit	+ 1 LB pour traverser
Cavalerie Irrégulière	½ mouvement	+ 1 LB pour traverser
Artillerie	Interdit	+ 2 LB pour traverser

INTERPÉNÉTRATION (G7.0)

- Tout officier ou toute unité quelle que soit sa formation peut interpénétrer toute autre unité ou officier amis sauf l'infanterie régulière en FC.
- Une unité d'infanterie régulière en FC ne peut être interpénétrée que par l'artillerie et les officiers

COMBAT

Qui peut attaquer qui

Attaquant	contre						
	Inf. Rég.	Inf. Irr.	Cav. Rég.	Cav. Irr.	Artillerie	Ville	Difficile
Infanterie Régulière	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
Infanterie Irrégulière	Non	Oui	Non	Non	Non	Oui	Oui
Cavalerie Régulière	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non
Cavalerie Irrégulière	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui

Qui peut esquiver

Attaquant	Défenseur				
	Inf. Rég.	Inf. Irr.	Cav. Lourde	Cav. Légère	Cav. Irr.
Inf. Rég.	Non	Oui / +1 en terrain difficile	n/a	n/a	Oui/Automatique
Inf. Irr.	n/a	Non	n/a	n/a	n/a
Cav. Lourde	Non	Non	Oui	Oui, +1	Oui, +2
Cav. Légère (+1)	Non	Non	Oui	Oui, +1	Oui, +2
Cav. Irr. (+2)	Non	Non	Oui	Oui, +1	Oui, +2

Attaque de l'ennemi :

- sur le front au début du segment de contrôle ;
- le plus prêt du front au début du segment de contrôle ;
- sur le côté face au front de l'attaquant au début du mouvement.

• L'artillerie n'attaque jamais.

• Les unités en FM n'attaquent jamais.

• L'infanterie régulière et la cavalerie irrégulière peuvent avoir besoin d'un test d'attaque (H2.1) [1D6 ≤ PF restants]

RÉACTION DU DEFENSEUR (H3.0)

L'infanterie régulière ne réagit pas. L'attaquant se conforme*.

L'infanterie irrégulière peut tenter d'esquiver. Sinon, l'attaquant s'y conforme*.

La cavalerie irrégulière peut esquiver l'infanterie régulière.

La cavalerie *peut essayer* d'esquiver la cavalerie (la cavalerie légère reçoit un bonus de +1, la cavalerie irrégulière un bonus de +2).

La cavalerie en défense se conforme à l'attaquant (contre-charge).

L'artillerie doit essayer de fuir en utilisant la table ci-dessous (2D6 ≤) :

Artillerie en FC	Infanterie	Cavalerie	Tir défensif : (H3.52) Artillerie en FC, attaquée sur son front : dé impair (2D6) cause une perte à l'attaquant. L'artillerie à cheval cause une seule perte au maximum.
Lourde	5	3	
À cheval	6	5	
Artillerie en FM	+2	+2	

Échec de l'esquive : le défenseur reste sur place, perd 1PF, et fait face à l'attaquant (conformer le front : voir ci-dessus). Si le défenseur est rompu, l'attaquant peut poursuivre son mouvement de charge et contacter une autre unité ennemie éligible.

* conformation des socles (pas nécessairement de la totalité du front).

RÉSOLUTION DES COMBATS (I2.1)

Chaque camp additionne ses PF + 1D6.

Ajout d'un autre dé si :

Infanterie Régulière contre Infanterie Irrégulière OU

Cavalerie Lourde contre Cavalerie Légère

Ajout des modificateurs (résultat minimum 1) :

+? Bonus de Valeur -3 Ennemi à couvert

+2 Ennemi vulnérable -5 Pour chaque unité en FM

-3 unité flanquée

Victoire décisive : (≥ Double) le perdant est éliminé (brisé). Le vainqueur perd 1 PF si son total impair. Pas de perte si le total est pair.

Combat indécis : le vainqueur perd 1 PF, le perdant perd 2 PF (le défenseur est vainqueur si égalité). Sauf si le défenseur est brisé, l'attaquant doit se replier (1 LB si Infanterie, 3 LB si cavalerie).