

Séquence de Jeu

A chaque tour, chaque camp (personne ou joueur) effectue les différentes phases suivantes :

Commandement	Déplacer les unités en commençant par les mouvements d'initiative.
Tirs	Effectuer les tirs des unités
Corps à corps	Les adversaires résolvent les combats au Corps à corps

Commandement

Modificateurs de commandement

-1	Par 6" (15cm) entre le commandant et l'unité
-1	Si un ennemi est à moins de 6" de l'unité destinatrice
+1	Colonne d'attaque
+1	Marche en colonne ou Artillerie attelée hors des routes
+2	Marche en colonne ou Artillerie attelée sur des routes

Mouvement

Distance de déplacement

Infanterie, Artillerie attelée, Chariot	6"	15 cm
Cavalerie, Artillerie à cheval attelée	9"	22,5 cm
Artillerie déplacée à bras d'hommes	3"	7,5 cm
Art. d'un bataillon à bras d'hommes	6"	15 cm
Commandant à pied	18"	45 cm
Commandant à cheval	24"	60 cm

Modificateurs de déplacement

Bois	½ distance pour de l'infanterie en tirailleur uniquement
Terrain difficile	½ distance pour unités Inf. et Cav., normal pour tirailleurs seulement
Obstacle à franchir	Pénalité de 3" (7,5cm)
Entrer dans un bâtiment	Pénalité de 3" (7,5cm)
Marche en colonne	Libre si échec commandement
Artillerie attelée	Libre si échec commandement
Carré	Un mouvement si échec Cmdt.

Moral

Modificateurs de sauvegarde

(La plupart des unités sauvegarde sur 4+)

+1	Infanterie en colonne d'attaque sauf si tir d'artillerie
+1	Cible dans un couvert léger (bois, haies, etc.)
+2	Cible dans un couvert lourd (bâtiment, fortifications, etc.)
-2	Cible en colonne de marche
-1	Cible touchée par un tir d'artillerie à longue portée
-2	Cible touchée par artillerie à courte ou moyenne portée

Modificateurs de test de Rupture

-1	Par perte supérieure à la résistance (<i>Stamina</i>) de l'unité
-1	L'unité est <i>En désordre</i>
-1	L'unité a subi des pertes dues à l'artillerie (Tests A ou B)

Table de résultat du test de Rupture

Résultat	Type Combat	Infanterie	Cavalerie	Artillerie
4 ou -	Tirs	Lâche	Lâche	Lâche
	Corps à corps	Lâche	Lâche	Lâche
5	Tirs	Reculé	Reculé	Lâche
	Corps à corps	Reculé	Reculé	Lâche
6	Tirs	Tient	Tient	Lâche
	Corps à corps	Reculé	Reculé	Lâche
7 ou +	Tirs	Tient	Tient	Tient
	Corps à corps	Tient	Reculé	Lâche

Un test E (unités en soutien) se lit sur la ligne Corps à Corps

Combat au Corps à corps

Modificateurs pour toucher

(Touche sur 4+)

+1	Charge	-1	Ebranlée ou <i>En désordre</i>
+1	Victoire tour précédent	-1	Tirailleurs
		-1	Engagée de flanc, par l'arrière

Modificateurs du résultat

+1	Soutien par l'arrière	+3	Carré contre Cavalerie
+1	Soutien par flanc (Gauche/Droite)	+1-3	Dans un bâtiment (taille)

Tirs

Portées

Pistolets, armes de jet	3"	7,5 cm
Arc et flèches	6"	15 cm
Carabines à âme lisse	6"	15 cm
Mousquets à âme lisse	9"	22,5 cm
Mousquetons à âme rayée	9"	22,5 cm
Mousquets à âme rayée	12"	30 cm
Carabines à chargement par la culasse	12"	30 cm
Fusils à chargement par la culasse	15"	37,5 cm
Carabines à levier d'action	15"	37,5 cm
Fusil à levier d'action	18"	45 cm
Artillerie légère à âme lisse	18"	45 cm
Artillerie à âme lisse	24"	60 cm

Modificateurs de tirs

+1	Tir d'artillerie sur une colonne ou un carré
+1	Courte portée (3"), à bout portant, ou Tirailleurs
-1	Tir par une unité <i>Ebranlée</i> ou <i>En Désordre</i>
-1	Tir sur tirailleurs, artillerie déployée, ou partiel. visible
-1	Tir d'artillerie au delà de la moitié de la portée
-1	Tir d'artillerie par dessus des unités

Modificateurs liés à la taille de l'unité

Grande unité	+1 dé Tirs	+2 Combat
Petite unité	-1 dé Tirs	-2 Combat
Unité réduite	1 dé seulement Tirs	1 dé seulement Combat

Modificateurs liés à la formation de l'unité

Colonne d'attaque	Tirs avec 1 dé
Formation mixte	Tirs 1 dé
Carré	Tirs 1 dé/côté Combat 2 dés/côté
Colonne de marche	Pas de tir Combat 1 dé
Artillerie attelée	Pas de tir Pas de combat

Modificateurs liés à la situation tactique

Infanterie en enfilade	Tirs dés x 2
Artillerie en enfilade	Tirs dés x 2
Bâtiments	Tirs 2 dés/côté Combat 2 dés/côté

Test de Rupture

Conditions de test

A	Test si les pertes de l'unité ont dépassé sa résistance après un tir
B	Test si l'unité est <i>Ebranlée</i> ou prend des pertes par l'artillerie à bout portant.
B	Test si l'unité perd un corps à corps
D	Test si l'unité est <i>Ebranlée</i> par un match nul au corps à corps
E	Test des unités en soutien si l'unité soutenue lâche prise et fuit.

Lâche L'unité lâche prise et elle est considérée comme détruite. L'unité est enlevée de la table.

Tient L'unité tient le choc et reste en place. Elle continuera le combat au prochain tour.

Reculé L'unité recule d'un mouvement entier vers l'arrière sans changer de formation et en évitant le contact avec l'ennemi. Si c'est impossible, l'unité devient 'En désordre' et doit reculer de deux mouvement vers une position tenable. Dans le cas contraire, elle est considérée comme ayant lâché prise.