

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 8" (20cm) entre le commandant et l'unité
-1	Si un ennemi est à moins de 8" 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	8" 20 cm
Cavalerie, Artillerie à cheval attelée	12" 30 cm
Artillerie déplacée à bras d'hommes	4" 10 cm
Art. d'un bataillon à bras d'hommes	8" 20 cm
Commandant à pied	24" 60 cm
Commandant à cheval	32" 80 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 4" (10cm)
Entrer dans un bâtiment	Pénalité de 4" (10cm)
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

Test de Rupture

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	4"	10 cm
Arc et flèches	8"	20 cm
Carabines à âme lisse	8"	20 cm
Mousquets à âme lisse	12"	30 cm
Mousquetons à âme rayée	12"	30 cm
Mousquets à âme rayée	16"	40 cm
Carabines à chargement par la culasse	16"	40 cm
Fusils à chargement par la culasse	20"	50 cm
Carabines à levier d'action	20"	50 cm
Fusil à levier d'action	24"	60 cm
Artillerie légère à âme lisse	24"	60 cm
Artillerie à âme lisse	32"	80 cm

Modificateurs de tirs	
+1	Tir d'artillerie sur une colonne ou un carré
+1	Courte portée (4"), 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

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.