

Black Powder

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 12" (30cm) entre le commandant et l'unité
-1	Si un ennemi est à moins de 12" 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	12"	30 cm
Cavalerie, Artillerie à cheval attelée	18"	45 cm
Artillerie déplacée à bras d'hommes	6"	15 cm
Art. d'un bataillon à bras d'hommes	12"	30 cm
Commandant à pied	36"	60 cm
Commandant à cheval	48"	90 cm

Modificateurs de déplacement

Bois	1/2 distance pour de l'infanterie en tirailleur uniquement
Terrain difficile	1/2 distance pour unités Inf. et Cav., normal pour tirailleurs seulement
Obstacle à franchir	Pénalité de 6" (15cm)
Entrer dans un bâtiment	Pénalité de 6" (15cm)
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 En désordre
+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	6"	15 cm
Arc et flèches	12"	30 cm
Carabines à âme lisse	12"	30 cm
Mousquets à âme lisse	18"	45 cm
Mousquetons à âme rayée	18"	45 cm
Mousquets à âme rayée	24"	60 cm
Carabines à chargement par la culasse	24"	60 cm
Fusils à chargement par la culasse	30"	75 cm
Carabines à levier d'action	30"	75 cm
Fusil à levier d'action	36"	90 cm
Artillerie légère à âme lisse	36"	90 cm
Artillerie à âme lisse	48"	120 cm

Modificateurs de tirs

+1	Tir d'artillerie sur une colonne ou un carré
+1	Courte portée (6"), 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 mouvements vers une position tenable. Dans le cas contraire, elle est considérée comme ayant lâché prise.

Black Powder

Bourde

Résultats de la Bourde

Retraite Rapide

1 2 déplacements en s'éloignant de l'ennemi le plus proche

Retraite

2 1 déplacement en s'éloignant de l'ennemi le plus proche

Mouvement à gauche

3 1 déplacement vers la gauche, charge possible

Mouvement à droite

4 1 déplacement vers la droite, charge possible

Mouvement vers l'avant

5 1 déplacement vers l'avant, charge possible

Chargez!

6 1D3 déplacements vers l'avant en essayant de charger

En Désordre

Récapitulatif

Pas d'ordre

Pas d'initiative

-1 pour toucher & -1 au combat

-1 Tests de Rupture

Cavalerie pas de réponse aux charges

Pas d'avance latérale

Pas d'évitement

Ebranlé

Récapitulatif

Si l'unité quitte la table, elle est retirée

-1 pour toucher & -1 au combat

Ne peut charger ou déclencher une contre-charge

La cavalerie ne peut avancer latéralement pour charger

Évitement

Récapitulatif

La cavalerie et l'artillerie à cheval évitent l'infanterie

Les tirailleurs (à pied) évitent l'infanterie formée

Les tirailleurs (à cheval) évitent la cavalerie formée

Contre charge

& changement d'orientation

Récapitulatif

Seule la cavalerie peut le faire

Si la cavalerie déclenche une contre-charge sur de l'infanterie, celle-ci passe En Désordre et il n'y a pas de bonus de charge à +1 pour toucher

Artillerie

Récapitulatif

Artillerie à cheval peut atteler + se déplacer + dételier + tirer

Artillerie utilise un mouvement pour atteler/dételer (et tirer)

Attaques

1

2

3

Courte portée
(+1 pour toucher)

Moyenne Portée

Longue portée
(-1 pour toucher)

Morale -2

Jusqu'à la moitié
de la portée
Morale -2

Au-delà de la
moitié de la portée
Morale -1

Tirailleurs

Récapitulatif

Pas de tirs à bout portant

Ne peuvent pas charger : les unités en ligne, en colonne d'attaque, en bandes, en ordre mixte ou en carré.

Peuvent charger les bâtiments, l'artillerie, les unités en colonne de marche ou par l'arrière / le flanc des unités déjà engagées.

Bâtiments

Bonus au résultat d'un corps à corps dans un bâtiment

Unité de taille standard ou grande +3

Unité de petite taille +2

Unité de taille réduite +1

Artillerie 0

Tous : Aucun soutien

Seul le résultat Lâche Prise d'un test de rupture est valide

Soutiens

La colonne de marche et l'artillerie attelée ne peuvent soutenir

Les unités suivantes ne peuvent être soutenues

Artillerie

Tirailleurs

Carrés

Unités dans un bâtiment

Unités engagées par le flanc ou l'arrière

Caractéristiques des unités

Caractéristique	v.o.	Effet
Courageux	Brave	Unités ébranlées peuvent rallier sur 4+ si aucun ennemi à courte portée
Cavalerie lourde	Heavy cavalry	Bonus 1D3 en charge/contre-charge
Charge féroce	Ferocious Charge	En charge, relancer les dés de combat ayant échoués
Charge terrifiante	Terrifying charge	L'unité chargée doit faire un test rupture
Acharné	Tough fighters	Relancer un dé de combat ayant échoué
Elite	Elite	Surmonte le désordre au tour de commandement sur 4+
Fanatique	Fanatics	Charge féroce + charge terrifiante
Fiable	Reliable	Modificateur de commandement: +1
Former le carré	Form Square	Doit former le carré si chargé par cavalerie
Hésitant	Wavering	Faire un test de rupture à chaque perte
Impétueux	Determined charge	Doit charger quant l'unité est à portée
Lanciers	Lancers	Modificateur de sauvegarde de l'unité chargée : -1 Cav. / -2 Inf.
Conscrits	Freshly raised	Tester l'efficacité au premier tour de tir ou de combat
Maraudeurs	Marauders	Ignore les modificateurs de distance de commandement
Mal entraîné	Unreliable	Pas de mouvement si obtient un double en commandement
Bleusaille	Untested	Stamina à tester sur 1D6 1: 1 / 2-3: 2 / 4-5: 3 / 6: 4
Obstiné	Stubborn	Relancer une sauvegarde ratée
Premier feu	First fire	+1d6 au premier tir d'une bataille
Sanguinaire	Bloodthirsty	Relancer les ratés à la première phase de combat du jeu
Stable	Steady	Réussit le premier test de rupture de la bataille
Supérieurement entraîné	Superbly drilled	Mouvement gratuit si test de commandement raté
Tireur d'élite	Sharp shooter	Relancer les échecs au tir
Vaillant	Valiant	Peut relancer un test de rupture
Vétéran	Crack	Relancer une sauvegarde ratée si pas de pertes