

Table des évènements inattendus	
D10	Résultat
1	<b>Officier tué</b> faite un jet sur la table de perte des officier
2	<b>Ordre dérobée par l'ennemie</b> : une unité a portée de tir ou de charge peut réaliser l'ordre charge ou tirer
3	Retraite de 6ps à l'inverse en faisant face à l'ennemie à couvert si possible
4	La brigade est stoppée sur place pas d'ordre
5	1-5 un mvmt à gauche 6-10 a droite
6	La moitié de la brigade bouge de 6ps vers l'ennemie le plus proche et si contacte =charge l'autre moitié recule d'un mov
7	Un mov + la brigade la plus proche aussi même si déjà bougée pas de pt de fatigue
8	Redéploiement de la brigade dans les 6 ps (l'orientation et la formation peuvent être changée) si contacte de l'ennemie=charge
9	2 mvmt si contacte = charge
10	3 mvmt sans fatigue +1 pour toucher et moitié des tirs en riposte

Table perte des officier	
D10	Résultat
1-2	Pas d'officier -2 aux tests d'ordre relance prochain tour
3-4	Officier incompetent
5-6	Officier compétent
7-8	Bon officier
9-10	Excellent officier

**Si traversé les ligne alors jet de 1d10**

**1- : désorganisées les unités ne font rien et ne passe pas**

**2- : L'unité ne passe pas bloquée derrière**

**3-5 : passe mais ne fais rien du tour**

**6-10 : passe et peut tirer**

<b>Phase de tir</b>	<b>Phase de MÊlée</b>	<b>Combat</b>
<p><b>Doit tirer sur l'unité la plus proche.</b>  <b>Modificateurs :</b>            Bout portant +2/portée courte +1/ première salve+1/tir visé +1  <b>Cible en couvert léger lourd :-1/-2</b>            Charge de 1 mov replique de tir à -1            Dommages sur un 10 naturel/portée :3 bout portant/2 courte/1 effective  <b>Test de morale quand : perte d'un socle ou tir sur le flanc ou l'arrière et dommage</b>            Touche=-1 à l'UC</p>	<p><b>Test de morale sauf pour unité chargeant plus petite, doit voir l'unité pour charger.</b>  <b>Les unités chargées de flanc ou arrière=TM</b>  <b>Réactions à la charge : si ligne de vue et TM ok elle peut tenir et tirer si pas tirer le tour précédent.</b>            Distance 3mvmt +2 pour toucher/2 mvmt +1 pour toucher/ 1 mvmt-1 pour toucher.            Contre charge rencontre au milieu            Repli de 1 mvmt  <b>Si TM raté devient secoué et recul de 1mvmt si secoué unité devient paniqué unité détruite.</b></p>	<p><b>Les deux lancent autant de dés que leurs stats de mêlée</b>  <b>Modifieurs :</b>            Unité qui charge +1            Unité chargée a couvert +1            Chargé de flanc atk/2 -1 pour toucher            Chargé arrière -2 touche pas de dés au premier round de combat.</p>
<p><b>Cavalerie</b>            Pas de TM si chargé par la CAV            Inf et Art +1 pour tir de ct recharge            Pas de charge de CAV a trav terrain difficile            Cavalerie demonté peut tiré avant la charge            Ordre demonté=1mvmt            Tir rapid=+1d10 mais si 1 plus de tir rapide</p>		

infanterie						
Type	taille	Mvmt	Tir	Melée	CU	Morale
Large	4 socles	5ps	8(6+)	8(6+)	24	6+
Moyen	3 socles	5ps	6(6+)	6(6+)	18	7+
petit	2 socles	5ps	4(6+)	4(6+)	12	8+
minuscule	1 socle	5ps	2(6+)	2(6+)	6	9+
artillerie						
Type	taille	Mvmt	Tir	Melée	CU	Morale
Large	4 socles	7/3ps	8(6+)	3(7+)	18	4+
Moyen	3 socles	7/3ps	6(6+)	2(7+)	12	5+
petit	2 socles	7/3ps	4(6+)	1(7+)	6	6+
Cavalerie montée/démontée						
Type	taille	Mvmt	Tir	Melée	CU	Morale
Large	4 socles	8/5ps	4(6+)/8(6+)	8(6+)/4(6+)	24	6+
Moyen	3 socles	8/5ps	3(6+)/6(6+)	6(6+)/3(6+)	18	7+
petit	2 socles	8/5ps	2(6+)/4(6+)	2(6+)/4(6+)	12	8+
Armes						
Type	Mousquet rayé	Mousquet lisse	Fusil à répétition	Fusil cav union	Carabine de cav	
Portée	12ps	9ps	12			
Bout portant	<3ps	<3	<3			
Courte	3-6ps	3-5.5ps	3-6ps			
Effective	6-12ps	5.5-9ps	6-12ps			

### Phase préliminaire

1. Lancer les ADC (1d5+1 ou 1D6)
  2. jet d'initiative (1d10+ADC)
- Tour de jeu par joueur :**
3. Phase de ralliement
  4. Phase d'artillerie
  5. Phase d'ordre
  6. Phase de tir
  7. Phase de corps à corps

### Bonus des officiers

Excellent officier +2 morale et test de ralliement  
Bon officier +1 morale et test de ralliement  
Officier compétent pas de bonus  
Officier incompetent -1 test de moral et ralliement

### Artillerie

Pas de tir si unité ami à 6ps de la cible.  
Sur une colline peut choisir n'importe quelle cible (pas la plus proche)  
Si tir au-dessus d'une unité risque de touche sur 1-3.  
Peut tirer en phase d'artillerie ou de tir.  
Peut recevoir un ordre de mouvement mais pas de tir après mvmt sauf pivot 45°  
Une batterie touche sur du 7+ avant modif

### Ordre

Excll off +2/reliance +1 par ADC  
+1 Brigade en ligne multi  
Bon off +1 /reliance  
Off comp reliance  
Incomp off -1 /reliance  
Rayon de comm 5ps

### Formations :

Colonne = +1ps de mov +2 sur route pas de tir  
Colonne d'assaut = 2 tirs  
Echelon doit être à 3ps les uns des autres jamais de charge de flanc  
Chgt de colonne vers ligne = 1 mvmt  
Roue = 1 mvmt  
Oblique seulement ligne = mvmt-1ps  
Refuser le flanc et se mettre de flanc = 1 mvmt  
Tournée de 180° = 1 mvmt

### Phase de ralliement

Toutes les unités dites secouées (unnerved) doivent effectuer un test de ralliement 1d10 > moral de l'unité  
Si échec unité devient paniquée, une unité paniquée qui rate à nouveau son ralliement est détruite  
Si réussite l'unité devient rallié et ne peut recevoir d'ordre ce tour  
Bonus de +1 si au moins une unité ami en prête (non démo) dans les 6ps  
1 officier dans les 6ps peut aider à rallier si c'est le cas il doit être à 0.5ps de l'unité et ne peut en rallier qu'une.

### Phase d'artillerie : peut tirer avant sa phase d'ordre

Portée	Max(-1 touche)	Medium	Courte
Rayés :	40ps	20ps	4ps
Lisse :	30ps	15ps	4ps
Obusier :	16ps	8ps	4ps
Art de siège :	50ps	25ps	6ps

**Dommmages par touche et par types de munitions( :en rouge la contrebatterie) -1 si pivot /-2 troupes dans un champ sauf l'obusier. \*des règles spéciale s'appliquent voir p85**

	Boulet(solid shot)	Obus à balle (case shot) -1 cible mouvante	Obus(shell) -1 cible mouvante	Mitraille(+3 à la touche) (canister) portée courte uniquement
Rayés +1 en contrbatt	1dmg/2dmg	2dmg	1dmg+moral test	1dmg+MT, 2dmg+MT-1 sur un 8+
Lisse	1dmg+rebd/2dmg	2dmg	1dmg+moral test	1dmg+MT, 3dmg+MT-2 sur un 8+
Obusier	x	2dmg	1dmg+moral test	3dmg+MT, 3dmg+MT-2 sur un 8+
Siège*	D5+1 touches	x	D5 touches+MT	x

### Phase d'ordre : si 1 voir table evenement

Donnée un ordre à une brigade si chaque régiment souhaitent agir différemment faire l'ordre le plus complet.

#### Les ordres :

**En avant ! :** score 4+ 1 mvmt ou manvr peut être suivi d'un tir

**Marche forcée :** score 5+ 2 mvmt ou manvr pas de tir

**Au pas de course :** score 6+ 3 mvmt/manvr pas de tir +1pt de fatigue

**Chargez ! :** 1 à 3 mvmt/manvr, pas de tir pas de fatigue

### Quelques règles spéciales

Tirailleurs(skirmishers) : p93

Bleusailles (green troop) : -1 tir-1 en mêlée -1 en moral

Tireur d'élite : peu relancer les 1 pour toucher

S'enterrer : dans une forêt 1 mvmt passe en couvert lourd

Fortifications : p96

Se jeter à terre : dans un champ peut se jeter au lieu du TM pas de tir mais pas agir normalement au prochain tour.

Le Urahh de l'union : en charge relance une touche si tir de ctre charge dés au choix de l'union.

Afro américain : pas de TM si charge de face +1 au morale stat de base.

Le rell yell : TM -1 cible de charge et une relance en mêlée.