

REGIMENTAL FIRE AND FURY



TABLE DE MANŒVRES

RAYON DE COMMANDEMENT

20cm	si ligne de vue claire si attaché à la première unité d'une colonne de marche
10cm	si ligne de vue bloquée : bois dense, brouillard, lumière dégradée si attaché ou démonté

MODIFICATEURS AU DE

+1 Chef vaillant / gallant	+2 Troupe fraîche
0 Chef moyen / able	0 Troupe ébranlée
-1 Chef timoré / poor	-2 Troupe fatiguée
+1 Chef attaché ou Colonel courageux	+2 En batterie (2 pièces mini)
-1 Commandant provisoire	+1 Colonne de marche ou de route, en garnison, canon attelé, couvert linéaire.
-2 Non commandé	-2 Pris de flanc dans les 20cm, brisé
+2 unité "crack"	-1 Position clé perdue
+1 unité "vétérans"	-1 Lourdes pertes
0 unité "entraînée"	-2 Pertes les plus nombreuses
-1 unité "bleu"	

Troupes en bon ordre et canons

Troupes en désordre ou brisées

RESULTAT DU DE

8 ou plus	Marche Forcée. Manœuvre bien exécutée à mouvement long.	11 ou plus	Rallie avec élan. Revient en bon ordre et manœuvre bien exécutée.
3 - 7	Manœuvre bien exécutée.	5 - 10	Rallie. Revient en bon ordre et manœuvre retardée.
1 - 2	Manœuvre retardée.	3 - 4	Hésitant. Retraite hors de courte portée. Tient la position si hors de courte portée ou fortifié. Revient en bon ordre.
0 - -1	Choqué. Troupe : retraite hors de courte portée, en désordre. Canon : si à courte portée : attelle, retraite mouv. complet, silencieux. si hors de courte portée ou fortifié : tient la position, tire.	1 - 2	Choqué. Retraite hors de courte portée. Tient la position si hors de courte portée ou fortifié. Unité brisée se reforme. Reste en désordre.
-2 ou moins	Panique. Troupe : retraite, brisée. Canon : atelle, retraite mouvement complet, silencieux. si canons fixes : détruits.	0 ou moins	Panique. Retraite brisé. Perte d'un socle par point de différentiel négatif.

SEQUENCE DU TOUR DU JOUEUR ACTIF

1° - Phase de Manœuvres

- Remplacez, attachez ou détachez les chefs.
- Répétez paragraphes **a**, **b** et **c** pour résoudre tous tests de manœuvres
 - Sélectionnez les unités et chefs impliqués pour le test et résolvez-le.
 - Déclarez vos charges. L'adversaire déclare contre charges de cavalerie.
 - Manœuvrez unités suivant effets. Mouvements de charges et contre charges en premier.
 - Manœuvrez les chefs détachés.

2° - Phase Mousqueterie & Canonnade

- L'adversaire résout tous ses feux défensifs.
- Résolvez tous vos feux offensifs.

3° - Phase de Charges

- Les joueurs résolvent conjointement les mêlées.
- Faites les mouvements de percée.
- Résolvez les percées.

MANŒVRES DE LA TROUPE

BIEN EXÉCUTÉE

Mouvement complet
Demi-mouvement et changement de formation.
"Bleus" en désordre si changent formation en terrain handicap/difficile
Passage de ligne possible :
Les deux en désordre si une déjà en désordre ou "bleu" ou si a lieu dans terrain handicapant ou difficile.
Glissement latéral sur un demi-mouvement
Changement de front (90° max)
Volte-face
Escalade d'un obstacle majeur
Réapprovisionne en munitions
RETARDÉE
Demi-mouvement
Changement de formation en double ou simple ligne, mise en garnison, "bleu" en désordre si sur terrain handicapant/difficile
Volte-face
Escalade d'un obstacle majeur
CHOQUÉE
Contre charge de cavalerie à demi-mouvement

MANŒVRES DES CANONS

BIEN EXÉCUTÉE

Mouvement complet et dételle
Attèle et mouvement complet
Pas de marche forcée si canon HH ou HR
Dételle et tire
Pivote et tire
Avance à la prolonge de 5cm, 10cm si MH, pas de tir.
Avance interdite pour HH ; HR
Recul à la prolonge : 1/2 mouv, pas de tir. Interdit si HH ou HR
Rallie
Réapprovisionne en munitions

RETARDÉE

Mouvement complet attelé
Tire
Attelle ou dételle
Pivote
Attelle et retraite d'un mouvement complet, silencieux

ECHELLE DE JEU

Figurines : 15 mm
1 socle de troupe : 40 hommes
1 socle de canon : 2 pièces
2,5cm de terrain : 23 m
1 tour de jeu : 10-15 mn

CAPACITES DE MOUVEMENT

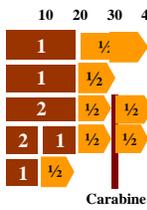
	Mouvement complet / Marche forcée	Terrain clair	Terrain handicap.	Terrain difficile	Route
Infanterie	Double ligne	30 / 40	20 / 30	15 / 25	-
	Col. de combat ou simple ligne	30 / 40	25 / 35	20 / 30	-
	Colonne de marche	30 / 40	25 / 35	20 / 30	45 / 60
	Mouvement de dérouté	40	35	30	60
Cavalerie	Double ligne	45 / 60	30 / 40	10 / 15	-
	Col. de combat ou simple ligne	45 / 60	35 / 50	15 / 20	-
	Colonne de marche	45 / 60	35 / 50	15 / 20	60 / 90
	Démonté en simple ligne	30 / 40	25 / 35	20 / 30	-
Art.	Mouvement de dérouté	60	50	20	90
	Batterie à pieds	30 / 40	20 / 30	10 / 15	45 / 60
Chef	Batterie à cheval	45 / 60	30 / 40	10 / 15	60 / 90
	Monté	60	50	30	90
	A pieds	40	35	30	60

Portée
Rapp.

TABLE DE MOUSQUETERIE & CANONNADE

POINTS DE MOUSQUETERIE

- RM
- IR ou RC
- RPC ou RPR
- BLC ou BLR
- SM ou SH



Carabine



POINTS DE CANONNADE



MODIFICATEURS DE POINTS DE TIR

x 1/2 si tireurs en désordre, à court de munitions ou canon endommagé, non cumulable.

MODIFICATEUR DE DE DE BASE

- 5 moins de 1 point de tir
 - 4 1 pts
 - 3 2 pts
 - 2 3 pts
 - 1 4 - 5 pts
 - 0 6 - 8 pts
 - +1 9 - 11 pts
 - +2 12 - 14 pts
 - +3 15 - 19 pts
 - +4 20 - 24 pts
 - +5 25 pts et au-delà
- Buck & Ball (pour SM) ou arme à répétition (RP) en charge/recevant une charge, **+1 Sharpshooters (SS)**
- 1** Mousqueterie de "bleu" ou tir de canon
- +1** Cible en colonne division, cavalerie, pris de flanc, ayant fait demi-tour, ayant fait un passage de ligne, unité brisée
- +2** Colonne de marche ou troupe prise en enfilade
- +1** Canon attelé, pris en enfilade ou à portée rapprochée
- 1** Cible en couvert partiel ou en simple ligne
- 2** Cible à couvert en totalité ou simple ligne en couvert partiel
- 3** Cible en position fortifiée

CIBLE

Crack	Vétéran	Entraîné	Bleu
11 ou plus	11 ou plus	11 ou plus	11 ou plus
-	10	9 - 10	8 - 10
10	9	8	7
7 - 9	7 - 8	7	-
6	6	5 - 6	5 - 6
-	5	4	3 - 4
5 ou moins	4 ou moins	3 ou moins	2 ou moins

EFFETS

- Tir ravageur.** Désordre, perd 2 socles. Charge stoppée. 1 Canon détruit, les autres silencieux. Perte d'un socle supp. si 15 ou plus (donc 3 socles maxi).
- Tir mortel.** Troupe en désordre et perte de 1 socle. 1 Canon détruit, 1 silencieux. Charge stoppée. Charge stoppée ou charge à fond si Baïonnette/Sabre. Charge à fond.
- Tir efficace.** Troupe en désordre ou perte de 1 socle si déjà en désordre. Charge à fond. 1 socle de canon silencieux.
- Tir nourri.** Sur canonnade seulement, troupe en désordre ou 1 socle de canon silencieux. Pas d'effet de mousqueterie. Charge à fond.
- Tir sans effet.** Pas d'effet. Charge à fond.

EFFETS ADDITIONNELS

- Charge stoppée.** Recul à 5cm de la cible. Cav. peut être rappelée d'un mouv. complet.
- Charge à fond.** Résolvez la mêlée à la phase suivante.
- Cible en masse.** Les unités dans les 5cm derrière la cible subissent l'effet directement après.
- A court de munitions.** Sur dé de base égal à 10. Pour canon ou une unité de troupe qui a tiré avec au moins la moitié de son effectif.
- Perte de chef.** Testez après dé de base égal à 10. Effets s'appliquent sur chef le plus près dans les 10cm de la cible.

TABLE DES CHARGES

MODIFICATEURS DU DE DE BASE

+2 Cracks	-1 Simple ligne, milice
+1 Vétérans	Pris de flanc, brisé,
0 Entraînés	-3 colonne de marche ou canons attelés
-1 Bleus	
+2 Frais	Défense d'un terrain favorable
0 Ébranlés	+1
-2 Fatigués	Protection dense ou fortifiée
-1 3/2	
-2 2/1	+1 Baïonnette/Sabre ou percée
-3 3/1 et plus	
+1 Canon supporté	Charge de cavalerie
-1 Canon sans support	+2 terrain clair
-1 Troupe en désordre ou canon silencieux	+1 terrain handicapant terrain difficile,
+1 Chef attaché ou Colonel courageux	0 infanterie montée ou immobile

PERTE DES CHEFS

RESULTAT DU DE	EFFETS
10	Tué net sur sa monture
9	Mortellement blessé
8	Grièvement blessé
	Retirez le chef du jeu.
7	Sérieusement blessé
	Retirez le chef pour un tour
6	Monture tuée sous le chef
	Chef à pied pour un tour
5	Manteau percé
4	Ordonnance touché
1,2,3	Ignore bravement le tir
	Pas d'effets

EFFETS

9 ou plus	DEFENSEUR perd 2 socles, 1 socle supplémentaire par différence au-delà de 9. Troupe retraite d'un mouvement de déroute, brisé. Canon attelé, retraite d'un mouvement complet silencieux. Perd canons fixes. Test si chef attaché.
	BALAYÉS DU TERRAIN.
	ATTAQUANT perce sur 1/2 mouvement vers ennemi plus proche. Prend la position après 2° combat. En désordre si : charge par terrain handicapant ou difficile ou cavalerie ou après 2° combat.
5 - 8	DEFENSEUR perd 1 socle, troupe désordre, retraite hors courte portée. Canon silencieux. Cavalerie peut être rappelée (mouvement complet) après 1° choc. Canon attelé, retraite mouvement complet. Perte canon fixe.
	Perd 1 socle supplémentaire et retraite mouvement de déroute, brisé, si battu par cavalerie ou pris de flanc.
	ENFONCÉS.
	ATTAQUANT prend la position. Cavalerie perce sur 1/2 mouvement vers l'ennemi le plus proche après 1° combat. En désordre si charge par terrain handicapant ou difficile ou cavalerie ou après 2° combat.
1 - 4	DEFENSEUR en désordre, canon silencieux. Perd 1 socle si déjà désordre ou canon endommagé. Troupe retraite à 5cm. Cavalerie peut être rappelée (mouvement complet) après 1° combat. Retraite mouvement de déroute, brisé, si pris de flanc.
	Canon attelé, retraite mouvement complet. Perte canons fixes. Tient la position désordre/silencieux si fortifié.
	REPOUSSÉS.
	ATTAQUANT. Prend position. Retrait à 5cm si défense fortifié. La cavalerie peut être rappelée (mouvement complet) après 1° combat. Désordre si charge par terrain handicapant ou difficile ou cavalerie ou après 2° combat.
0	COMBAT ACHARNÉ Chaque coté perd 1 socle, troupe en désordre, canon silencieux. Perd modificateur percée, baïonnette/sabre, charge de cavalerie. Ajustez les nouveaux modificateurs et refaites un combat.
-1 à -4	ATTAQUANT en désordre et perd 1 socle si déjà en désordre. Troupe retraite à 5cm. Cavalerie peut être rappelée (mouvement complet) après 1° combat. Retraite mouvement de déroute, brisé, si pris de flanc.
	ASSAUT MANQUÉ.
	DEFENSEUR tient la position. Cavalerie en désordre. Cavalerie contre-chargeant peut prendre la position ou être rappelée (mouvement complet).
-5 à -8	ATTAQUANT perd 1 socle, désordre. Retrait hors courte portée. Cavalerie peut être rappelée (mouvement complet) après 1° combat. Désordre si charge par terrain handicapant ou difficile, cavalerie après 2° combat.
	Perd 1 socle supplémentaire et retraite mouvement de déroute, brisé, si battu par cavalerie ou pris de flanc.
	ASSAUT BRISÉ.
	DEFENSEUR tient la position. Cavalerie en désordre. Cavalerie contre-chargeant peut prendre la position ou être rappelée (mouvement complet).
-9 et pire	ATTAQUANT perd 2 socles et un socle supplémentaire par différence entre résultat du dé et 9. Retraite d'un mouvement de déroute, brisé. Test de perte du chef si chef attaché.
	ASSAUT REPOUSSÉ.
	DEFENSEUR tient la position. Cavalerie en désordre. Cavalerie contre-chargeant peut prendre la position ou être rappelée (mouvement complet).