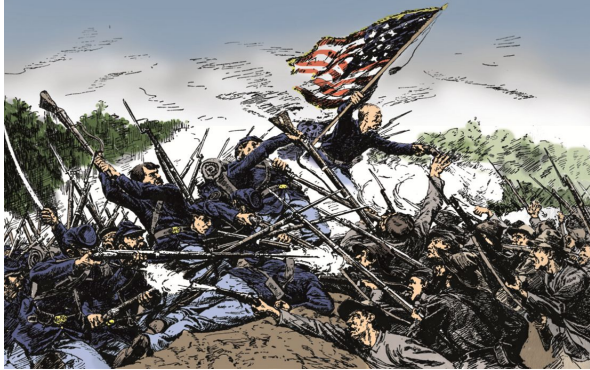


# REGIMENTAL FIRE AND FURY



## 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	<b>Marche Forcée.</b> Manœuvre bien exécutée à mouvement long.	11 ou plus	<b>Rallie avec élan.</b> Revient en bon ordre et manœuvre bien exécutée.
3 - 7	<b>Manœuvre bien exécutée.</b>	5 - 10	<b>Rallie.</b> Revient en bon ordre et manœuvre retardée.
1 - 2	<b>Manœuvre retardée.</b>	3 - 4	<b>Hésitant.</b> Retraite hors de courte portée. Tient la position si hors de courte portée ou fortifié. Revient en bon ordre.
0 - -1	<b>Choqué.</b> 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	<b>Choqué.</b> 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	<b>Panique.</b> Troupe : retraite, brisée. Canon : atelle, retraite mouvement complet, silencieux. si canons fixes : détruits.	0 ou moins	<b>Panique.</b> 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
<b>RETARDÉE</b>
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
<b>CHOQUÉE</b>
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, <b>pas de tir.</b>
Avance interdite pour HH ; HR
Recul à la prolonge : 1/2 mouv, <b>pas de tir.</b> 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

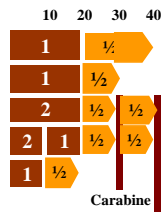
	Mouvement complet / Marche forcée	Terrain clair	Terrain handicap.	Terrain difficile	Route
Infanterie	Double ligne	30 / 40	20 / 30	15 / 25	-
	Col. de combat ou simple ligne	30 / 40	25 / 35	20 / 30	-
	Colonne de marche	30 / 40	25 / 35	20 / 30	45 / 60
	Mouvement de dérouté	40	35	30	60
Cavalerie	Double ligne	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

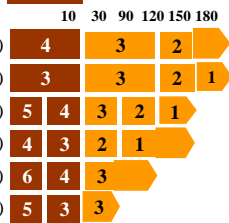
POINTS DE MOUSQUETERIE

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



POINTS DE CANONNADE

- Canon lourd rayé (HR)
- Canon léger rayé (LR)
- Canon lourd lisse (HS)
- Canon léger lisse (LS)
- Obusier lourd (HH)
- Obusier léger (LH) ou montagne (MH)



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

- +1 Buck & Ball (pour SM) ou arme à répétition (RP) en charge/recevant une charge, 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

RESULTAT DU DE	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
<b>Tir ravageur.</b> 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).
<b>Tir mortel.</b> 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.
<b>Tir efficace.</b> Troupe en désordre ou perte de 1 socle si déjà en désordre. Charge à fond. 1 socle de canon silencieux.
<b>Tir nourri.</b> Sur canonnade seulement, troupe en désordre ou 1 socle de canon silencieux. Pas d'effet de mousqueterie. Charge à fond.
<b>Tir sans effet.</b> Pas d'effet. Charge à fond.

EFFETS ADDITIONNELS
<b>Charge stoppée.</b> Recul à 5cm de la cible. Cav. peut être rappelée d'un mouv. complet.
<b>Charge à fond.</b> Résolvez la mêlée à la phase suivante.
<b>Cible en masse.</b> Les unités dans les 5cm derrière la cible subissent l'effet directement après.
<b>A court de munitions.</b> 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.
<b>Perte de chef.</b> 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	<b>Charge de cavalerie</b>
-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

DIFFERENTIEL DE D10	EFFETS
9 ou plus	<b>DEFENSEUR</b> perd 2 socles, 1 socle supplémentaire par différence au-delà de 9. Troupe retraite d'un mouvement de déroute, brisé. Canon attelle, retraite d'un mouvement complet silencieux. Perd canons fixes. Test si chef attaché.
	<b>BALAYÉS DU TERRAIN.</b>
	<b>ATTAQUANT</b> 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	<b>DEFENSEUR</b> perd 1 socle, troupe désordre, retraite hors courte portée. Canon silencieux. Cavalerie peut être rappelée (mouvement complet) après 1° choc. Canon attelle, retraite mouvement complet. Perte canon fixe.
	Perd 1 socle supplémentaire et retraite mouvement de déroute, brisé, si battu par cavalerie ou pris de flanc.
	<b>ENFONCÉS.</b>
	<b>ATTAQUANT</b> 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	<b>DEFENSEUR</b> 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 attelle, retraite mouvement complet. Perte canons fixes. Tient la position désordre/silencieux si fortifié.
	<b>REPOUSSÉS.</b>
	<b>ATTAQUANT.</b> 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	<b>COMBAT ACHARNÉ</b> 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	<b>ATTAQUANT</b> 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.
	<b>ASSAUT MANQUÉ.</b>
	<b>DEFENSEUR</b> tient la position. Cavalerie en désordre. Cavalerie contre-chargeant peut prendre la position ou être rappelée (mouvement complet).
-5 à -8	<b>ATTAQUANT</b> 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.
	<b>ASSAUT BRISÉ.</b>
	<b>DEFENSEUR</b> tient la position. Cavalerie en désordre. Cavalerie contre-chargeant peut prendre la position ou être rappelée (mouvement complet).
-9 et pire	<b>ATTAQUANT</b> 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.
	<b>ASSAUT REPOUSSÉ.</b>
	<b>DEFENSEUR</b> tient la position. Cavalerie en désordre. Cavalerie contre-chargeant peut prendre la position ou être rappelée (mouvement complet).