

Black Powder

Feuille de Référence Rapide

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.
- **Tir** : Effectuer les tirs des unités.
- **Corps à corps** : Chaque camp résout les combats au corps à corps.

Commandement

Modificateur de Commandement

- 1 Par 8" (20cm) entre le commandant et l'unité
- 1 Si un ennemi est à moins de 8" de l'unité.
- +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

Distances de mouvement

Artillerie portable	4"
Infanterie, Artillerie attelée, Chariot, Art. portable d'un bataillon	8"
Cavalerie, Artillerie tracté.	12"
Commandant à pied	24"
Commandant à cheval	32"

Modificateur de mouvement

Forêt	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 linéaire	Pénalité de 4" (10cm)
Entrée dans un Bâtiment	Pénalité de 4" (10cm)
Colonne d'attaque	Libre si échec commandement
Artillerie tracté	Libre si échec commandement
Formation en coin	Un mouvement si échec Cmdt.

Combat au Corps à corps

Modificateur pour toucher (touche sur 4+)

- +1 L'unité a chargé.
- +1 L'unité a gagné le round de combat précédent.
- 1 L'unité est ébranlée ou désorganisée.
- 1 L'unité est de type tirailleur.
- 1 L'unité est engagé de flanc ou de dos.

Modificateur au Résultat de combat

- +1 Soutien arrière.
- +1 Par soutien de flanc (G/D)
- +3 Coin contre cavalerie.
- +1-3 L'unité occupant un bâtiment (taille de l'unité).

Moral

Modificateur de sauvegarde (généralement 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

Tir

Portée des armes

Pistolets, Fusils & Armes de jets	4"
Arc, Flèches	8"
Carabines à âme lisse	8"
Mousquets à âme lisse	12"
Mousquetons à âme rayée	12"
Mousquets à âmes rayée	16"
Carabines à chargement par la culasse	16"
Fusils à chargement par la culasse	20"
Carabines à levier d'action	20"
Fusils à levier d'action	24"
Artillerie légère à âme lisse	24"
Artillerie à âmes lisse	32"

Modificateur pour toucher (touche sur 4+)

- +1 Tir d'artillerie sur une colonne ou un carré
- +1 Courte portée (4"), à bout portant, ou Tirailleurs
- 1 Tir par une unité Ebranlée ou En Désordre
- 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

Modificateur de taille

Unité Imposante	+1 dé de Tir, +2 dés de Combat
Unité Modeste	-1 dé de Tir, - 2 des de Combat
Unité Minuscule	1 dé uniquement en Tir/Combat

Modificateur de formation

Colonne d'attaque	Tir 1 dé
Formation mixed	Tir 1 dé
Coin	Tir 1 dé/face Combat 2 dés/face
Colonne en marche	Ne peut tirer / Combat 1 dé.
Artillerie attelé	Ne peut tirer / Combattre

Modificateur tactique

Infanterie en enfilade	Tirs dés x2
Artillerie en enfilade	Tirs dés x2
Bâtiments	Tirs & combat dés x2/côté

Black Powder

Feuille de Référence Rapide

Test de Panique

Modificateur de test de panique

- 1 Par perte excédentaire à la résistance.
- 1 L'unité est désorganisée
- 1 L'unité a subi des pertes dues à l'artillerie.
- +1 Une unité minuscule dans un bâtiment.
- +2 Une unité modeste dans un bâtiment.
- +3 Une unité standard ou imposante dans un bâtiment.

Cause des tests de panique

- A. Test si les pertes de l'unité ont dépassé sa résistance après un tir
- B. Test si l'unité est Ebranlée ou prend des pertes par l'artillerie à bout portant.
- C. Test si l'unité perd un corps à corps
- D. Test si l'unité est Ebranlée par un match nul au corps à corps
- E. Test des unités en soutien si l'unité soutenue lâche prise et fuit.

Tableau de test de panique

Résultat	Situation	Infanterie	Cavalerie	Artillerie
4 ou -	Tir	Lâche	Lâche	Lâche
	CàC	Lâche	Lâche	Lâche
5	Tir	Reculé	Reculé	Lâche
	CàC	Reculé	Reculé	Lâche
6	Tir	Tient	Tient	Lâche
	CàC	Reculé	Reculé	Lâche
7 ou +	Tir	Tient	Tient	Tient
	CàC	Tient	Reculé	Lâche

Résultat

- 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 jusqu'au prochain tour.
- Reculé** L'unité est désorganisée et recule d'un mouvement complet sans changer de formation et en évitant le contact avec l'ennemi. Si c'est impossible, l'unité est désorganisée mais doit reculer de deux mouvements vers une position possible. Dans le cas contraire, elle est considérée comme détruite.

Fiasco de Commandement

Tableau de Fiasco

- Fuite** : 2 déplacements en s'éloignant de l'ennemi le plus proche
- Retraite** : 1 déplacement en s'éloignant de l'ennemi le plus proche
- A gauche** : 1 déplacement vers la gauche, charge possible
- A droite** : 1 déplacement vers la droite, charge possible
- En avant** : 1 déplacement vers l'avant, charge possible
- Chargez** : 1D3 déplacements vers l'avant en essayant de charger

États des unités

Désorganisée

- Pas d'ordre
- Pas d'initiative
- 1 pour toucher & -1 au combat
- 1 Tests de panique
- Cavalerie pas de réponse aux charges
- Pas d'avance latérale
- Pas d'évitement

Ébranlée

- 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

Soutiens

Les unités suivantes ne peuvent être soutenues

- Artillerie, Tirailleurs, Unités en Carrées, Unités dans un bâtiment, unités engagées par le flanc ou l'arrière.
- ** La colonne de marche et l'artillerie attelé ne peuvent soutenir.

Règles Spéciales

Bloodthirsty	Relancer les ratés à la première phase de combat du jeu
Brave	Unités ébranlées peuvent rallier sur 4+ si aucun ennemi à courte portée
Crack	Relancer une sauvegarde ratée si pas de pertes
Determined charge	Doit charger quant l'unité est à portée
Elite	Au début du tour du jouer l'unité peut se réorganiser sur sur 4+
Fanatic	Charge féroce + charge terrifiante
Ferocious charge	En charge, relancer les dés de combat ayant échoués
First fire	+1d6 au premier tir d'une bataille
Form square	Doit former le carré si chargé par cavalerie
Freshly raised	Tester l'efficacité au premier tour de tir ou de combat
Heavy cavalry	Bonus 1D3 en charge/contre-charge
Lancers	Modificateur de sauvegarde de l'unité chargée : -1 Cav. / -2 Inf.
Marauders	gnore les modificateurs de distance de commandement
Reliable	Modificateur de commandement: +1
Sharp shooter	Relancer les échecs au tir
Steady	Réussit le premier test de rupture de la bataille
Stubborn	Relancer une sauvegarde ratée
Superbly drilled	Mouvement gratuit si test de commandement raté
Terrifying charge	L'unité chargée doit faire un test rupture
Tough fighters	Relancer un dé de combat ayant échoué
Unreliable	Pas de mouvement si obtient un double en commandement
Untested	Résistance à tester sur 1D6 1: 1 / 2-3: 2 / 4-5: 3 / 6: 4
Valiant	Peut relancer un test de rupture
Wavering	Faire un test de rupture à chaque perte