

Bloody Big BATTLES!

Feuille de Référence p1
Napo

Modificateurs de Mouvement

+1	Dans rayon de commandement 6"
+1	En Colonne de marche/Attelée
-1	Passif (seulement en Bon État) (P)
-1	Fragile (seulement en Désordre) (F)
-1	Dans Terrain Difficile (Marais, Bois, Ville)
-1	Cavalerie Irrégulière/Milice
-2	Épuisé

ORDRE DE JEU

Premier joueur

Mouvement des unit
Généraux
Tir défensif
Tir offensif
Assaut

Deuxième joueur

Mouvement des unit
Généraux
Tir défensif
Tir offensif
Assaut

INTERVALLE DE NUIT

Se mettre à couvert.
Changer de formation.
Redéployer les canons.
Généraux.
Se ravitailler en munitions.
Se rallier, Récupérer.

TABLE DE MOUVEMENT

Unité en Bon État	2D6	Unité en Désordre
Mouvement Max. / Bleus récupèrent 1	11+	Mouvement Max.
Mvt. Max. / Aguerriés récupèrent 1	10	Mouvement Max.
Mvt. Max. / Vétérans récupèrent 1	9	Mouvement Max.
Mouvement Max.	7,8	Demi-mouvement.
Demi-mouvement.	5,6	Se rallie sur place - ne bouge pas.
Ne bouge pas.	2,3,4	Désordre - ne bouge pas.
Se retire d'un demi-mouvement (Aucune pénalité de terrain)	0,1	Perte 1 socle. Se retire 1 mvmt max (Aucune pénalité de terrain)
MISE EN DÉSORDRE Se retire d'un mouvement maximum	-1	MISE EN DÉROUTE - Quitte la table

MOUVEMENT

Mouvement Maximum

Infanterie / Artillerie 12"
Cavalerie lourde 15"
Autre Cavalerie 18"
Cavalerie irrégulière / Généraux 21"

Réductions de Mouvement

Hors de l'arc frontal : -3" (Sauf col. de marche/artillerie/généraux/irrégulier)
À travers terrain difficile : -3" (Cav/Art -6")
Par obstacle linéaire traversé : -3" (Cav/Art -6")
Chgt de formation = 1/2 Mvt.

Mouvement en carré = 1/2 Mvt. Sur 7+

Artillerie : Atteler/Pivot/Désatteler = 1/2 Mvt.

Artillerie : Prolonge = 3" - ne peut tirer en phase de tire offensif

Esquive des unités bougeant dans le 12" (ne doit pas être en Désordre)

Cavalerie/Art. à pied attelée/Art à cheval : Peuvent esquiver l'Infanterie
Cavalerie Légère et Irrégulière : Peuvent esquiver la Cavalerie Lourde
Cavalerie Irrégulière : Peut tout esquiver sauf Cavalerie Légère/Irrégulière
Cavalerie esquivante devient Désordre. Bouge à 1/2 Mvt.

Seulement en ligne droite, sauf suivant route.
(Cavalerie peut faire UN chgt. de direction.)

Le seul Mvt autorisé en Zdc est soit directement vers l'ennemi soit pour s'en éloigner, sauf ennemi déjà contacté par ami.

Les pénalités de terrain ne peuvent réduire le mouvement dans l'arc frontal de 30° à moins de 3".

Artillerie isolée, ne peut quese retirer, réduite au silence.

Interpenetration:

Mvt. normal: Pas d'effet

Mvt. d'Assaut: Pas d'effet

Sur un résultat se retire : Les Unités traversées sont en Désordre

TABLE DE TERRAIN

Terrain	Effet sur Mouvement	Effet sur Tir*	Effet sur L'Assaut*
Pente Douce	Aucun.	Bloque LdV si traverse. Tir par-dessus unité amicale plus basse si intervalle de 3" devant et derrière celle-ci.	-1 contre ennemi qui attaque d'une position basse dans 6" de la cible.
Pente Raide	Obstacle Linéaire à monter	Bloque LdV si traverse ou si l'unité plus basse est plus proche du contour. Tir par-dessus unité amicale si intervalle de 3" devant et derrière celle-ci.	-2 contre ennemi qui attaque d'une position basse dans 6" de la cible.
Ruisseau	Obstacle Linéaire	Aucun.	-1 contre ennemi qui attaque à travers un ruisseau dans 6" de la cible
Rivière	Infranchissable.	Aucun.	Infranchissable pour Artillerie. Autres arrête le Mvt.
Marais	Terrain Difficile	Aucun.	-1 contre l'attaquant
Bois	Terrain Difficile	Bloque LdV sup 3" de profondeur. Couvert 1 à Gauche.	-1 contre l'attaquant
Village	Aucun.	Sans effet sur LdV. Couvert 1 à Gauche.	-1 contre l'attaquant
Ville	Terrain Difficile	Bloque LdV au-delà de 3" dedans. Couvert 2 à Gauche. Défenseur ne subit jamais de Tir de Flanc.	-2 contre l'attaquant. Défenseur n'est jamais Débordé.
Fort	Aucun.	Bloque LdV au-delà de 3" dedans. Couvert 2 à Gauche. Défenseur ne subit jamais de Tir de Flanc.	-3 contre l'attaquant.
Route	Mouvement doublé si Colonne de Marche/Attelée.	Aucun.	Aucun
Pont	Obstacle Linéaire sauf si Colonne de Marche/Attelée.	1 à Droite contre cible en traversant un Pont.	-2 contre l'attaquant.
Trous d'Hommes, Tranchées	Aucun.	Couvert 1 ou 2 à Gauche.	-1 ou -2

*Cavalerie et Artillerie ne profitent jamais de couvert sauf dans Fortifications ou derrière un Pont ou un Obstacle Linéaire.

Bloody Big BATTLES!

Feuille de Référence p2
Napó

LA FUSILLADE : Changements de Colonne	
Cible Artillerie Attelée ou Cavalerie	1 à Droite
Tireur a Tirailleurs (S)	1 à Droite
Cible Tactiquement Inapte (T)	1 à Droite
Cible traverse un Pont	1 à Droite
Cible en Colonne, Carré ou Tir de Flanc	1 à Droite
Cible a Tirailleurs (S)	1 à Gauche
Cible à couvert (cf. Table de Terrain)	1, 2 ou 3 à Gauche

Changements de Colonne Rares:

Tireurs incluent Fusées (RKT)	1 à Droite
Salves Devastatrices (D)	1 à Droite
Salves Erratiques (R)	1 à Gauche

LA FUSILLADE : Modificateurs (affectent Facteur de Tir)

Tireur est : en Désordre ; Manque de Munitions ;

Diminuée (artillerie). Art. ayant Pivoté/ ou Détélé ce tour*

En Carré (max. à 3")

x 1/2

* Art. à cheval dételée peu tirer à 1/2 puissance si elle a bougée de 6" ou moins

FIRE FACTORS

Arme	3"	6"	9"	12"
SM Mousquet v. Cavalerie	2			
SM Mousquet v. Inf/Art	2	0,5		
SK (Tirailleur) SM Mousquet v. Inf/Art	2	1		
Cavalerie Mousquet	0,5			
inefficace Mousquet	1			

Gun	3"	12"	18"	24"
Art. à cheval	6	3		
Art. à pied légère 3"/4"/6"	6	3		
Art. à pied moyenne 8"/9"	8	3	2	
Art. à pied lourde 12"	8	5	3	1
RKT Rockets	6", no Factor, 1 Right shift			

LA FUSILLADE. Facteurs de Tir jusqu'à :

	0,25	0,5	1	2	4	6	9	12	16	20	25	30	36	42	49	50+
12	R	T	V	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
11		R	T	V	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3
10			R	T	V	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3
9				R	T	V	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3
8					R	T	V	1	1	1	2	2	2	3	3	3
7						R	T	V	1	1	1	2	2	2	3	3
6							R	T	V	1	1	1	2	2	2	3
5								R	T	V	1	1	1	2	2	2
4									R	T	V	1	1	1	2	2
3										R	T	1	1	1	1	2
2											R	1	1	1	1	1

R,T,V = En Désordre; aussi stoppé si Bleu (R « Raw »), Aguerri (T « Trained »), Vétéran (V) (ou pire). Art. silencieuse.

'1', '2', '3' = Stoppé et en Désordre et perd 1, 2 ou 3 socles. Art. réduite avec 1 sinon détruit avec 2 et plus

Manque de Munitions sur 11 ou 12 aux dés. (Récupère soit en ne bougeant pas et en passant une phase de tire sans tirer OU soit en se retirant au-delà des 6" de tout ennemie)

Art. silencieuse récupérée soit en faisant un jet de ralliement sur la table de commandement OU soit en se retirant au-delà des 6" de tout ennemie

L'ASSAUT: Modificateurs	
Défenseur à couvert (cf. Table de Terrain)	-1 à -6
Défenseur pris de flanc	+2
Avantages	
Avantage numérique 3:2 / 2:1 / 3:1	1/2/3
Agressif (Attaquant seulement)	1
En Profondeur	1
Vétéran	1
Cavalerie lourde	1
Lancier vs Infanterie	1
Carré vs Cavalerie	3
Infanterie vs Carré	1
Pénalités	
En Désordre	1
Fragile	1
Épuisé	2
Bleu (Raw)	1
Cavalerie Légère/Irrégulière	1

L'ASSAUT: Résultats	
+7	Défenseur perd 2 socles et se retire Mvt complet, en Désordre, ignorant les pénalités de terrain. Attaquant DOIT Exploiter. En Bon Ordre.
+4-6	Défenseur perd 1 socle et se retire de 9", ignorant les pénalités de terrain. Tous les deux en Désordre. Attaquant peut Exploiter ou occuper la position du Défenseur.
+1-3	Défenseur se retire de 3". Tous les deux en Désordre. Attaquant doit occuper la position du Défenseur.
0	Tous les deux en Désordre et perdent 1 socle et règlent un nouvel Assaut immédiatement.
-1-3	Attaquant se retire de 3". Tous les deux en Désordre.
-4-6	Attaquant perd 1 base et se retire de 6". Tous les deux en Désordre.
-7 et moins	Attaquant perd 2 socles et se retire Mvt complet, en Désordre. Défenseur n'est pas mis en Désordre.