

Black Powder - l'aide-mémoire

Lexique

Broken : démoralisé
Clear : dégagé
Closing fire : tir de réaction
Evade : esquive
"Follow me" : "avec moi"
Hold ground : tenir bon
Melee : corps à corps
Sweeping advance : percée
Shaken : ébranlée
Warband : horde
Staff rating : valeur d'état major
Stamina : résistance
Tiny : minuscule

Les troupes

Unités (bataillons) regroupées en brigades. Chaque brigade a un général. Il y a un général en chef.

Suggestion du nombre de figurines par unité et du soclage :

	Standard	Grand	Petit	Minuscule
Infanterie	24 à 30 figs	36 à 40	12 à 16	5 à 6
Cavalerie	12 à 16 figs	18	6 à 8	3 à 4
Artillerie	1 canon + servants	-	-	-

4 fantassins sur socle de 4x4cm, 2 cavaliers sur 5x5cm, artillerie au choix
L'important est que le front des unités de même taille soit le même quand l'unité est en ligne.

Caractéristiques des unités :

- type : infanterie régulière, infanterie irrégulière, cavalerie régulière, cavalerie irrégulière, artillerie
- armement : - corps à corps : 6 en moyenne
- tir : 3 en moyenne
- moral : 5+ en moyenne
- résistance (valeur typique selon la taille de l'unité : grande 4, standard 3, petite 2, minuscule 1)

- caractéristiques spéciales.

Valeur d'Etat-Major : moyenne : 8 - typique : 7 à 9 – extrême : 5 à 10

Formations :

- réguliers : colonne de marche, colonne d'attaque (infanterie), ligne, tirailleurs, carré (infanterie), mixte
- irréguliers : horde, tirailleurs, colonne de marche – les irréguliers ont une formation par défaut : soit horde, soit tirailleurs - une unité irrégulière en formation horde peut passer en tirailleurs uniquement si c'est le seul moyen de passer dans un terrain - artillerie : attelée ou dételée - les unités minuscules sont toujours en tirailleurs.

Ligne : cavalerie sur un rang, infanterie sur un rang – si la ligne est pliée : hors formation : il faut dépenser un mouvement pour la redresser

Colonne d'attaque : 3 à 6 de profondeur - au moins aussi large que profonde

Colonne de marche : 2 à 4 de largeur – plus profonde que large

Tirailleurs : écartés de 1 à 2 pouces

Mixte : ligne + 1/3 des figurines détachées en tirailleurs à 2 pouces max

Horde : carré ou ovale grossier de 3 à 6 de profondeur

Carré : en carré

Orientation : quarts avant, arrière, droite et gauche : tracer des lignes à 45 degrés partant des coins de l'unité.

Brigades en groupe : doivent être à moins de 6 pouces les unes des autres pour être activées en groupe.

Les généraux ne peuvent pas être pris pour cible ni attaqués.

Terrain

Bois : infanterie en tirailleur mvt/2 – les autres interdit

Terrain difficile : infanterie ou cavalerie en tirailleur : pas de pénalité – artillerie et chariots : interdit – les autres : mvt/2 - Très difficile : idem mais mvt/3 – Extrêmement difficile : idem mais mvt/4.

Obstacle : coûte 6 pouces – nécessite 6 pouces supplémentaires pour charger à travers – interdit à l'artillerie et chariots sauf aux portes.

Bâtiments : délimités – autorisé à l'infanterie seulement – l'artillerie peut y être mise en défense en début de partie, mais ne peut pas en sortir – espace pour une unité + une unité minuscule + une artillerie – pas de formation définie pour les unités à l'intérieur - nécessite 6 pouces pour y

entrer – nécessite donc 6 pouces supplémentaires pour charger – sortie en faisant un mouvement normal du leader et en arrangeant l'unité autour. On ne peut pas entrer et sortir dans un même tour.

Terrain infranchissable

Ordres

Séquence de jeu : cf. feuille de ref - pas besoin d'ordre pour tirer ou combattre au corps à corps - en début de partie chaque camp lance un dé - le meilleur choisit qui joue en premier - on a le droit de mesurer à tout moment.

Déclaration : il faut décrire entièrement l'ordre (chemin parcouru, charge, changement de formation) avant de le tester. Doit être inconditionnel (ne peut pas dépendre de la réussite du test a posteriori). Doit prévoir le cas où l'on a double ou triple mouvement.

Tester le passage d'un ordre : 2 dés comparés à la valeur d'Etat Major - modificateurs : cf. feuille de ref. Les modificateurs ne peuvent pas faire sortir la valeur d'Etat-Major des bornes 5 à 10 :

- 12 – échec critique – pas de mouvement gratuit - si c'est le général en chef, plus aucun ordre ne pourra être donné ce tour – lancer 1D6 tableau p. 29
- > valeur état major – échec sauf si mouvement gratuit
- = valeur état major ou 1 de moins – réussite – 1 mouvement
- = valeur moins 2 – réussite – 2 mouvements
- <= valeur moins 3 – 3 mouvements

Séquencement : Une unité ne peut recevoir qu'un ordre par tour, réussi ou non. On doit finir avec les ordres d'un général avant de passer au suivant, sauf que deux joueurs du même camp peuvent donner des ordres simultanément. En cas d'échec d'un ordre du général, le général ne peut plus donner d'ordre ce tour. Un brigadier ne peut donner d'ordre qu'aux unités de sa brigade.

Ordre de brigade : donné par un brigadier. Les unités doivent être espacées de moins de 6 pouces au début et à la fin du mouvement. La distance pour le modificateur est à mesurer entre le général et l'unité la plus loin.

Ordre par initiative : avant les ordres – au choix - une unité ayant bougé par initiative ne pourra recevoir d'ordre ce tour – les unités éligibles sont celles qui ont un ennemi à moins de 12 pouces au début de la phase. - n'importe quel ordre peut être donné.

Mouvements gratuits : qu'on peut faire même si un ordre est raté – doit être compatible avec l'ordre donné - les unités en colonne de marche, les carrés d'infanterie et l'artillerie attelée peuvent faire un mouvement, y compris si elles faisant partie d'un ordre de brigade.

Ordre « avec moi » : donné à une seule unité à moins de 12 pouces – si échec, pas de mouvement gratuit – si réussite, le général est attaché à l'unité, l'unité peut faire 3 mouvements, le général ne peut plus donner d'ordre ce tour.

Ordre de ralliement : donné à une seule unité à moins de 12 pouces qui a 2 pertes ou plus – dernier ordre du tour pour le général – si réussite, le général est attaché à l'unité, on annule une perte, l'unité ne peut plus recevoir d'ordre – si échec l'unité n'a même pas droit à un mouvement gratuit.

Mouvement

Le mouvement est « libre » angle, direction, orientation, tant qu'aucune figurine ne fait plus que son mouvement. Distance de mouvement cf. feuille de ref - changer de formation compte comme un mouvement - à moins de 12 pouces d'un ennemi, le mouvement se fait dans le quartier avant ou arrière (donc avec un angle de 45 degrés possible). En ligne droite uniquement.

Changement de formation : choisir le centre de la première ligne (figurine du leader), le réorienter, arranger le reste de l'unité autour. Il doit rester au centre de la première ligne.

Interpénétration : possible à condition d'avoir assez de mouvement pour traverser entièrement (en additionnant les mouvements multiples)

Mouvement obligatoire : une unité irrégulière ou minuscule en colonne de marche doit obligatoirement reprendre sa formation naturelle (horde ou tirailleurs) quand elle quitte une route.

Hors table : une unité qui déborde le bord de table est retirée. Si elle était ébranlée on la retire du jeu. Sinon elle peut revenir avec un ordre donné par le général avec pour la distance le point où l'unité a disparu. Si réussi, l'unité est replacée au bord de table.

Artillerie : l'artillerie à cheval peut atteler/dételer librement au début et/ou à la fin du tour et donc atteler, bouger, dételer et tirer au même tour - l'artillerie à pied prend un mouvement complet pour atteler ou dételer : elle peut dételer et tirer au même tour – l'artillerie de siège 2 mouvements complets qui peuvent être dans des tours différents - dételée, on place ou non l'attelage sur la table – possibilité de bouger/réorienter à la prolonge de l'artillerie dételée : 1 mouvement max par tour

Généraux : déplacés après qu'ils aient donné leurs ordres – peuvent rejoindre une unité en se mettant au contact : se déplacent alors avec cette unité pendant les phases de tir et corps à corps mais pas pendant la phase de mouvement suivante – un général ne peut être cible d'un tir - un général gênant le mouvement peut être déplacés d'au maximum son mouvement – un général contacté par l'ennemi doit rejoindre l'unité amie la plus proche ou être éliminé.

Tir

Interdit aux unités engagées au corps à corps. Les généraux ne peuvent pas être pris pour cible. Seules les unités du joueur en phase tirent.

Visibilité : déterminée à partir de la figurine du leader – vers une partie de l'unité cible ? - les troupes bloquent la vue, y compris de la propre unité.

Portée : cf. feuille de ref – se mesure de la figurine du leader à la figurine la plus proche de l'unité ciblée – la cible ne doit pas être engagée au corps à corps - la cible doit être (au moins partiellement) dans le quart avant du tireur.

Priorité : on doit tirer sur la cible la plus proche. Si elle n'est pas cible dégagée on peut en choisir une autre qui est dégagée – situations où une unité n'est pas cible dégagée : artillerie dételée, unités en tirailleurs, unités avec moins de la moitié dans le quart avant, unités moins qu'à moitié visibles, unités visibles à travers un gap plus petit que le front de l'unité, unités dans un bâtiment ou à couvert.

Gaps : taille minimum du gap pour pouvoir tirer : 6 pouces pour l'infanterie/cavalerie, 3 pour l'artillerie - si le gap est inférieur au front de l'unité, cible non dégagée.

Nombre de dés lancés : lancer autant de dés que la carac de tir, +1 si grande, -1 si petite – minuscules : 1 seul dé – modificateurs de formation : cf. feuille de ref – dans un bâtiment, ne pas dépasser le total de dés.

Toucher : chaque 4+ est une touche – un 6 met la cible en désordre – modificateurs : cf. feuille de ref

Sauvegarde : pour chaque touche, faire un jet de moral sinon la touche est transformée en perte – modificateurs au jet de moral : cf. feuille de ref – un 1 est toujours un échec, un 6 toujours une réussite – le bonus de couvert ne compte que si la moitié de l'unité ou plus est à couvert.

Pertes : une unité qui a autant ou plus de pertes que sa résistance est ébranlée. Un nombre de pertes supérieur à la résistance entraîne un « break test ». Une fois le test fait on revient à un nombre de pertes égal à la résistance.

Désordre : une unité en désordre le reste jusqu'à la fin de son tour suivant, sauf si elle a combattu au corps à corps dans ce tour – ne peut pas recevoir d'ordre, ni d'ordre de brigade – ne peut pas agir par initiative – une unité de cavalerie ne peut pas répondre à une charge par une contre-charge, esquive, ou faire face.

Tir en enfilade : seulement les tirs direct d'armes à feu, pas par des tirailleurs – sur une unité de flanc et le leader est entre les lignes prolongeant le front et l'arrière de la cible – ou idem mais de front ou de l'arrière si la cible est en colonne – le nombre de dés lancés est doublé.

Tir de tirailleurs : pour chaque tir, on choisit la figurine du « leader » - on peut répartir les tirs sur plusieurs unités à condition qu'une unité plus proche ait au moins autant de dés qu'une unité plus loin – réduire le nombre de dés si seules certaines figurines ont une ligne de vue sur la cible : moins d'un tiers : un seul dé ; moins de 2/3 : 2 dés.

Artillerie : on ignore les servants pour les considérations de visibilité ou de portée - angle de tir 45 degrés – si cible à moins de ½ portée, doit tirer sur la plus proche – tir par-dessus unité si le tireur ou la cible est en hauteur et si l'unité intermédiaire est à au moins 6 pouces du tireur et de la cible – 3 dés à courte portée (<6 pouces) ; 2 dés à portée moyenne (< ½ portée) ; 1 dé à longue portée

Portées artillerie : smoothbore batalion guns : 24 – smoothbore horse artillery : 36 – smoothbore foot artillery : 48 – smoothbore siege artillery : 60 – rifled horse artillery : 48 - rifled foot artillery : 60 - rifled siege artillery : 72

Tir de réaction : seulement infanterie avec armes à feu en ligne, carré, colonne d'attaque ou mixte ; artillerie ; cavalerie avec armes à feu à la place d'une contre-charge – si l'unité chargée rate son break test elle ne contactera pas – si une unité charge deux cibles, elle sera non dégagée pour les deux.

Tir d'opportunité : mêmes candidats que le tir de contre-charge (?) – si la cible passe à moins de 12 pouces et traverse au moins la moitié du front du tireur – appliquer les résultats à la fin du mouvement, même si la cible n'est plus dans l'angle de tir.

Un seul tir de réaction/opportunité par tour.

Charge

Charge : interdit aux troupes ébranlées, en colonne de marche, à l'artillerie, aux carrés, et aux tirailleurs sauf exception – le leader doit voir l'unité chargée – la charge se mesure du leader au point le plus proche de l'ennemi – le chargeur s'aligne sur le côté correspondant au quartier de la cible dans lequel il se trouvait (ou sa plus grande partie se trouvait) - le chargeur maximise le contact (même si ça lui fait dépasser son mouvement max.

Charges multiples : une deuxième unité peut contacter le même côté de la cible si on peut mettre en contact la moitié de la cible avec la moitié du chargeur – une unité qui charge plusieurs cibles maximise le contact ; les cibles après la première participent au combat si la moitié de leur face est au contact – traiter un combat multiple comme un seul engagement.

Tirailleurs : peuvent charger un ennemi en colonne de marche, dans un bâtiment, de l'artillerie, ou un autre tirailleur - peuvent charger un ennemi interdit de côté ou arrière s'il est engagé sur son front.

Unité de cavalerie chargée : peut choisir d'esquiver, de contre-charger, de se tourner face à l'attaque ou de tirer en réaction (si armée d'armes à feu).

Esquive : possible quelque soit la direction d'où vient l'attaque - impossible si en désordre - le chargeur vient au contact, l'esquiveur fait un mouvement complet, le chargeur ne peut plus bouger – de la cavalerie en colonne de marche chargée par de l'infanterie se retire, prend automatiquement une formation en tirailleurs (ou horde si c'est sa formation par défaut), et devient en désordre.

Contrecharge : si chargé sur le front – si elle peut charger – doit être déclaré avant que le chargeur ne fasse son mouvement : les deux unités se rencontrent à un point équidistant entre les deux leaders – le contre-chargeur a le bonus de charge – une infanterie contre-chargée devient en désordre et n'a pas de bonus de charge.

Soutien : une unité soutient au maximum un ami, à moins de 6 pouces, si elle n'est pas elle même engagée au corps à corps – ne peuvent être supportés : tirailleurs, artillerie, carrés, unités dans des bâtiments, unités engagées sur leur flanc ou arrière – ne peuvent supporter : unités en colonne de marche, artillerie attelée – max 1 support par flanc ou arrière et par unité.

Corps à corps

Les unités des deux camps combattent - le joueur en phase choisit l'ordre des engagements – un engagement doit être terminé complètement avant de passer au suivant -

Nombre de dés lancés : chaque unité lance autant de dés que sa valeur de C à C – modificateur au nombre de dés : cf. feuille de ref – une unité attaquée de plusieurs directions répartit ses dés, au moins la moitié de ses attaques doit être sur son front si elle est attaquée de front.

Toucher : un 4, 5, 6 est une touche – modificateurs au dé : cf. feuille de ref – si chargée de flanc ou arrière, le -1 s'applique aussi sur le front.

Sauvegarde : idem tir – si une unité perd un tour combat elle perd le bonus du couvert – une touche non sauvegardée donne une perte.

Résultat du combat : le nombre de pertes infligées est comparé et désigne le vainqueur/perdant ou un match nul – modificateurs : cf. feuille de ref. - si le résultat est un match nul, toutes les unités de cavalerie engagées dans la combat doivent se retirer.

Mouvement après combat : se fait quand les unités d'un camp n'ont plus d'ennemi à leur contact – les vainqueurs peuvent rester sur place, changer de formation, se regrouper – quand tous les participants au combat n'ont plus d'ennemi à leur contact, ils peuvent aussi faire une percée

(sweeping advance), ou occuper la position ou les bâtiments - revenir dans un combat est possible même aux unités en désordre ou ébranlées.

Se regrouper : vers l'arrière d'au plus un mouvement, accessible aux unités en désordre – changement d'orientation gratuit.

Percée : interdit aux unités en désordre – autorisé à la cavalerie et l'infanterie, mais seule la cavalerie non ébranlée peut l'utiliser pour charger – seulement après une charge ou contrecharge si après le premier round de combat le combat est gagné et qu'il n'y a plus d'ennemi en contact – mouvement sur l'avant – une seule charge possible par tour en percée – le chargé ne peut que rester sur place.

Moral

Principe du test : une unité ayant autant de pertes que sa résistance est ébranlée et doit tester – les pertes en excès servent de modificateur au test de moral et sont enlevées après le test. De nouvelles pertes entraînent un nouveau test – on teste dans certaines situations quelles que soient les pertes – le test est à la fin du tour pour les pertes dues au tir, immédiat sinon.

Quand tester : cf. feuille de ref. En gros, immédiatement après la résolution de tir/combat, sauf en cas de tir pendant la phase de tir, où là c'est à la fin de la phase.

Le test : 2D6 + modificateurs (cf. feuille de ref) – appliquer le résultat indiqué par la feuille de ref.

Se retirer : un mouvement complet (ou deux) sur son arrière, sans changer d'orientation - si l'attaque venait de côté ou de l'arrière, mouvement dans la direction opposée (sans changer d'orientation ?) – si mouvement impossible, unité éliminée – si en colonne de marche, se forme en ligne – si irrégulier, reprend sa formation par défaut.

Tenir bon : les unités en colonne de marche se mettent en ligne – les irréguliers se mettent dans leur formation par défaut et deviennent en désordre – les unités ne faisant pas face à l'ennemi lui font face.

Unité ébranlée : sont éliminées si quittent la table – ne peuvent charger ou contre charger – la cavalerie ne peut exploiter une victoire (sweeping advance) – cf. feuille de ref.

Démoralisation : si au début du tour la moitié des unités d'une brigade (en ignorant l'artillerie, les unités minuscules et la cavalerie légère détachée (?)) sont éliminées, hors table ou ébranlées, la brigade devient démoralisée – si la moitié des brigades de l'armée sont démoralisées, toutes les brigades sont immédiatement démoralisées.

Unités d'une brigade démoralisée : les unités hors table restent hors table – les unités ébranlées restent ébranlées – les unités en désordre restent en désordre – les unités ne peuvent que se

retirer, en mouvement gratuit, même si en désordre – les unités doivent se retirer à plus de 12
pouces de l'ennemi, sauf si retranchées – l'artillerie peut atteler et se retirer, si incapable d'atteler,
les servants désertent les pièces.