

# Puissance de feu

Une règle simple sur la guerre de sécession par Alessio Cavattorre , Allan Perry & Michael Perry, librement modifiée par Chien Sauvage ( toutes les modifications par rapport au livret de base sont en rouges )

## Règles de bases

### Soclage des figurines

L infanterie 2 rangs de 6 figurines ( 2 socles de 8X4cm) (Les frères Perry préconise 18 figurines )  
un canon par socle peu importe le nombre de servant (1 socle 4X8cm )  
La cavalerie 1 rang de 6 figurines (2 socles de 8X4cm )

### Nécessaire de jeu

Une table avec des décors, un mètre en pouce, 9 dés à 6 faces ( noté D6 ) par camps et des marqueurs pour les pertes.

### Déploiement pour la bataille

Choisissez un scénario, chacun décrit un type de déploiement spécifique. Lancer un dé le plus grand résultat décide qui est l attaquant ou le défenseur. Placer les décors suivant les instructions

### Le tour de jeu

Le jeu se joue en tour, généralement 7 , à la fin de celui ci lancé un D6, sur un 4+ rejouer un tour.  
Chaque joueur joue toutes ses troupes, puis c'est au tour de l adversaire et cela termine un tour de jeu.

Chaque unité qui reçoit un ordre doit finir son action.

Une unité peut recevoir 4 types d ordres

- Feu
- Marche
- Charge
- Ralliement.
- 

« On ne peut jamais mesurer avant de donner un ordre »

### Ordre de marche

Une unité d infanterie bouge de 2d6 pouces

Une unité d artillerie bouge d 1D6 pouces

Une unité de cavalerie bouge de 2 X 2D6 pouces

Un officier( toujours considéré comme monté ) lance 3d6 et choisi les deux meilleurs dés

Aucune figurine d une unité ne peut faire plus de distance indiqué par la somme des dés.

Les unités sont libres de traverser les unités amis, mais ne doivent jamais finir dessus, si l unité n a pas suffisamment de mouvement elle reste bloquée derrière.

On ne peut jamais traverser une unité ennemie

Une unité qui entre en contact avec un obstacle s'arrête immédiatement. Au tour suivant il peut le franchir l'obstacle et faire sont mouvement comme ci celui ci n existait pas.

Plutôt que d avancer une unité peut faire une rotation sur son axe jusqu 180°

## Ordre de Feu

L'angle de tir d'une unité est de 45° par rapport à son bord de socle. Une unité visible par le centre de l'unité qui tir (même partiellement), peut être pris pour cible.

Si une unité est cachée par une unité amie ou un type de terrain, on ne peut pas faire feu.

Si l'unité est partiellement dissimulée par une barrière, un mur de pierre le haut d'une colline, alors pour chaque touche lancer un dé et sur un 4+ la touche est annulée.

Les protections ne protègent pas contre les tirs de boulets canons, mais protègent contre le tir de mitraille.

Une unité à couvert n'est pas gênée par le couvert lorsqu'elle même tire.

Lorsqu'on tire au canon, avant de lancer les dés on doit préciser si on tire au boulet ou en mitraille.

La puissance de feu dépend de la distance du tireur par rapport à la cible.

Troupes/ nombre de dé lancé pour l'attaque	3 ou +	4 ou +	5 ou +	6 ou +
Infanterie (9dés)	Jusqu'à 6 pouces	Jusqu'à 12 pouces	Jusqu'à 18 pouces	Jusqu'à 24 pouces
Canon boulet (1 dé)	Jusqu'à 12 pouces	Jusqu'à 24 pouces	Jusqu'à 36 pouces	Jusqu'à 48 pouces
Canon mitraille (6 dés)	Jusqu'à 12 pouces		Jusqu'à 24 pouces	
Cavalerie (6 dés) Officier (2dés)	Jusqu'à 3 pouces	Jusqu'à 6 pouces	Jusqu'à 9 pouces	Jusqu'à 12 pouces

Chaque touche fait un dégât sur l'unité cible sauf le canon qui suit la règle suivante

Boulet Dégât 1D3

Mitraille Dégât 1D6

## Les dégâts

Pour chaque dégât retiré un point de vie à une unité. Une unité qui n'a plus de PV est retirée du jeu.

L'infanterie a 9PV

Un canon a 4PV

La cavalerie a 6 PV

Officier à 2 PV

Si une unité fait un ou plusieurs dégâts, l'unité cible doit faire immédiatement un test de morale

## Test de morale

Un ennemi qui a pris au moins une touche suite à un tir, doit faire un test de morale.

Le test se fait en lançant 2D6 et additionne le résultat

- Si le résultat est supérieur au nombre de blessures de l'unité celle-ci garde son sang froid
- Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de blessures que l'unité a subi jusqu'à présent alors l'unité est en déroute

Une unité en déroute se tourne vers le bord de table le plus proche et lance 3D et **additionne les trois** pour connaître sa distance de fuite. La cavalerie, comme pour un mouvement classique, double la distance de fuite.

Une unité en déroute ignore les obstacles et les unités amies ou ennemies.

Une unité continue sa retraite à chaque tour sauf si elle parvient à se rallier, ou si elle est détruite ou si elle sort de table (elle compte alors comme une perte).

Un canon qui rate son test de morale est immédiatement éliminé

### **La charge**

La charge est un mouvement vers une unité ennemi visible ( comme pour le tir ). Si une unité ne parvient pas à atteindre sa cible elle s'en rapproche autant que possible.

Si l'unité entre en contact, elle s'arrête contre l'ennemi, l'ennemi se tourne vers celui qui charge et s'aligne sur lui autant que possible

Une unité en déroute qui est chargée, est immédiatement détruite

### **Le Corps à corps**

Chaque unité pris dans le corps à corps lance un nombre de dés ci dessous ( cf tableau ) et touche sur du 5+. amélioré par les bonus (cf tableau ci dessous )

	Nombre de dé de C/C	Bonus au jet pour toucher
Infanterie	9	+ 1 pour l'unité qui charge
Canon	2	+1 si l'unité attaqué est de flanc ou de dos
cavalerie	6	+1 de l'infanterie contre l'artillerie
Officier	2	+1 pour la cavalerie contre l'artillerie ou l'infanterie

Chaque camp lance ses dés et compte ses touches

Une unité se défendant derrière un obstacle possède aussi un bonus de couvert (comme pour le tir sur du 4+).

Attribuer les dégâts

L'unité qui a fait le plus de dégât gagne le combat et son adversaire fait immédiatement retraite dans le sens opposé à l'unité qui charge ( au tour suivant la retraite se fait vers le bord de table le plus proche ).

Si les deux unités font le même nombre de dégâts, recommencez un cycle de corps à corps jusqu'à avoir un vainqueur, ou qu'une unité soit détruite ( parfois les deux ).

Une unité vainqueur peut se réorienter gratuitement

### **Règle spéciale d'esquive de la cavalerie**

Une fois par tour une cavalerie chargée, peut faire avant la charge un mouvement de retraite dans le sens opposé de la charge et se rallier immédiatement à la fin de son mouvement ( se repositionne librement ).

Si l'unité qui charge atteint l'unité qui a esquivé, durant le corps à corps l'unité qui a esquivé ne lance aucun dé

### **Règle spéciale de l'officier**

Une unité d'officier ne peut pas être prise pour cible sauf si elle est la cible la plus proche

Si un officier est dans les 6 pouces d'une unité amie, il permet de lancer un dé bonus pour les ordres de marche et de ralliement et le joueur retire le dé qui lui convient le moins.

Un officier bénéficie de son propre bonus

### **Règle spéciale des petites unités**

Les unités d'artilleries ou d'officiers sont des petites cibles, difficile à atteindre au tir et compte toujours comme si elle était à couvert

## Règles Avancées

**Nouveaux types de troupes** ( toutes les règles ci dessous n existent pas dans la règle des frères Perry)

### Tirailleurs

Petite unité : 4 figurine sur un socle de 8X4cm  
Puissance de feu 4D6 sur le tableau de l infanterie  
4D6 au corps a corps  
Règle d esquive à 2D6 pouces

### Cuirassier/ Carabinier

Unité de cavalerie lourde lance 3D6 de mouvement garde les 2 moins bons (s'annule avec le bonus d un officier)  
Compte comme protégé sauf contre les boulets d'artillerie.

### Indiens

Petite unité. 4 figurines par socle de 8X4  
Puissance de feu 4D6 sur le tableau de cavalerie  
4D6 au corps a corps  
Règles de troupes légères. Déplacement à 3D6 on garde les 2 meilleurs  
Sauvage. Ne bénéficie pas des bonus de morale d un officiers non indien

### Éclaireurs de cavalerie

Petite unité 2 à 3 figurines par socle 8X 4cm  
2D6 au corps a corps et en puissance de feu  
Règle des troupes légères : Déplacement à 3D6 on garde les 2 meilleurs  
Esquive de cavalerie  
Indépendant : test de morale à 3D comme si un officiers était toujours présent.

### Tireurs d élites

Unité d infanterie qui diminue de 1 case sa difficulté de tir

### Mousquet lisse et mousquet rayé

fusils	3 ou +	4 ou +	5 ou +	6 ou +
Mousquet rayé	Jusqu à 6 pouces	Jusqu à 12 pouces	Jusqu à 18 pouces	Jusqu à 24 pouces
Mousquet lisse	Jusqu à 6 pouces	Jusqu à 12 pouces	Jusqu à 18 pouces	

### Troupe d élite/ Garde

Unité considérée comme étant toujours à proximité d'un officier

### Lanciers unité de cavalerie

Unité qui lors d un corps a corps résous ses dégât avant l unité adverse, si celle ci est éliminée elle ne peut pas alors répliquer

### Piquiers unité d'infanterie

Ne peut pas tirer. Unité qui lors d un corps a corps résous ses dégât avant l unité adverse, si celle ci est éliminée elle ne peut pas alors répliquer

### Grande unité

3 socles de 8X4cm la puissance de feu et de corps a corps passe a 12 dés, l'unité a 12 points de vie

**Milice patriotique** ; Infanterie , utilise trois dés lors des tests de morale et garde toujours les 2 moins bon

## **Ironclad**

Le navire peut tirer avec 3 canons. Il se déplace de 3d6 pouces ( dans l'eau ) et à 10PV il est considéré comme blindé ( sauvegarde sur du 4+ ). Par tranche de 4PV de perte il perd un canon et perd un dé de mouvement. Le courant fait dériver le bateau de 2d6 pouce en début de tour, si une partie du bateau sort de l'espace de jeu il est éliminé. Le navire est insensible au tir de fusils ou au tir de mitraille

## **Règle de mouvement pour les tables larges (1m80)**

Après un premier mouvement l'unité peut en faire un deuxième, une fois fait, l'unité fait un test d'organisation sur un 7 ou + elle réussit, et peut faire un troisième et dernier mouvement si elle le souhaite et fera un test sur du 9 ou +

Si un test est raté l'unité est en désordre et ne peut rien faire temps qu'elle n'a pas réussi un test de morale classique et une fois le test réussi l'unité peut juste se repositionner. Au cas où l'unité en désordre passe en déroute seule la valeur de déroute est conservée.

## **Règle des munitions**

Après chaque tir une unité peut tomber à court de munition. Lancer 2d6 sur un double 6, l'unité n'a plus de munition et ne peut plus faire feu.

Une unité peut récupérer des munitions si elle se trouve à 6 pouces d'un campement, d'un chariot, ou d'un dépôt à munition.

**Chariot à munition** Combat 1( tir & C/C), portée idem cavalerie PV 2 Mouvement 3DX2 avec sélection des deux plus mauvais.