

Gagner des points de commandement

- Lorsqu'un camp joue une carte du camp adverse (une carte Troupes, la carte En Avant ! ou la carte Moral), il gagne 1 point de commandement.
- Lorsqu'un camp résout sa carte En Avant !, il peut à la place de résoudre une action avec chacun de ses Officiers et chacune de ses unités Élite, gagner 1 point de commandement plus 1 point pour chacun de ses Officiers en jeu qui n'est pas en Fuite.
- Lorsque vous jouez une carte Troupes appartenant à votre camp, mais que toutes vos unités de ce type ont été éliminées, vous gagnez 1 point de commandement.
- Certaines règles particulières ou conditions spéciales peuvent octroyer des points de commandement à un camp.

Aptitudes de commandement

À L'AFFÛT (1)

Cette aptitude permet à une unité de votre force d'effectuer une action de Vigilance.

RÉSERVE (1)

Cette aptitude vous permet de prendre une carte Troupes de votre camp dans votre main, et de la placer face cachée près de votre réserve de points de commandement. Tant que cette carte est face cachée, elle peut être jouée comme si elle était dans votre main.

AUTORITÉ (3)

Cette aptitude permet de rallier automatiquement une unité en Fuite. Chaque figurine de l'unité qui se rallie peut immédiatement s'orienter pour faire face à la direction de son choix, mais ne peut pas bouger. Retirez le marqueur Fuite de l'unité.

ORDRE (2/3/4)

Cette aptitude permet de résoudre une action avec une unité sous votre contrôle. Le coût de cette aptitude dépend du nombre de figurines dans l'unité.

- 4 points pour une unité de 12 figurines ou plus.
- 3 points pour une unité de 8 à 11 figurines.
- 2 points pour une unité de 7 figurines ou moins.

PRÉPARATION (4)

Cette aptitude vous permet de choisir une carte Troupes de votre camp se trouvant dans la défausse, et de la remettre dans votre main (cela peut vous amener à avoir plus de 3 cartes en main).

MOUSQUETS TOMAHAWKS



Mouvement

Mouvement de base 4"	
Figurine avec le trait Éclaireur.	+1"
Figurine avec le trait Natifs.	+1"
Figurine avec le trait Cavalerie.	+4"
Figurine avec le trait Cavalerie légère.	+6"
Figurine n'ayant aucun ennemi à 24" ou moins.	+2"
Mouvement et terrain	
Accidentés / Bâtiments	-1"
Très accidentés	-2"
Obstacles	-1"
Routes	
• Figurine seule/Unité en colonne	+4"
• Autres	+2"

Classification des terrains

Élément de terrain	Catégorie	Hauteur	Couvert
Barrière	Obstacle	Bas	Léger
Haie	Obstacle	Bas	Dense
Muret, remblai de terre	Obstacle	Bas	Solide
Champ de cultures	Zone très accidentée	Haut	Léger
Broussailles	Zone accidentée	Bas	Léger
Verger	Zone accidentée	Haut	Léger
Bois	Zone accidentée	Haut	Dense
Marécage	Zone très accidentée	Bas	Léger
Rocaille	Zone très accidentée	Bas	Solide
Palissade ou Mur	Obstacle	Haut	Aucun
Chariot	Obstacle	Haut	Aucun
Charrette	Obstacle	Bas	Aucun

La Table de Repérage

Distance de repérage									
2"	4"	8"	12"	18"	24"	36"	48"	96"	120"

Modificateurs :

La figurine à repérer...	
... possède un marqueur Fumée.	+3 colonnes
... est un cavalier.	+1 colonne
... est une pièce d'artillerie, un chariot ou une embarcation.	+2 colonnes
... est dans une zone de couvert léger ou derrière un obstacle offrant un couvert léger*.	-3 colonnes
... est dans une zone de couvert dense ou solide ou derrière un obstacle offrant un couvert dense ou solide*.	-4 colonnes
... bénéficie du trait Éclaireur ou Natifs.	-1 colonne
... est un marqueur de Mouvement Caché.	-2 colonnes

* il faut que la figurine (ou le marqueur) soit à 2" ou moins de l'obstacle, et que la ligne de vue de la figurine cherchant à le repérer traverse cet obstacle.

La figurine qui cherche à repérer...	
... bénéficie du trait Éclaireur.	+1 colonne

Le terrain	
Pour chaque obstacle (comme un muret, un buisson, etc.) que traverse la ligne de vue vers la figurine à repérer*.	-1 colonne
Pour chaque tranche complète de 6" de zone de couvert léger que traverse la ligne de vue vers la figurine à repérer.	-1 colonne
Pour chaque tranche complète de 3" de zone de couvert dense ou solide que traverse la ligne de vue vers la figurine à repérer.	-2 colonnes

* ne s'applique pas si la figurine à repérer ou la figurine cherchant à repérer est à 2" ou moins de l'obstacle.

Les conditions climatiques (n'appliquez que la plus pénalisante)	
Pluie battante	-1 colonne
Pénombre	-2 colonnes
Obscurité ou brume	-3 colonnes
Brouillard ou tempête	-5 colonnes

Armes de tir

	Portée	Puissance*	Règles Spéciales
Arc	18"	6+/7+	
Arme de Jet	6"	6+	Arme à coup unique
Pistolet	8"	4+	Arme à coup unique
Mousquet	24"	4+/6+	Arme à Poudre Noire
Bouche à feu	16"	5+/7+	Arme à Poudre Noire
Carabine	16"	4+/6+	Arme à Poudre Noire
Long Fusil	72"	4+/5+	Arme à Poudre Noire
Fusil rayé	72"	4+/5+	Arme à Poudre Noire
Fusil	72"	4+/5+	
Carab. à répétition	24"	4+/5+	
Artillerie	120"	2+	

* Le premier chiffre est pour les tirs à une portée égale ou inférieure à la moitié de la portée de l'arme, le second à plus de la moitié.

Test de réaction

Lorsqu'une unité doit effectuer un test de réaction, elle lance 1D10 et applique au résultat les modificateurs appropriés listés ci-après.

Modificateurs communs à tout test de réaction	
+1	L'unité est un Officier ou a au moins un Officier de son type de troupe dans les 6".
+1/+2	L'unité est composée d'au moins 6 figurines/10 figurines.
+2	L'unité est formée.
-3	L'unité n'est pas un Officier et est composée de 3 figurines ou moins.
-3	Le test est consécutif à la résolution d'une carte Moral.

Modificateurs applicables uniquement suite à un tir	
+1	L'unité a le trait Natifs et est intégralement située dans une zone offrant un couvert léger ou dense.
+1	Toutes les figurines de l'unité bénéficient d'un couvert solide contre ce tir.
-1	Le test est dû à un tir de salve/L'unité n'a pas de ligne de vue ou n'avait pas repéré le tireur avant le tir*.
-2	L'unité subit au moins 3 pertes suite à ce tir.
-1	Le test est dû à un tir d'artillerie ou à un tir d'une unité en ordre serré.

* N'appliquez qu'une fois le modificateur, même si plusieurs circonstances s'appliquent.

Modificateurs applicables uniquement suite à un corps-à-corps	
-X	X correspond au nombre de pertes que l'unité vient de subir durant le corps-à-corps.
+2	Votre camp compte au moins deux fois plus de figurines engagées dans ce corps-à-corps que le camp adverse.
-2	Le corps-à-corps fait suite à une attaque surprise.
+2	Vous n'avez pas subi de perte, ou en avez subi moins que l'unité adverse.



Valeur de Ralliement						
	5+ Entraîné	4+ Tirailleur	5+ Indigène	6+ Recrue	7+ Guerrier	7+ Conscrit
<0	Déroute	Déroute	Déroute	Déroute	Déroute	Déroute
0	Fuite	Fuite	Fuite	Fuite	Fuite	Fuite
1	Recul et Ébranlée					
2	Recul ou Ébranlée	Recul	Recul	Recul ou Ébranlée	Recul ou Ébranlée	Recul et Ébranlée
3	Aucune conséquence	Recul				
4	Aucune conséquence					

Tir

Modificateurs de tir (à appliquer au résultat du dé)	
-1	Tir précipité
-2	Tir à longue portée (plus de 12")
-4	Tir à portée extrême (plus de 24")
-1	Par obstacle traversé
-1	Cible en formation dispersée
-1	Cible dans un couvert léger*
-2	Cible dans un couvert dense*
-4	Cible dans un couvert solide*
+1	Cible est un Cavalier
+2	Grande Cible (chariot, embarcation)

* s'applique également si la ligne de vue du tireur traverse au moins 3" de zone de terrain offrant un tel couvert même si la cible ne se trouve pas dans le couvert. N'appliquez que le malus le plus important parmi les 3 malus de couvert.

Modificateurs de Jet pour tuer	
-3	Si tir normalement impossible

Corps-à-Corps

ARMES DE COMBAT RAPPROCHÉ

Sabre : +1 aux jets d'attaque (Cavalerie ayant engagé de l'infanterie). +1 aux jets de défense (en toutes circonstances).

Arme de marine : +1 aux jets d'attaque.

Lance de cavalerie : +2 aux jets d'attaque (unité ayant engagé le combat). Résout ses attaques avant le défenseur. Subit un malus de -1 à ses jets de défense.

Modificateurs aux jets de défense

Attaque surprise	-2
Position défendue	Relancer 1 fois chaque dé de défense.

RECU ET FUITE AU COMBAT

Recul au combat : lancez 1D10 par figurine, pour chaque 0 retirez une figurine.

Fuite au combat : lancez 1D10 par figurine, pour chaque 0, 1, 2 ou 3 retirez une figurine.

