



SEQUENCE DE JEU COMPLETE

1) PHASE D'IMPACT

- 1.0 - Test pour l'arrivée des marches de flanc
- 1.1 - Déclaration de toutes les charges
- 1.2 - CMT obligatoire pour les tirailleurs ou les troupes de tirs souhaitant charger des troupes de lignes.
- 1.3 - CMT obligatoire pour les troupes de choc ne souhaitant pas charger.
- 1.4 - CMT obligatoire pour les tirailleurs ne souhaitant pas esquiver des troupes de lignes.
- 1.5 - Résolution des tests de cohésions pour les troupes FRAGMENTEES qui sont cible d'une charge. Si elles déroutent: test immédiat pour toutes les troupes les voyant dérouter.
- 1.6 - Effectuer les mouvements de déroutes initiaux.
- 1.7 - Effectuer les mouvements d'interceptions
- 1.8 - Effectuer les mouvements d'esquive
- 1.9 - Résolution des tests de cohésions pour les troupes FRAGMENTEES qui deviennent cible d'une charge suite à l'esquive des troupes amies. Si elles déroutent: test immédiat pour toutes les troupes les voyant dérouter. Effectuer les mouvements de déroutée initiaux
- 1.10 - Effectuer les mouvements de charge.
- 1.11 - Les BG contactés par une charge de flanc ou de dos (exception faite de troupes de lignes contactées par des tirailleurs) perdent un niveau de cohésion
- 1.12 - Résolution des combats de la phase d'impact
- 1.13 - Résolution des tests consécutifs à la phase de combat, puis des jets d'attritions, puis du risque de perte de commandants
- 1.14 - Une fois tous les tests effectués pour tous les combats, résolution des tests de cohésion pour toutes les troupes ayant vue la déroutée d'une troupe amie (autre qu'une troupe FRAGMENTEE ayant déjà fui) ou la mort d'un commandant. Effectuer les poursuites initiales. Enlever les bases si les poursuivants sont toujours au contact à la fin de ce mouvement de déroutée. Effectuer un test pour la perte d'un commandant.
- 1.15 - Résolution des tests de cohésion suite à la perte d'un commandant.

2) PHASE DE MANŒUVRE

- 2.0 - Réformation des BG et conformation des BG en combats.
- 2.1 - Renforcer un combat existant.
- 2.2 - Effectuer les mouvements individuels pour chaque BG ou Battle Line et bouger les commandants. Un CMT peut être requis lors d'un mouvement de BG ou de BL.

3) PHASE DE TIR

- 3.0 - Résolution des tirs - Chaque coté tire.
- 3.1 - Résolution des tests consécutifs au tir, puis résolution des jets d'attritions
- 3.2 - Une fois tous les tests effectués pour tous les tirs, résolution des tests de cohésion pour toutes les troupes ayant vue la déroutée d'une troupe amie suite aux tirs
- 3.3 - Effectuer le mouvement de déroutée initiale pour les troupes démoralisées cette phase. Effectuer les poursuites initiales. Enlever les bases si les poursuivants sont toujours au contact à la fin de ce mouvement de déroutée. Effectuer un test pour la perte d'un commandant. Résolution des tests de cohésion suite à la perte d'un commandant.

4) PHASE DE MELEE

- 4.0 - Résolution des combats
- 4.1 - Résolution des tests consécutifs à la phase de combat, puis des jets d'attritions, puis du risque de perte de commandants
- 4.2 - Assaut des camps fortifiés
- 4.3 - Une fois tous les tests effectués pour tous les combats, résolution des tests de cohésion pour toutes les troupes ayant vue la déroutée d'une troupe amie ou la mort d'un commandant.
- 4.4 - Effectuer le mouvement de déroutée initiale pour les troupes démoralisées cette phase. Effectuer les poursuites initiales. Enlever les bases si les poursuivants sont toujours au contact à la fin de ce mouvement de déroutée. Effectuer un test pour la perte d'un commandant. Résolution des tests de cohésion suite à la perte d'un commandant.

5) PHASE D'ACTION COMMUNE. CHAQUE COTE

- 5.0 - Enlever les Chars à faux si spécifié.
- 5.1 - Effectuer les ruptures de combat.
- 5.2 - CMT afin de stopper une poursuite ou un pillage.
- 5.3 - Mouvement des commandants.
- 5.4 - Les commandant peuvent essayer de réorganiser ou de rallier un BG qui n'a pas subi de perte de cohésion lors de ce tour.
- 5.5 - Mouvement des déroutées et des poursuivants. Enlever les bases si les poursuivants sont toujours au contact à la fin de ce mouvement de déroutée. Effectuer un test pour la perte d'un commandant. Résolution des tests de cohésion suite à la perte d'un commandant.
- 5.6 - Enlever les BG qui sont en démoralisation automatique ou réduit à 1 base.