

Feuille d'ordres pour POW

DEFINITION DES ORDRES

Attaquer	
Inf Reg et tirailleurs :	Avancer vers l'ennemi à vit. Max. et l'engager au tir à Co portée. Les unités peuvent charger.
Cv et irréguliers :	Avancer à vitesse max vers l'ennemi et le charger à la 1ere opportunité. La cv est dispensée de charge contre l'ennemi à couvert.
Artillerie :	Avancer à distance Effective de la cible avant de pouvoir ouvrir le feu.
Engager	
Art/Inf Reg/Tirailleurs :	Avancer vers l'ennemi à vitesse 2 minimum jusqu' à la distance spécifiée et ouvrir le feu. Interdiction de charger mais contre-charge possible.
Cv/Inf. Irr. en Masse	Avancer vers l'ennemi à vit. 2 min. possibilité de charger/contre-charger.
Tenir	
Toutes troupes	Les unités ne peuvent quitter la position tenue, mais peuvent changer de formation pour faire face à une menace. Elles ne peuvent charger que pour chasser un ennemi de la zone à tenir.
Repli	
Toutes troupes	Les unités doivent éviter tout combat et se diriger vers leur bord de table à V1

CHAMP DE BATAILLE

Adversaire

Joueur

A = Attaquer E = Engager T = Tenir R = Repli

Commandement	Changement d'ordre	Tour	Applicable tour