

TOUR DE JEU

Phases de préparation (§3)
Phase des renforts (§3.1)
Phase d'ordres (§3.2)
Phase de ralliement et remplacement des officiers (§3.3)
Phase d'Initiative (§3.4)
Révélation des ordres de corps d'armée (§3.5)
Cycle d'activation (§4)
Phase d'activation (§4.3)
Révélation des ordres (§4.3.4)
Mouvement (§5) et combat (§6)
Phase de consolidation (§8)

DISTANCES DE COMMANDEMENT

Etat-major	Distance de commandement
Général d'armée	70cm
Général de corps	40cm
Général de division	25cm

TEST DE RALLIEMENT

Expérience	Test réussi sur
Milice	7+
Conscrit	6+
Régulier	5+
Vétéran	4+
Élite	3+
Garde	2+
Mixte	Le plus faible +1*
Trait	Modificateur
Démotivés	-1
Prudents	+1

(*) Si les éléments n'ont pas la même expérience

RÉSULTAT DU TEST DE RALLIEMENT

Niveau de cohésion		
Actuel de la brigade	Test réussi	Test raté
Désorganisée ■	Formée	Désorganisée ■
Déroute ■■	Désorganisée ■	Déroute++ ■■

(*) Mouvement de déroute + perte 1 élément

RÉSULTAT DU TEST DE COHÉSION*

Niveau de cohésion		
Actuel de la brigade	Test réussi	Test raté
Formée	Formée	Désorganisée ■
Désorganisée ■	Désorganisée ■	Déroute ■■
Déroute ■■	Déroute ■■	Brisée

(*) Pour l'effet des traits "Grogards" et "Rifles"

MOUVEMENTS ET ZONES DE CONTRÔLE

En cm	Mouvement de base	ZdC	Ordre Manœuvrer		Ordre Attaquer	Ordre Défendre
			Hors route	Sur route		
Infanterie de ligne	10	10	15	20	10	5
Infanterie légère	15	15	20	25	15	5
Cavalerie moyenne ou lourde	20	20	25	30	20	5
Cavalerie légère	25	25	30	35	25	5
Cavalerie irrégulière	30	30	35	40	30	5
Artillerie légère à pied	5	10	10	15	5	
Artillerie à pied	5	25/10*	10	15	5	
Artillerie lourde	5	30/10*	10	15	5	
Artillerie à cheval	10	25/10*	15	20	10	
Artillerie légère à cheval	10	10	15	20	10	
Bagages	5		10	15		5
États-majors	25					
Aides de camp	70					
Modificateurs de distance						
Général de corps en Ordre de Manœuvre			+5 cm			
Désorganisé			Divisé par 2			

(*) la valeur la plus forte ne s'applique que pour les brigades d'artillerie avec le trait «Train de munitions»

TEST D'INITIATIVE DES GÉNÉRAUX ET NOMBRE D'AIDES DE CAMP

Compétence du général	Test réussi sur	Nombre d'aide de camp (Corps)
Incompétent	7+	1
Mauvais	6+	2
Compétent	5+	3
Bon	4+	4
Excellent	3+	5
Situation	Modificateur (sur le dé)	
Par test déjà tenté dans la même division	-1	

REMPLACEMENT D'UN GÉNÉRAL

Résultat sur 1d8	Niveau du général
1	Incompétent
2	Mauvais
3-6	Compétent
7	Bon
8	Excellent

RÉSUMÉ DES TERRAINS

Type de terrain	Difficile	Couvert	Spécial
Bois	Oui	Léger (infanterie)	
Champ cultivé	Non	Léger pour trait «Voltigeur»	
Coline douce	Non		Bonus de position haute
Coline escarpée	Oui	Léger (infanterie)	Bonus de position haute
Fortification	Non	Très lourd	
Gué	Non		Malus en attaque
Pont	Non		Malus en attaque
Redoute	Non	Très lourd (artillerie)	
Rivière	Oui		Désorganisé
Route	Non		Bonus de mouvement en manœuvre
Chemin	Non		
Zone urbaine	Non	Lourd	

RÉSULTAT DES BOMBARDEMENTS : Base : ●○○●

Résultat	Effet moral	Pertes	Autre
●●	Sans effet	Sans effet	
●○	Sans effet	Sans effet	
○○	Défenseur Désorganisé ■	Sans effet	
○●	Défenseur Désorganisé ■	1 test de perte au défenseur	Repli du défenseur
●●	Déroute du défenseur ■■	1 perte au défenseur 1 test de perte au défenseur	
●●	Défenseur Désorganisé ■	1 test de perte au défenseur	Sans munitions

(voir table de modificateur pour le test de pertes au verso)



Fiche de référence La Garde

V1.02 26 juin 2019

RÉSOLUTION DES COMBATS : Base : ●○○●

Conditions	Jetons à ajouter	Spécial
Expérience des troupes engagées		
Attaquant de niveau supérieur	●○	
Attaquant de trois niveaux supérieurs ou plus	●●	
Défenseur de niveau supérieur	●○	
Défenseur de trois niveaux supérieurs ou plus	●●	
Cohésion des troupes engagées		
Défenseur désorganisé ■	●○	
Défenseur en déroute ■■	●●	
Conditions du combat		
Bonus/Malus d'effectif	●//●	Ne s'applique que si un camp a au moins deux fois plus d'éléments que l'autre ou plus d'éléments pour les « gros bataillons »
Combats successifs du défenseur	●+	Cumulatif
Couvert léger pour le défenseur	●○○	Défense d'une rivière, de la lisière d'un bois, d'une hauteur, etc...
Couvert lourd pour le défenseur	●●○	Redoute, village, ville
Couvert très lourd pour le défenseur	●●●	Fort, remparts
Bonus/Malus de pente	●○//●○	
Terrain difficile	●//●	
Attaque à travers un pont ou un gué	●●○	
Conditions confuses	○○	Les deux camps sont placés dans les mêmes conditions de confusion
Traits des troupes engagées		
Piques/Arcs	●○//●○	
Exaltés	●●	
Grognards	●//●	Sauf autre brigade avec le trait « Grognards »
Cavalerie lourde	●●	Attaquant une brigade qui n'est pas en défense
Lanciers	●○	
Modificateurs de soutien		
Brigade soutenue par une brigade de plus	●//●	Ne s'applique qu'une seule fois au camp qui a le plus de soutiens (3 max.)
Brigade soutenue par deux brigades de plus	●●//●●	
Brigade soutenue par trois brigades de plus	●●●//●●●	
Un type d'arme en soutien* en plus	●//●	Ne s'applique qu'une seule fois au camp qui a le plus de types d'armes représentés
Deux types d'armes en soutien* en plus	●●//●●	
Réaction de la cible		
Brigade attaquée "Sans Réaction"	●●○	Toute brigade en manœuvre, en déroute, ou non commandée
Tenir et ordre Défendre	●○	Cas générique
Défenseur en carré	●●○	Infanterie formée, non milice, en défense, sans s'être déplacée, face à de la cavalerie
Artillerie en ordre d'Attaque engagée sur son front	●○	
Tir à mitraille	●●●	Pour l'artillerie en défense
Commandement		
Chaîne de commandement cohérente en attaque ou en défense	●//●	Concernent les ordres donnés aux généraux (corps, divisions)
Engagement d'un général de division ou d'un aide de camp agissant comme divisionnaire	●//●	
Engagement au combat d'un général de corps ou d'armée	●●//●●	

(*) Types de soutien : Artillerie, Cavalerie ou Infanterie

RÉSULTATS DU COMBAT

Résultat du combat (pour l'attaquant)		Effet sur la cohésion		Pertes	Autres effets
●●	Défaite majeure	Attaquant	Déroute ■■	1 perte 1 test de perte	Artillerie détruite
		Défenseur			
●○	Défaite mineure	Attaquant	Désorganisé ■	1 test de perte	Repli
		Défenseur	Désorganisé ■		
○○	Combat indécis	Attaquant	Désorganisé ■		Repli
		Défenseur	Désorganisé ■		
○●	Victoire mineure	Attaquant	Désorganisé ■	1 test de perte	Repli
		Défenseur	Désorganisé ■		
●●	Victoire décisive	Attaquant		1 perte 1 test de perte	Artillerie détruite
		Défenseur	Déroute ■■		
●●	Combat acharné	Attaquant		1 perte	Nouveau combat
		Défenseur		1 perte	

MODIFICATEUR POUR LE TEST DE PERTES : Pertes sur 7+ (gros bataillons 8+)

Facteurs	Modificateur
Artillerie en soutien, en défense, ou en bombardement	+1 par élément d'artillerie à portée
Artillerie légère en soutien, ou en défense	+1 par paire d'éléments d'artillerie légère à portée

MODIFICATEURS DE BOMBARDEMENT : Base : ●○○●

Expérience	
Élite	○●
Garde	●●
Cohésion	
Tireur désorganisé ■	●○
Cible désorganisée ■	○●
Cible en déroute ■■	●
Portée	
Tir à courte portée (mitraille) 10 cm	●●
Artillerie légère : Tir à moyenne portée de 10 à 20 cm	○●
Artillerie moyenne : Tir à moyenne portée de 10 à 25 cm	
Artillerie lourde : Tir à moyenne portée de 10 à 30 cm	
Artillerie légère : Tir à longue portée de 20 à 40 cm	●○
Artillerie moyenne : Tir à longue portée de 30 à 50 cm	
Artillerie lourde : Tir à longue portée de 30 à 60 cm	
Ordres de la cible	
Attaque	○●
Manœuvre	●●
Défense	-
Conditions du combat	
Couvert léger	●○○
Couvert lourd	●●○
Couvert très lourd	●●●
Bonus/Malus de pente	●//○
Conditions météo/visibilité réduite/fumée	○○
Batterie en ordre d'attaque et s'étant déplacée à la bricole ou à la prolonge	○
Chaîne de commandement cohérente en Attaque	●

(voir table de résolution du bombardement au recto)