La Garde
Fiche de référence

V1.2

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)

TEST CHANGEMENT ORDRES DES GÉNÉRAUX ET AIDES DE CAMP

Compétence	Général de Division	Général de Corps d'armée
	Test pour changer un ordre	Nombre d'aides de camp
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	

DISTANCES DE COMMANDEMENT

Etat-major	Distance (cm)
Général d'Armée	70
Général de Corps	40
Général de Division	25

REMPLACEMENT D'UN GÉNÉRAL

Niveau du général d'armée	Aides de camp
Incompétent	4
Mauvais	5
Compétent	6
Bon	7
Excellent	8

ORDRES POUR LES GÉNÉRAUX DE DIVISIONS

Ordre	Corps	Division	Bonus pour la division
«Attaquer»	■	■	● au combat
«Défendre»	■	■	● au combat
«Manœuvrer»	□	□	Capacité de mouvement + 5 cm

RÉSUMÉ DES DÉPLACEMENTS ET ZDC

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 de ligne 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	10/20*	10	15	5	Réorientation uniquement
Artillerie à pied	5	10/25*	10	15	5	
Artillerie lourde	5	10/30*	10	15	5	
Artillerie à cheval	15	10/25*	20	25	10	
Artillerie légère à cheval	15	10/20*	20	25	10	
Bagages	5		10	15		5
États-majors	25					
Aides de camp	70					
Modificateurs de distance						
Général de corps d'armée avec un			+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»

RÉSOLUTION MOUVEMENT, ZONE DE CONTRÔLE ET ORDRE

Ordre	Mouvements autorisés	
	Brigade en dehors d'une zone de contrôle ennemie	Brigade dans une zone de contrôle ennemie
Manœuvrer	Doit arrêter son mouvement au contact d'une zone de contrôle	Ne bouge pas, ou doit se replier vers son arrière
Attaquer	Mouvement en direction du plus proche ennemi, en ligne droite, de son potentiel maximum ou mouvement de soutien	
Défendre	Peut se déplacer au maximum de 5 cm dans n'importe quelle direction sauf si cela la rapproche d'un ennemi	Peut se déplacer au maximum de 5 cm uniquement en mouvement de repli

RÉSUMÉ DES TERRAINS

Type de terrain	Difficile	Couvert	Spécial
Bois	Oui	Léger (infanterie)	
Champ cultivé	Non	Léger avec trait «Voltigeurs»	
Colline douce	Non		Bonus de position haute
Colline 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	Terrain difficile pour la cavalerie au combat

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

(*) seulement 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 ■■

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

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 brigades avec le trait «Large»
Combats successifs du défenseur	🔴+	Cumulatif
Couvert léger pour le défenseur	🔵⚪⚪	Défense d'un couvert léger
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 (Types de soutien : Artillerie, Cavalerie ou Infanterie)		
Brigade soutenue par une brigade de plus	🔴//🔵	Ne s'applique qu'une seule fois au camp qui a le plus de soutiens
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
Cavalerie attaquée par de l'infanterie	🔴⚪⚪	
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) dans le respect des distances (cf 6.6.7.1.)
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	🔴🔴//🔵🔵	

DISTANCE DE SOUTIEN DE L'ARTILLERIE

Type d'artillerie	Distance de soutien (portée maximum)
Artillerie légère (à pied et à cheval)	40 cm
Artillerie moyenne (à pied et à cheval)	50 cm
Artillerie lourde	60 cm

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	
		Défenseur			
🔵⚪	Défaite mineure	Attaquant	Désorganisé ■	1 test de perte	Repli
		Défenseur	Désorganisé ■		
⚪⚪	Combat indécis	Attaquant	Désorganisé ■		Repli
		Défenseur	Désorganisé ■		
⚪🔴	Victoire mineure	Attaquant	Désorganisé ■		
		Défenseur	Désorganisé ■	1 test de perte	Repli Artillerie engagée brisée
🔴🔴	Victoire majeure	Attaquant			
		Défenseur	Déroute ■■	1 perte 1 test de perte	Artillerie engagée brisée
🔵🔴	Combat acharné*	Attaquant		1 perte	Nouveau combat
		Défenseur		1 perte	

MODIFICATEUR POUR LE TEST DE PERTES : Pertes sur 7+ (brigade avec le trait "Large" sur 8+)

Facteurs	Modificateur au jet de dé
Artillerie en soutien, en défense, ou en bombardement	+1 par élément d'artillerie à portée

MODIFICATEURS DE BOMBARDEMENT :Base : 🔵⚪⚪🔴

Expérience	
Élite	⚪🔴
Garde	🔴🔴
Cohésion	
Tireur désorganisé ■	🔵⚪
Cible désorganisée ■	⚪🔴
Cible en déroute ■■	🔴
Portée (cf Tableau 23)	
Tir à courte portée (mitraille) 10 cm	🔴🔴
Artillerie légère : Tir à moyenne portée	
Artillerie moyenne : Tir à moyenne portée	⚪🔴
Artillerie lourde : Tir à moyenne portée	
Artillerie légère : Tir à longue portée	
Artillerie moyenne : Tir à longue portée	🔵⚪
Artillerie lourde : Tir à longue portée	
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	🔴

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