

### 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	20	30	10	5
Infanterie légère	15	15	25	35	15	5
Cavalerie de ligne ou lourde	20	20	30	40	20	5
Cavalerie légère	25	25	35	45	25	5
Cavalerie irrégulière	30	30	40	50	30	5
Artillerie légère à pied	5	10	15	25	5	Réorientation uniquement
Artillerie moyenne à pied	5	15	15	25	5	
Artillerie lourde	5	20	15	25	5	
Artillerie moyenne à cheval	15	15	25	35	15	
Artillerie légère à cheval	15	10	25	35	15	
Bagages	5		15	25		5
États-majors	25					
Aides de camp	70					
Modificateurs de distance						
Général de corps d'armée avec un ordre «Manœuvrer»			+5 cm			
Désorganisé			Divisé par 2			

### RÉSOLUTION MOUVEMENT, ZONE DE CONTRÔLE ET ORDRE

Ordre	Mouvements autorisés	
	Manœuvrer	Brigade en dehors d'une zone de contrôle ennemie
Attaquer	Doit arrêter son mouvement au contact d'une zone de contrôle ennemie	
Défendre	Mouvement en direction du plus proche ennemi, en ligne droite, de son potentiel maximum ou mouvement de soutien	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



# La Garde

## Fiche de référence



V1.3

RÉSOLUTION DES COMBATS : Base : ●○○●		
Conditions	Jetons à ajouter	Spécial
<b>Commandement</b>		
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	●●//●●	
<b>Expérience des troupes engagées</b>		
Attaquant de niveau supérieur	●○	
Attaquant de trois niveaux supérieurs ou plus	●●●	
Défenseur de niveau supérieur	●○	
Défenseur de trois niveaux supérieurs ou plus	●●●	
<b>Cohésion des troupes engagées</b>		
Défenseur désorganisé ■	●○	
Défenseur en déroute ■■	●●	
<b>Conditions du combat</b>		
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
<b>Traits des troupes engagées</b>		
Piques/Arcs	●○//○○	
Feu roulant	//●	En défense uniquement
Exaltés	●●	
Grognards	●//●	Sauf autre brigade avec le trait «Grognards»
Cavalerie lourde	●●	Attaquant une brigade qui n'est pas en défense
Lanciers	●○	
<b>Modificateurs de soutien (Types de soutien : Artillerie, Cavalerie ou Infanterie)</b>		
Brigade soutenue par une brigade de plus	●//●	
Brigade soutenue par deux brigades de plus	●●//●●	Ne s'applique qu'une seule fois au camp qui a le plus de soutiens
Brigade soutenue par trois brigades de plus	●●●//●●●	
Un type d'arme en soutien en plus	●//●	
Deux types d'armes en soutien en plus	●●//●●	Ne s'applique qu'une seule fois au camp qui a le plus de types d'armes représentés
<b>Réaction de la cible</b>		
Brigade attaquée «Sans Réaction»	●●○	Toute brigade en manœuvre, en déroute, ou non commandée
Tenir et ordre Défenseur	●○	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

DISTANCE DE SOUTIEN DE L'ARTILLERIE	
Type d'artillerie	Distance de soutien (portée maximum)
Artillerie légère (à pied et à cheval)	20 cm
Artillerie moyenne (à pied et à cheval)	30 cm
Artillerie lourde	40 cm

RÉSUMÉ DE L'ARTILLERIE SELON LE TYPE DE PIÈCES					
Type	Portée			Test de perte (3)	Spécial
	Courte (1)	Moyenne	Longue (2)		
Légère	10 cm	15 cm	20 cm		Pas de bombardement
Moyenne	10 cm	22.5 cm	30 cm	+1	
Lourde	10 cm	30 cm	40 cm	+1	Baisse d'un cran le niveau du couvert

(1) La courte portée correspond à la portée de mitraille  
(2) La longue portée correspond à la portée de soutien  
(3) Le modificateur s'applique sur le résultat du dé de test de perte.

RÉSULTATS DU COMBAT					
Résultat du combat (pour l'attaquant)		Effet sur la cohésion		Pertes	Autres effets
●●	Défaite majeure	Attaquant	Déroute ■■	1 perte	
		Défenseur		1 test de perte	
●○	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	
		Défenseur		1 perte	Nouveau combat

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 : ●○○●	
<b>Expérience</b>	
Élite	○○●
Garde	●●●
<b>Cohésion</b>	
Tireur désorganisé ■	●○
Cible désorganisée ■	○○●
Cible en déroute ■■	●
<b>Portée (cf Tableau 23)</b>	
Tir à courte portée (mitraille)	●●●
Tir à moyenne portée	○○●
Tir à longue portée	●○
<b>Ordres de la cible</b>	
Attaque	○○●
Manœuvre	●●●
Défense	-
<b>Conditions du combat</b>	
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	
●●	Défenseur Désorganisé ■	1 test de perte au défenseur	
●●	Défenseur Désorganisé ■	1 test de perte au défenseur	Sans munitions