

Aide jeu FPGA

SEQUENCE DE TOUR
A. Phase de commandement
1 - Les deux joueurs lancent les dés pour déterminer le nombre de dés de commandement (CD)
2 - Lancer les dés pour déterminer l'initiative pour la première impulsion
B - Impulsions
1 - Le camp avec l'initiative fait attaquer ses tirailleurs
2 - Tirs d'artillerie simultanés
3 - Le 1er camp : *Segment de contrôle : jouer les CD et faire les tests de contrôle *Segment de mouvement : déplacer les unités *Segment de combat : résolution des combats
4 - Le 2nd camp répète les segments a-b-c
5 - Enlever les marqueurs de suppression des unités d'artillerie
6 - Lancer pour déterminer l'initiative pour la prochaine impulsion, et retourner en B.1 ou, si le tour finit, tester par rapport au nombre de tour de base de la bataille si la bataille finit ou s'il y a un autre tour ?

INITIATIVE
1 - Lancer 2D6. Un joueur lance un D4 (en cas d'égalité des D6, si D4 pair, le joueur qu'il l'a lancé gagne)
2 - Le joueur avec le score le plus faible déclare s'il veut utiliser des CDs pour rejeter des dés
3 - Après le nouveau jet, le joueur avec le score le plus fort déclare s'il veut rejeter des dés
4 - Les nouveaux scores sont conservés même s'ils sont inférieurs aux scores initiaux
5 - Si un joueur obtient un double il gagne D4 CD supplémentaires

TIRAILLEUR
1 - Seul le camp avec l'initiative fait ses attaques SK
2 - SK1 lance 1 D6, SK2 lance 2 D6, SK3 3D6. Portée = 6"
3 - Chaque 6 est une touche contre inf., inf. MX ou art.
4 - Une inf. MX, ou une unité ayant un support de cav. à moins de 2", ou une unité ayant un couvert total a un jet de svg. à 4+
5 - Pas de plus d'un attaquant SK par cible
6 - Pas de SK au travers d'un terrain impassable, contre une ville, dans la neige ou la pluie

Neutralisation et repli d'artillerie
Une batterie neutralisée, non attachée et n'appartenant pas à une grande batterie peut se replier de 6" à l'opposé de l'ennemi en restant dans le rayon de son sous-commandant

FEU D'ARTILLERIE			
	Mitraille (2D)	Boulet (1D)	Touché (#)
Lourde 9-12#	0-6"	6-16"	4+
Légère 6-8#	0-4"	4-12"	5+

Bonus (rejet de dés manqués)
* si tir sur une cible vulnérable (rivière, gué, ponts)
* si tir reçu sur flanc ou arrière

Malus (rejet de dés touchés)
* si tir sur une cible à couvert
* si tir de contre-batterie

TEST DE CONTROLE : STATUT D'UNE FORCE
* Sous-commandant à moins de 20" : peut donner 2 CD
* Sous-commandant à moins de 40" : peut donner 1 CD
* Sous-commandant à plus de 40" : peut donner 1 CD (au coût de 2CD)
* Chaque sous-commandant lance 2 dés + les dés de commandant d'armée (0,1 ou 2) et garde 2 dés auxquels il ajoute ses modificateurs
* Pas d'ennemi à moins de 20" : Peut choisir de Tenir au lieu de tester
* Ordres impérieux : Commandant d'armée ou d'aile (au contact) d'un sous-commandant peut forcer le statut de ce sous-commandant.

DISTANCE DE L'ENNEMI		
Jet modifié	<= 20"	> 20"
<= 3	Retraiter	Tenir
4 - 6	Tenir	Tenir
7 - 9	Agir	Agir
10 +	Attaquer	Agir

DISTANCE DE L'ENNEMI
*Retraiter : les unités doivent reculer sans se rapprocher de l'ennemi (si une unité arrive ou est à plus de 20" elle n'a plus à reculer)
*Tenir : Inf. & Cav. peuvent seulement changer d'orientation
*Agir : Mouvement normal
*Attaquer : Inf. & Cav. doivent attaquer par le chemin le plus court, l'ennemi le plus nombreux

UN COMMANDANT (ARMEE OU AILE) PEUT :
* Donner des CD à un sous-commandant
* Ajouter un dé à un combat (Coût 1 CD)
* Relancer un dé de mouvement (Coût 1 CD)
* Influencer une tentative de ralliement (Coût 1 CD)
* Influencer la détermination de l'initiative (Coût 1 CD)
* Donner des « ordres impérieux » à un sous-commandant (contact de base)
* Déplacer le commandant (Coût 1 CD)

UN SOUS-COMMANDANT PEUT UNE FOIS PAR IMPULSION: Quand il est à moins de 3"
* Relancer un dé de mouvement
* Relancer un dé de ralliement
* Peut donner un dé de bonus au combat par point de personnalité positif (mais doit faire un test de blessure)
Une unité en dehors du rayon de commandant de son sous-commandant :
* est vulnérable
* ne peut pas faire d'attaque SK
* Une art. ne peut pas tirer dans le segment de tir d'artillerie
* Ne peut pas rallier

MOUVEMENT			
Type	Mvt	Ennemi <= 6"	
Art à pied & inf. rapide	12"	6" + 1D6	
Inf. lente	10"	4" + 1D6	
Cav. Légère	16"	10" + 1D6	
Art. à Cheval & cav. lourde	14"	8" + 1D6	
Officiers	18"	18"	
* règle des 6" : 1 interdit de se rapprocher de l'ennemi, 6 = attaque			
* Déplacer le commandant d'armée coûte 1CD			
* L'artillerie à pied qui tire se déplace de ½			

TERRAIN			
Type	Difficile / bois	Obstacle	Route
Infanterie	SK 0 = interdit	+2"	x1
	Autres ½ vitesse		
Cav. Légère	½ vitesse	+4"	x1
Cav. Lourde	Interdit	+4"	x1
Art. à Pied	Interdit	+4"	x2
Art. à Cheval	Interdit	+4"	x2

Aide jeu FPGA

RESOLUTION DES COMBATS		
Type	Contre type	Touche sur
Infanterie contre	Ennemi à couvert ou attaquant cavalerie	6
Infanterie contre	Autre cas	5+
Cavalerie contre	Ennemi à couvert	6
Cavalerie contre	Autre cas	5+

Gagne celui qui a infligé plus de touches, à égalité le défenseur gagne

- * Recul de 3" + nb de touche de différence
- * La cav. ne peut attaquer un village
- * La cav. lourde ne peut pas attaquer en terrain difficile ou un bois
- * Un carré ne recule jamais et doit être détruit

Artillerie attachée : Lance pour esquiver
 Si le défenseur est détruit, l'artillerie est détruite
 Si le défenseur recule, l'artillerie recule

Dés de bonus

- * Commandant d'armée à moins de 20" peut donner un CD
- * Unité MX ne combattant pas contre ou dans un village
- * + ? dés par bonus de sous-commandant à moins de 3" (1 x impulsion)

Bonus de relance (relancer les dés manqués, 6 pour toucher)

- * Cav. lourde contre cav. légère
- * Contre un ennemi flanqué

Malus de relance (relancer les dés qui ont touchés, 4+ pour toucher)

- * L'unité qui combat est vulnérable (rivière, gué, pont)
- * L'unité qui combat est vulnérable (hors rayon du sous commandant)

RESUME DES MOUVEMENTS
* Roue : toute unité peut le faire durant un mouvement
* Changement d'orientation :
- Cavalerie : une roue gratuite au début du mouvement
- Infanterie : une roue au début du mouvement coûte 3 MP
- En terrain difficile, tourner de 90° à 180° coûte tous les MP
* Mvt rétrograde ou sur flanc (à+ que 6" de l'ennemi) :
- Artillerie : mvt sur flanc ou arrière gratuit
- Inf. & Cav. : coûte le double (pas de contact)
* Oblique : jusqu'à 45° sur l'avant gratuit (pas de contact)
* Interpénétration : peut interpénétrer unité amie. Inf. paie 3" pour traverser une unité d'inf. amie (contact possible)
* Élévation : un point de mouvement par changement de niveau

ESQUIVE DE CAVALERIE
* Résoudre l'évasion lors du contact :
- cavalerie peut esquiver automatiquement une attaque d'infanterie
- cav contre cav : chacune jette un dé (+1 cav. légère/+ 2 cosaque) le plus grand dé gagne.
* Unité qui esquive se retourne et fait un mvt complet ou un mvt jusqu'à la limite du rayon de commandement.
* Si l'attaquant gagne, le défenseur perd 1SP avant la mêlée.

ESQUIVE ARTILLERIE		
Défenseur	Attaqué par inf.	Attaqué par cav
Art. à pied	7	6
Art. à cheval	9	7

Pour esquiver : jet 2D6 <= au nombre ci-dessus

- * Mvt complet ou un mvt jusqu'à la limite du rayon de commandement.
- * Une art. attachée à de l'infanterie partage le sort de l'infanterie
- * sinon l'artillerie est détruite
- * Si un dé est impair, l'attaquant perd 1 SP maximum

REPLACEMENT D'OFFICIER
* Un commandant d'aile n'est pas remplacé
-2 au modificateur de personnalité d'un sous-commandant
Passage à qualité pauvre pour le commandant.

RALLIEMENT
* Une unité peut regagner des PF si :
- elle est à + de 20" de l'ennemi
- elle appartient à une force qui a pour ordre tenir cette impulsion
Si jet 1D6 < nb de PF restant, elle regagne 1PF
Si le commandant d'armée est à moins de 20", il peut dépenser 1CD pour un nouveau lancé par unité

MORAL D'ARMEE
2 D6 + n° du tour + nb d'unité perdues au-delà du point de rupture :
(compter seulement inf & cav pour les pertes et tous pour le point de rupture)
<= 14 l'armée continue à combattre ; >14 échec
Tester quand égal ou supérieur au point de rupture