

Feuille de référence rapide pour *Marie-Louise*

Tests de réaction

- ✓ Pour permettre à une unité d'exécuter un **ordre spécifique**,
- ✓ Pour permettre à une unité **chargée** une réaction optimale,
- ✓ En cas de **poursuite** après une charge,
- ✓ En cas d'**interpénétration** de deux unités.

Tirer **1d6** et obtenir :

- **5** ou plus pour une unité de cohésion **médiocre**,
- **4** ou plus une unité de cohésion **standard**,
- **3** ou plus pour une unité de cohésion **supérieure**.

+ 1 au dé si le brigadier est attaché à l'unité, ou +2 s'il s'agit du divisionnaire.

Modificateurs aux tests de moral

- + 1 pour une unité de cohésion **supérieure**, ou - 1 pour une unité de cohésion **médiocre**
- + 2 pour une unité d'**élite**, ou - 2 pour une unité de **levée**,
- - 2 si l'unité est **ébranlée**, ou - 3 si l'unité est en **déroute**,
- - 1 par **élément perdu** au combat,
- - 2 si l'unité subit une **attaque de flanc**, ou/et - 3 si l'unité subit une **attaque à revers**,
- - 3 si l'unité est **isolée** (aucune unité amie non dérouterée en vue à moins de 12 pas),
- + 1 par **flanc soutenu**, ou/et + 1 si **support arrière**,
- + 2 pour une unité en **carré** ou en **colonne d'attaque**,
- + 1 si l'unité est sous ordre **Charger**, ou + 2 s'il s'agit de **cavaliers chargeant**,
- + 1, + 2 ou + 3 selon le cas si un **général charismatique** est attaché à l'unité,
- + 1 si l'unité bénéficie d'un **abri léger**, ou/et + 2 si l'unité bénéficie d'un **abri dense**,
- + 3 si l'unité est **hors de vue** de tout ennemi.

Modificateurs additionnels d'impact :

- - 1 si l'unité est en **contrebas** de l'adversaire,
- - 2 si l'unité est en terrain inondé, marécageux, ou rocailleux pour la cavalerie,
- - 1 si l'unité est **hésitante**,
- - 2 si elle est en **colonne de route** ou en **désordre**,
- - 3 si c'est une unité de **tirailleurs/fourrageurs**,
- - 2 pour une unité de **2^{ème} Ligne** ou de **cavalerie irrégulière**,
- + 2 pour une unité d'**infanterie de choc** ou de **cavalerie de bataille**,
- + 1 pour des **lanciers** chargeant,
- - 5 pour la **cavalerie contre un carré**, ou - 3 s'il s'agit d'un **carré plein**,
- - 1 si l'adversaire est une unité de **cavaliers cuirassés**.

Table des mouvements	Sur route	Clair	Accidenté	Très accidenté
Carré	-	2	1	-
Ligne	-	8	5	2
Colonne	12	10	6	3
Tirailleurs/Déroute	-	12	8	4
Désorganisés	-	6	4	1
Artillerie à pied	12/10/8*	6/5/4	3/2/1	-/-/-
Artillerie à cheval	20/16/12	10/8/6	5/4/3	-/-/-
Cav. légère/Généraux	24	16	8/4	4/0
Cav. de bataille	20	14	6/4	2/0

* : *légère/moyenne/lourde*

Table des armes de petits calibres (portées exprimées en pas)		
	Courte portée :	Portée effective maximale :
Fusils	2	4
Carabines rayées	2	6
Mousquetons	2	-

Modificateurs :

+ 1 par dé, si

- ✓ Entraînement supérieur,
- ✓ Général attaché à l'unité,
- ✓ Cible désorganisée,
- ✓ Premiers feux,
- ✓ Cible cavaliers montés.

- 1 par dé, si

- ✓ Entraînement médiocre,
- ✓ Unité ajustant sa formation, ou sans formation,
- ✓ Cible en abri léger.

Doubler le score obtenu si :

- ✓ Tir à courte portée,
- ✓ Tir de flanc, ou cible en colonne, en carré, ou artillerie attelée.

Diviser par deux le score obtenu si :

- ✓ Tireurs désorganisés, en colonne d'attaque, en tirailleurs ou en carré,
- ✓ Tireurs ébranlés, hésitants, ou en mouvement (ordre M, C ou R),
- ✓ Tireurs cavaliers montés,
- ✓ Cible unité de tirailleurs/fourrageurs,
- ✓ Cible en abri dense,
- ✓ Cible effectuant un repli,
- ✓ Scénario « pluie ».

Table des tirs d'artillerie (portées maximales exprimées en pas)						
Type de pièce :	zone 1	zone 2	zone 3	zone 4	zone 5	zone 6
3/4 livres	2	4	6	9	12	15
6/9 livres	3	6	9	12	15	18
12 livres	4	8	12	15	18	21

+ 1 par dé si

- ✓ Artillerie lourde,
- ✓ Entraînement supérieur,
- ✓ Cible désorganisée,
- ✓ Cible cavaliers.

- 1 par dé si

- ✓ Artillerie légère,
- ✓ Entraînement médiocre,
- ✓ Cible en surplomb,
- ✓ Cible en contrebas en zone 1,
- ✓ Cible en abri léger,
- ✓ Cible en mouvement (M, C ou R),
- ✓ Tir de contre-batterie.

Doubler le total obtenu si

- ✓ Tir à mitraille (cible en zone 1),
- ✓ Tir de flanc, ou cible en colonne, en carré, ou artillerie attelée.

Diviser par deux le total obtenu si

- ✓ La batterie a dételé ou s'est réorientée durant le tour,
- ✓ Artilleurs ébranlés ou hésitants,
- ✓ Cible tirailleurs,
- ✓ Cible en abri dense,
- ✓ Tir au jugé (sur ordre R),
- ✓ Tir à l'aveuglette par-dessus une unité amie,
- ✓ Scénario « pluie ».