

TABLE DE COMBAT

DÉ	1-3	4-6	7-10	11-15	16-21	22-29	30-40	41-60	61-80	81 et +
-1										1
0									1	1
1								1	1	1
2							1	1	1	1
3						1	1	1	1	2
4					1	1	1	1	2	2
5				1	1	1	1	2	2	2*
6			1	1	1	1	2	2	3*	3
7		1	1	1	1	2	2	2*	3	3
8	1	1	1	1	2	2	3*	3	3	4
9	1	1	1	2	2	2*	3	3	4	4
10	1	1	2	2	3*	3	3	4	4	5

Résultats exprimés en nombre de PF perdus

* = Test du moral immédiat et obligatoire



MODIFICATEURS POUR LE COMBAT :

A= Attaquant, D= Défenseur

Modificateurs au nombre de PF :

- Attaquant fatigué : A x 0,5
- Défenseur dans une ville fortifiée : A x 0,25
- PF de cavalerie en terrain montagneux ou terrain défensif : A et D x 0,5

Ces multiplicateurs sont cumulables.

Modificateurs aux colonnes (Dr= droite, Ga= Gauche) :

- Attaque de flanc : A + 2Dr
- Défenseur encerclé : A + 3Dr
- Défenseur en terrain montagneux : A -1Ga
- Défenseur en terrain défensif : A -1Ga et D +1Dr
- Défenseur retranché : A -1Ga
- Quatrième séquence de combat d'une bataille : A -1Ga et D -1Ga

Ces décalages sont cumulables, SAUF Attaque de flanc avec Défenseur encerclé.

Modificateurs au dé :

- Bonus tactique du chef de plus haut rang (en cas d'égalité de rang, le meilleur)
- Différence des cohésions moyennes
- Attaque à travers un pont : A -2 (*)
- Défense en terrain clair : D +1
- Troisième et quatrième séquence de combat d'une bataille : A-1 et D-1

Ces modificateurs sont cumulables.

(*) : ce malus est pris en compte, même si une seule Force, parmi plusieurs participants à l'attaque, le fait au travers d'un pont.

Modificateurs Météo :

- Si la météo indique Neige, le nombre de séquences de chaque bataille est réduit de 1 (le minimum restant de 1).

TABLE D'ARTILLERIE

	Bonus d'artillerie (BA)		
DÉ	1 à 4	5 à 8	9 et +
1 - 3			
4		1	1
5	1	1	1
6	1	1	2*

Résultats exprimés en nombre de PF perdus

* = Test du moral immédiat et obligatoire

Cette table n'est utilisée que lors des séquences paires d'une bataille (2^e et 4^e)

Modificateurs :

Si la météo indique Neige : -1 au dé

TABLE DE POURSUITE

	Bonus de cavalerie de la Force poursuivante (BC)		
DÉ	1 à 4	5 à 8	9 et +
1 - 2			
3 - 4		1	1
5	1	1	1
6	1	1	2

Résultats exprimés en nombre de PF perdus

Pas de poursuite si la météo indique Boue

Modificateurs :

Si la météo indique Neige ou Pluie : - 1 au dé

TABLE DES MARCHES FORCÉES (VOIR 5.5.2 ET 5.5.3)

	Points de Force (PF)		
DÉ	< 5	5 à 8	9 et +
1 - 3			
4		1	1
5	1	1	1
6	1	1	2

Le résultat indique le nombre de PF perdus par unité de combat.

Modificateurs :

- Général de VC 3 ou 4 dans la pile : -1
- Unité de Cohésion 4 ou + : -1
- Neige +1
- Boue +2

TABLE DE RECONNAISSANCE (VOIR 6.3)

	Différentiel de PF de cavalerie		
DÉ	1 à 2	3 à 4	5 et +
0			
1			1
2		1	1
3	1	1	1
4	1	1	2
5	1	2	2
6	2	2	3
7	2	2	3
8	2	3	4

Modificateurs :

- + cohésion moyenne entre unité(s) tentant la reconnaissance et unité(s)
- cohésion moyenne des unités faisant écran

TABLE D'EFFETS DU TERRAIN

METEO	ROUTE	MAUVAISE ROUTE	PONT	RIVIÈRE	FLEUVE
Clair	1 PM	2 PM	Pas d'effet	Pas d'effet	Franchissable <i>uniquement</i> par un pont ou un pont de bateaux installé sur un gué (voir 6.4).
Pluie	-1 PM pour tous		Pas d'effet	+1	
Boue	-1 PM pour l'infanterie -2 PM pour la cavalerie et les généraux -3 PM pour la réserve d'artillerie		Pas d'effet	+1	
Neige	-1 PM pour tous		Pas d'effet	Pas d'effet	

TABLE DES MOUVEMENTS

Type d'unités	PM *	Composition maximale des piles pour le mouvement (voir 5.4)
Généraux	8	Pas de limite si le commandant en chef est présent dans la pile (voir 5.5.1), sinon: <ul style="list-style-type: none"> • 2 infanteries + 1 cavalerie • 1 infanterie et 2 cavaleries • 3 cavaleries <i>Note : Réserves d'artilleries et généraux ne comptent pas dans l'empilement, mais les leurres comptent.</i>
Cavalerie	8	
Infanterie	6	
Réserve d'artillerie	6	

* : Retirer 1 PM si unité non commandée

Effets météo :

- Pluie et Neige : -1PM pour tous
- Boue :
-1PM pour l'infanterie,
-2PM pour la cavalerie et les généraux,
-3PM pour la réserve d'artillerie

POINTS DE COMMANDEMENT

Le joueur lance 1d6 par armée et y ajoute la VC du commandant en chef de l'armée.

ACTIONS MENÉES	DÉPENSE DES PC	
	Si LdC valide avec commandant en chef	Hors LdC valide avec commandant en chef
activer un commandant en chef avec toutes les unités empilées avec lui	0 PC	-
activer un général subordonné avec une pile d'unité	0 PC	1 PC
activer une force sans général	1 PC	2 PC
construire un retranchement	2 PC	2 PC

TABLE MÉTÉO

DÉ/ SAISON	Janvier Février Mars	Avril Mai Juin	Juillet Août Septembre	Octobre Novembre Décembre
1 et -	Clair	Clair	Clair	Clair
2	Clair	Clair	Clair	Clair
3	Clair	Clair	Clair	Clair
4	Pluie *	Clair	Clair	Pluie *
5	Neige	Pluie	Clair	Pluie *
6 et +	Neige	Pluie *	Pluie	Neige

Modificateurs :

+1 au d6 en Janvier, Février, Avril, Septembre et Décembre
-1 au d6 en Mars, en Juin et en Juillet

Note :

Si le résultat obtenu est Pluie *, le tour en cours sera un tour de Pluie classique, mais le tour suivant sera automatiquement un tour de Boue (pas la peine de jeter le dé). Après le tour de Boue, on revient au tirage au d6 de la météo.