

TABLE DE FEU

Dé	Valeur de feu						
	1	2	3	4	5	6	7+
1					*	*	
2					*	1	1
3				*	1	1	1
4			1	1	1	1	2
5		1	1	1	1	2	2
6	1	1	1	1	2	2	3
7	1	1	1	2	2	3	3

* : test moral immédiat

: pertes et test moral

Dé +1 si : Cible est un carré

Dé -1 si : Cible est en tirailleurs

Artillerie valeur de feu:

-1 par hex du tireur à la cible

Minimum 1 jusqu'à

la portée maximum

Ligne de visée : de centre d'hex
à centre d'hex

Artillerie avec une perte:

Valeur / 2 (arrondi sup)

Terrains bloquants: Forêt, ville, village, château, dénivellée, unité (ennemie ou amie)

! Dénivellée: sauf si la cible ou le tireur est en haut et adjacent à la crête

CORPS A CORPS

Dé	Rapport de combat Attaquant / défenseur														Dé		
	1/2-	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1+										
0	E	1	D1	1	D	0	D	0	*1	1	*0	0	0	*0	0	0	0
1	D1	1	D	0	D	0	*1	1	*0	0	0	*0	1	*1	1	D	1
2	D	0	D	1	*1	1	*0	0	0	*0	1	*1	1	D	0	D	2
3	D	1	*1	1	*0	0	0	*0	1	*1	1	D	0	D	0	D	3
4	*1	1	*0	0	0	*0	1	*1	1	D	0	D	0	D	0	D	4
5	*0	0	0	*0	1	*1	0	D	0	D	0	D	0	D	0	D	5
6	0	*0	1	*1	0	D	0	D	0	D	0	D	0	D	0	E	6
7	1	*1	1	D	0	D	0	D	0	D	0	D	0	D	0	E	7

Résultats Attaquant/défenseur

* : test moral immédiat sauf ville et château

0 or 1 : 0 ou 1 pas de perte

D : désorganisé et retraite de 2 hexs

D1 : désorganisé + 1 perte + retraite 2 hexs

E : éliminé

Modificatifs au dé

+? + général en attaque, - en défense

Charge de cavalerie : +1 perte contre infanterie

(sauf si infanterie en carré, ou résultat 0 perte)

TABLE DES FORMATIONS

changement de formation: 1 PM infanterie, 2 PM art, 0 PM cav, 0 PM si adapté ou désorganisé

INFANTERIE	Mouvement	Feu	Choc	Moral	Arrière/flanc
Colonne	-	-	Valeur +1	-	½ choc
Ligne	-	-	-	-	½ choc
Carré	1 PM	1	½ si contre inf	+2 contre Cav	-
Adapté	-	1	-	0 test moral ville	-
Désorganisé	Vers ligne de cor	1	½	-2	-
CAVALERIE	Mouvement	Feu	Choc	Moral	Arrière/flanc
En bataille	-	Aucun	Normal ou 1*	-	½ choc
Colonne	-	Aucun	Valeur col.	-	½ choc
Adaptée	-	Aucun	Col ou 1	0 test moral ville	-
Désorganisée	Vers ligne de cor	Aucun	1	-2	-
ARTILLERIE	Mouvement	Feu	Choc	Moral	Arrière/flanc
Attelée	-	Aucun	Pas d'attaque	-	-
En batterie	Aucun	Normal	Pas d'attaque	-	Des. Auto
Désorganisée	Vers ligne de cor	Aucun	Éliminé	-2	Éliminé

"vers ligne de com" veut dire vers la ligne de communication

1/2 signifie que la valeur est divisée par 2, et non qu'elle est 1/2

*valeur 1 si contre un carré ou divers terrains

Modificatifs au moral

+# Général	-2 Attaque par le flanc
+2 Carré contre cavalerie	-3 Attaque par l'arrière
-2 Désorganisé	-2 test moral raté d'unité du dessus
-1 Démoralisé	-1 Ralliement adjacent à l'ennemi
-2 Désespéré	# 1 or 2 en fonction des pertes

Note : un jet de 2 est toujours une réussite, 12 toujours un échec

VIVE L'EMPEREUR !