

TABLE DES RÉSULTATS DE TIR

Cibles :

Cibles :		Dé	Ⓐ	Ⓑ	Ⓒ Résultats	Ⓓ	Ⓔ	Ⓕ
C (Colonne)	* Brigade en Colonne	1	-	-	TE	TE	D	D
	* Unité en Colonne (unité "A" sur une route ou en terrain clair)	2	-	TE	TE	D	D	D/P
	* Unité en Ligne et prise en enfilade (ciblée sur l'un de ses flancs)	3	TE	TE	D	D	D/P	D/P
	* Unité "P" (tous les résultats "D" et "D/P" = résultat "P")	4	EC	D	D	D/P	D/P	P
	* Artillerie Attelée	5	D	D	D/P	D/P	P	P
		6	D	D/P	D/P	P	P	P
L (Ligne)	* Brigade en Ligne	1	-	-	-	-	TE	TE
	* Unité en Ligne	2	-	-	-	TE	TE	D
	* Unité "S" (tous les résultats "D" et "D/P" = résultat "P")	3	-	-	TE	TE	D	D
	* Artillerie Non-attelée	4	-	TE	TE	D	D	D/P
		5	TE	TE	D	D	D/P	P
		6	TE	D	D	D/P	P	P
D (Dispersée)	* Infanterie Dispersée (Infanterie légère / Jägers / ...)	1	-	-	-	-	-	TE
	* Unité "A" unit dans un bois ou une forêt	2	-	-	-	-	TE	TE
	* Leader - Quartier Général	3	-	-	-	TE	TE	D
	* Artillerie Non-attelée, au bord d'une forêt ou d'un bois	4	-	-	TE	TE	D	D
		5	-	TE	TE	D	D	D/P
		6	TE	TE	D	D	D/P	P
S (Simple)	* Unité "A" dans une Protection Simple (Village / Ville / ...)	1	-	-	-	-	-	-
	* Artillerie Non-attelée, au bord d'une Protection Simple	2	-	-	-	-	-	TE
		3	-	-	-	-	TE	TE
		4	-	-	-	TE	TE	D
		5	-	-	TE	TE	D	D/P
		6	TE	TE	TE	D	D/P	D/P
H (Haute)	* Unité "A" dans une Protection Haute (Fortification / Redoute / ...)	1	-	-	-	-	-	-
	* Unité en Ligne dans une Protection Haute	2	-	-	-	-	-	-
	* Artillerie Non-attelée dans une Protection Haute	3	-	-	-	-	-	TE
		4	-	-	-	-	TE	TE
		5	-	-	-	TE	TE	D
		6	TE	TE	TE	TE	D	D/P

N.B :

Unité "A" : unité Adaptée
Unité "S" : unité Secouée
Unité "P" : unité Paniquée

RESULTATS DES TIRS :

TE = Test d'Efficacité (si échec, une unité "P" recule de 2 hexs). **Pas pour l'Artillerie !**
D = Désorganisation (unité "P" recule de 2 hexs)
D/P = Test d'Efficacité et application du résultat adéquat (D si réussite, P si échec)
P = Panique et recul de 2 hexs (unité "P" recule de 3 hexs)

TABLE DES RESULTATS DES CHARGES

Différence d'Efficacité : Efficacité de l'Attaquant de front moins Efficacité du Défenseur

Ratio :	Dé	- 2		- 1		0		+ 1		+ 2		+ 3		+ 4		+ 5	
		Att.	Def.														
50%	1	R	-	R	-	R	-	R	-	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R
	2	R	-	R	-	R	-	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R
	3	R	-	R	-	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR
	4	R	-	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR
	5	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR
	6	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P
100%	1	R	-	R	-	R	-	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R
	2	R	-	R	-	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR
	3	R	-	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR
	4	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR
	5	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P
	6	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P	-	P
150%	1	R	-	R	-	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR
	2	R	-	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR
	3	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR
	4	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P
	5	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P	-	P
	6	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P	-	P	-	P
200%	1	R	-	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR
	2	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR
	3	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P
	4	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P	-	P
	5	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P	-	P	-	P
	6	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P	-	P	-	P	-	P
300%	1	R	-	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR
	2	R	D	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P
	3	R	D	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P	-	P
	4	D or R	D/R	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P	-	P	-	P
	5	D	R	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P	-	P	-	P	-	P
	6	TE	R/DR	-	DR	-	DR	-	P	-	P	-	P	-	P	-	P

Modificateurs des Jets de Dés (Cumulatif) :

- 2 au jet de dé si le défenseur...
 - ... occupe un hex de bois ou de forêt
 - ... occupe une protection haute
- 1 au jet de dé si le défenseur...
 - ... est en haut d'une pente
 - ... est attaqué à travers un ruisseau, un pont ou une haie
 - ... occupe une protection simple ou un terrain difficile
- + 1 au jet de dé si l'attaquant...
 - ... est en haut d'une pente
 - ... est de l'infanterie et le défenseur est chargé sur un flanc
 - ... est de l'infanterie et le défenseur est chargé sur l'arrière
- + 2 au jet de dé si l'attaquant...
 - ... est de la cavalerie et le défenseur est chargé sur un flanc
 - ... est de la cavalerie et le défenseur est chargé sur l'arrière

Résultats des Charges :

- TE = Test d'Efficacité (si loupé, une unité "P" recule de 2 hexs)
- D = Désorganisation (une unité "P" recule de 2 hexs)
- D/R = Faire un Test d'Efficacité et appliquer le résultat (D si réussi, R si loupé)
- D or R = Appliquer l'opposé du résultat du Défenseur (Cf D/R juste au dessus)
- R = Reculer d' 1 hex (une unité "P" recule de 2 hexs)
- R/DR = Faire un Test d'Efficacité et appliquer le résultat (R si réussi, DR si loupé)
- DR = Désorganisation et recul d' 1 hex (une unité "P" recule de 2 hexs)
- P = Panique et reculer de 2 hexs (une unité "P" recule de 3 hexs)

Jets de dé < 1 = 1 pour l'Attaquant et "-" pour le Défenseur
 Jets de dé > 6 = "-" pour l'Attaquant et 6 pour le Défenseur