

## TABLES NAVALES

### TABLE DES EFFETS DE LA VITESSE DES GALERES

Activité	niveau de vitesse nécessaire
Eperonnage	attaque
Ratissage des rames	attaque
Agripper	attaque pour toutes les cibles ; croisière pour les cibles qui ne sont pas à vitesse d'attaque et immobile contre les cibles immobiles.
Désengagement	croisière
Tir de projectile	sans effet
Accostage sur plage	croisière
Transfert d'unité avec galère agrippée	croisière
Marche arrière	croisière (sauf pour le recul après éperonnage)
Tourner autour (6.23)	croisière
Changement d'orientation dans un hexagone	croisière
Entrer dans un quai (slip)	croisière
Passer sur un haut fond (shoal)	n'importe (+12 au dé d'échouement si à vitesse d'attaque)

Les galères à vitesse d'attaque doivent le déclarer et utiliser au moins deux points de mouvement.

Toutes les galères qui sont : éperonnées, agrippées, coincées, à terre, dans un port, ou qui ont leur capacité de mouvement réduite à 0 sont considérées comme immobiles.

### TABLE DES EVENEMENTS NAVALS

#### 10.42 galères éperonnées :

1-5	pas d'effet
6	la galère ainsi que toute autre galère coincée ou agrippée avec elle coule(nt).

#### 7.32 lutte contre les incendies

1	2	incendie éteint, retirer le marqueur
3	4	incendie continue
5	6	la galère brûle et coule

#### 7.33 début d'incendie

1	4	rien
5	6	la galère prend feu

#### 5.28 échouement

1	4	pas d'effet
5	6	la galère s'échoue

DRM+1 si à vitesse d'attaque

**TABLE DE TEST DU NIVEAU DES EQUIPAGES**

Résultat du jet de dé modifié inférieur ou égal au niveau de l'équipage : succès, supérieur : échec.

Action	succès	échec	note sur les DRM
Evitement (5.9)	la galère peut se déplacer de un hexagone en avant ou en arrière et son niveau de fatigue augmente de 1	pas d'effet	+1 par niveau de fatigue, limite sur la capacité à effectuer cette manœuvre pour certaines galères
Test de fatigue	Pas d'effet	Le niveau de fatigue augmente de 1	Tester toutes les galères à vitesse d'attaque et celle qui à vitesse de croisière utilisent tous leurs points de mouvement ou n'en laissent qu'un
Tentative d'agrippage	La cible est agrippée	Pas d'effet	-1 pour une cible immobile ou figée -2 si la tentative est faite contre un hexagone vide de la chaussée +1 si la cible se déplace en sens inverse et si sa vitesse n'est pas réduite à moitié
Désengagement d'un agrippage	La galère est libérée, le marqueur est retiré, la galère peut se déplacer	Pas d'effet	-2 pour toute tentative -1 si la galère a repoussé un abordage dans la dernière phase d'activation de la flotte ennemie -1 si la galère a un meilleur équipage (seulement dans le cas d'un agrippage unique) -2 si le joueur contrôle les deux galères agrippées +1 si la galère active est coincée ou abîmée
Désengagement d'une galère coincée	Galère libérée, retirer le marqueur et le remplacer par un marqueur vitesse réduite à moitié	Sans effet	-2 pour toute tentative de désengagement

**TABLE DE RATISSAGE (2d6)**

Niveau de l'équipage attaqué	Niveau de l'équipage attaquant				
		1	2	3	4
0		9-12	7-12	5-12	3-12
1		10-12	8-12	6-12	4-12
2		11-12	9-12	7-12	5-12
3		12-12	10-12	8-12	6-12
4		Echec automatique	11-12	9-12	7-12

Tout résultat modifié supérieur à 12 est considéré comme égal à 12. Tout résultat inférieur à la limite basse indiquée est un échec.

Modificateurs cumulatifs :

- 1 si la cible à une vitesse modifiée supérieur à l'agresseur
- +1 si l'agresseur a une vitesse modifiée supérieure à celle de sa cible
- +1 si la cible est immobile ou à vitesse réduite de moitié.

**TABLE D'EPERONNAGE (2d6)**

		Niveau d'attaque en éperonnage		
		1	2	3
Niveau de défense à l'éperonnage	3	9-12	8-12	7-12
	4	10-12	9-12	8-12
	5	11-12	10-12	9-12
	6	12	11-12	10-12
	7	12	12	11-12
	8	Echec automatique	12	12

Tout résultat modifié supérieur à 12 est considéré comme égal à 12. Tout résultat inférieur à la limite basse indiquée est un échec. Dans tous les cas d'échec une collision a lieu (voir 9.16).

Modificateurs cumulatifs (les modificateurs positifs sont en faveur de l'attaquant et les négatifs en faveur du défenseur) :

- +1 si la cible est immobile ou abîmée
- +1 si l'équipage de la galère qui attaque est meilleur
- 1 si la galère attaquée a un meilleur équipage

Recul après éperonnage (seulement en cas de succès de la tentative) :

Le joueur ne relance pas de dé, il utilise le résultat du dé de l'éperonnage et le modifie en soustrayant le niveau de son équipage

- Si le résultat est entre 7 et 12 les galères restent coincées,
- Si le résultat est inférieur ou égal à 6, la galère se retire et peut naviguer à contre sens.

**TABLE DES PROJECTILES NAVALS (1d6)**

Total des missiles			
1-2	3-4	5-8	résultat
1*	1-2*	1-3*	1 perte de cohésion **
2-6	3-6	4-6	raté

\* si le résultat du dé modifié est inférieur aux nombres indiqués et si l'unité qui a tiré dispose de projectiles incendiaires, relancer le dé, un résultat entre 4 et 6 indique que la galère a pris feu.

\*\* la perte de cohésion est appliquée à une unité embarquée, pas à la galère.

Modificateurs du dé :

- 1 si la cible est abîmée ou immobile
- 1 si la galère qui tire est une quadrirème, une quinquirème ou toute autre galère transportant une baliste.

Force des projectiles (cumulatif) :

- 2 pour chaque unité d'archers
- 1 pour toute autre unité terrestre avec des projectiles y compris l'artillerie

Galère disposant de projectiles incendiaires :

- Quinquirèmes
- Quadrirèmes
- Toute galère avec une baliste à bord

**TABLE DE CAPACITE DE COMMANDEMENT**

	chef	Unités commandables
Romains	Chef inférieur (légal)	Cohortes de sa légion plus les infanteries moyennes gauloises et/ou l'artillerie
	Auxiliaires	Toutes les infanteries moyennes gauloises ; les infanteries légères numides ; les archers et/ou l'artillerie
	flotte	Toutes les galères et les unités qu'elles transportent
Egyptiens	Chef inférieur	Toutes les unités de combat terrestres
	Auxiliaires	Toutes les unités d'archers et/ou d'artillerie
	flotte	Toutes les galères et les unités qu'elles transportent

## TABLES DE COMBAT TERRESTRE

### TABLE D'ENTRAINEMENT DES COHORTES ROMAINES

Classe	Attaque	Défense
Vétérans	+1	-1
Nouvelles recrues	0	0

### TABLES DES PERTES DES CHEFS (1d10)

Résultat du dé	Effet
0	Signale un voyage à Pluton, le héros a été tué
1-9	Pas d'effet

### MATRICE DE CORRELATION DES ARMEMENTS

défenseur	Attaquant					
	CO	HI	MI	LI	LC	
CO	0	-1	-3	-5	-3(+2)	
HI	+1	0	-2	-3	-5(+2)	
MI	+2	+1	0	-2	-4(+2)	
LI	+4	+3	+1	0	-2(+2)	
SK	+6	+5	+4	+3	+3	
LC	+1	+1	+1	0	0	

(#) on utilise la valeur entre parenthèse si la cavalerie qui attaque bénéficie d'une position de supériorité

### TABLE DES EFFETS DU TERRAIN SUR LE COMBAT EN MELEE

Unité défendant dans	Conditions
Hexagone	Certains attaquants/défenseurs doivent faire un test de qualité avant toute mêlée. Les défenseurs ne retraitent jamais (sauf 8.67). Une unité attaquante doit avancer si le défenseur est éliminé.
Point	Le modificateur lié au nombre d'unités ne s'applique pas. Pas de position de supériorité si l'attaque vient d'un pâté de maisons ou si le défenseur est sur la chaussée. Le défenseur doit retraiter sur un résultat de « R ». Les unités attaquantes doivent avancer.
Pâté de maisons	Ne peut être attaqué que par des unités ennemies dans le même pâté de maisons. Pas de position de supériorité. Le défenseur ne retraite jamais.
galère	Ne peuvent être attaquées que par une unité dans une galère agrippée. Pas de position de supériorité. Le défenseur est éliminé sur un résultat de « R ». Une unité attaquante doit occuper la galère capturée.

### TABLE DES PERTES DE COHESION ET DES TESTS DE QUALITE

raison	test	effet
Unité qui retraite lorsque l'ennemie arrive au contact part le côté ou l'arrière	automatique	1 perte de cohésion
Unité qui utilise H&D au travers d'une unité amie	automatique	1 perte de cohésion
Résultat d'un tir de projectile efficace	automatique	1 perte de cohésion
Unité se déplace au travers d'une unité ennemie sauf dans une redoute	DR>TQ	1 perte de cohésion pour l'unité en mouvement
Test de qualité avant mêlée (attaquant)	DR>TQ	L'attaquant n'attaque pas
Test de qualité avant mêlée (défenseur)	DR>TQ	Le défenseur retraite avant l'attaque
Unité traversée par une unité amie qui retraite	DR>TQ	1 perte de cohésion pour l'unité statique

Modificateur de dé : +1 si l'unité est dans un empilement

### TABLE DE RESOLUTION DES MELEES (1d10)

Résultat du dé modifié	Pertes pour l'attaquant	Pertes pour le défenseur
-1 ou moins	4	0
0	4	1
1	3	1
2	3	1
3	2	1
4	2	2
5	2	2R
6	1	2R
7	1	3R
8	1	3R
9	1	4R
10 ou plus	0	4R

Combat terrestre : « R » l'unité doit retraiter si elle est sur un point ou sur la chaussée, ne s'applique ni aux hexagones ni aux pâtés de maisons.

Abordages : « R », la galère attaquée est capturée

Modificateurs de dé (cumulatifs) :

- +2 les unités en attaque ont une position supérieure
- +/- matrice de corrélation des armements
- +/- matrice d'entraînement des cohortes romaines
- +/- différence de nombre d'unités (sauf si le défenseur est sur un point)
- +/- charisme du chef
- 2 canal : unités qui attaquent en mêlée au travers du canal
- 3 phare : unités qui attaquent dans le phare
- 1 si au moins un des attaquants est réduit
- +1 si au moins un des défenseurs est réduit
- +1 si le défenseur a raté son test avant mêlée et n'a pas pu reculer
- 1 attaquant débarque et attaque

### TABLE D'EMPILEMENT

Type du terrain	Limites d'empilement	Restrictions
Hexagone terrestre ou redoute	2 unités terrestres et une artillerie	Les unités doivent être du même type et si il s'agit de cohortes, elles doivent être de la même légion
Point	Une unité terrestre et une artillerie	
Pâté de maisons	4 unités terrestres	Artillerie interdite ; les deux camps peuvent occuper le même pâté de maisons
Chaussée de l'Heptastadium	Une unité terrestre	Un espace occupé ne peut pas être traversé
Passes de l'Heptastadium	Une unité terrestre	Un espace occupé ne peut pas être traversé par des unités terrestres ; les galères peuvent le traverser mais pas s'y arrêter.
Phare	Une unité terrestre et un archer	Artillerie interdite
Côte	2 unités terrestres et une artillerie plus une galère et ses passagers	
Hexagone de mer	1 galère et ses passagers	
Quai/bassin	2 galères et leurs passagers	

Note : les chefs s'ajoutent sans limites.

### TABLE D'ARRET PAR H&D (1d10)

DR > LI capacité de mouvement

Dans ce cas l'unité de LI doit s'arrêter dans un hexagone adjacent au défenseur après avoir résolu son tir de projectiles. Sinon pas d'effet.

Modificateur du dé :

- +1 si le défenseur a un meilleur niveau de qualité.

### TABLE DES PROJECTILES DES UNITES TERRESTRES (1d10)

Type de projectiles	Portée en hexagones/points *				
	1	2	3	4	5
Archers (A)	6	4	2	-	-
Javelot à pied (J)	6	-	-	-	-
Javelots à cheval (J)	5	-	-	-	-
Baliste **	8	6	4	2	1
scorpion	9(2)	5(0)	4	3	2

\* Pour l'artillerie seulement le premier point est à une distance de 1, ensuite chaque nouveau point est à une distance de 2

\*\* les balistes n'ont pas d'effet sur les unités qui sont sur des points.

Résultats :

# Si le résultat du dé modifié est inférieur ou égal au chiffre indiqué, l'unité du dessus de la pile subit une perte de cohésion ; si le résultat est 0 et que un chef se trouve dans la pile, on test immédiatement si le chef a été blessé ou tué.

(#) si le résultat du dé modifié est inférieur ou égal au chiffre entre parenthèse, l'unité du dessus de la pile subit deux pertes de cohésion et non seulement une.

Modificateurs de dé (cumulatifs) :

+1 l'unité qui tire est réduite

+1 si le tir est contre une redoute (chacun des deux bouts de la chaussée de l'heptastadium)

+1 si un archer ou une cavalerie a bougé ou va bouger (ne s'applique pas aux javelots à pied)

+1 si la cible est une cohorte ou de l'infanterie lourde et si un archer tire dessus depuis l'hexagone ou le point frontal et adjacent

+2 si la cible est dans un pâté de maisons

+2 si la cible est une unité d'archers

### EFFETS DU TERRAIN SUR LE COMBAT TERRESTRE PAR PROJECTILES

L'unité qui tire est dans	restrictions	Effets de l'empilement
Hexagone	Peut tirer sur tout hexagone ou point à portée et dans sa ligne de vue. Ne peut pas tirer dans un pâté de maisons	Les archers et les javelots doivent être au dessus de l'empilement pour pouvoir tirer. L'artillerie peut tirer où qu'elles se trouve. Seule l'unité du dessus de la pile est touchée (du dessous si l'attaque vient de derrière).
Point	Peut tirer sur tout hexagone ou point à portée et dans sa ligne de vue. Seule l'artillerie ne peut pas tirer dans un pâté de maisons	Idem aux hexagones
Pâté de maisons	Peut tirer sur des unités ennemies dans le même pâté de maisons. Peut tirer sur un point adjacent si aucune unité ennemie n'est dans le même pâté de maisons	Les archers et les javelots doivent être au dessus de l'empilement pour pouvoir tirer. Seule l'unité du dessus de la pile attaquée dans un pâté de maisons subit le tir.
galère	Peut tirer sur des hexagones terrestres à portée et dans la ligne de vue. Ne peut tirer ni sur les points ni dans les pâtés de maisons. Utiliser la table des projectiles navals pour tirer sur une autre galère.	Les archers et les javelots doivent être au dessus de l'empilement pour pouvoir tirer. Seule l'unité du dessus de la pile attaquée dans une galère subit le tir.