

**MARCHE NORMALE [12.1]**

MPs = MP du Commandant + Ajustements (cumulatifs) suivants:

- +1 Moins de 16 SPs déplacés pendant le mouvement
- 1 Force Multi-Nationale sans Ravit. Mixte (Share S.)
- 2 28 SPs ou + ou Art. Siège impliquée
- 2 Démoralisation ou Déroute (Demoralised / Routed)
- 2 Ravitaillement Insuffisant (Short Supply)
- 4 Ravitaillement Critique (Critical Supply)

**MARCHE FORCEE [12.3]**

Lancer 1 dé après marche normale, ajouter ces modificateurs (DRMs):

- + MP du Commandant (Commander's rating)
- 1 si + de 20 SPs

Retirer 1 SP. Si résultat >10, le Groupe Commandé (Command) peut se déplacer de 2MPs et doit retirer 10% de ses SPs après mouvement.

**MARCHE SPECIALE - ADMIN MARCH [12.8]**

Une Force Mineure (Minor Force) chaque tour et

Une force quelconque, au lieu de jouer une carte Stratégique

- Mouvement accordé de 4 MPs
- Ne peut entrer en espace ennemi ou attaquer
- Peut être Interceptée mais pas Interrompue (Intercepted / not Interrupted)

**SEQUENCES D' ACTIONS DANS UN ESPACE [12.10]**

Type d'Action Résultat

**Mouvement** Entrer dans l'espace

**Interceptant [13.0]** 1 dé + DRM Offensif du Commandant + :  
 +1 si unité Lt dans l'espace ou la force  
 -1 si force multi-nation. sans Ravit. Mixte  
 -2 si traverse une rivière  
 6 ou+ = Interception réussie

**Recul [14.0]** 1 dé + DRM Défensif du Commandant + :  
 +1 si unité Lt dans l'espace ou la force  
 +2 si seules les Lt reculent (Withdrawing)  
 6 ou+ = Recul réussi

**Déferlement [12.9]** 0 MP sauf en Espace de Relief (Hill space), puis 1 MP par SP ennemi. Si la force en Mvt a au moins 4x # de SPs ennemis, tous les SPs ennemis sont capturés

**TABLE D' ATTAQUE COORDONNEE [11.3]**

Lancer 1 dé pour chaque Groupe Commandé tentant d'entrer en espace ennemi après le premier Groupe Commandé, appliquer les modificateurs (DRMs) suivants:

- +1 Commandant : Leader à Initiative 1 ou 2
- +1 Commandant : Leader Prussien (ou Autrichien après l'Evén. Generalstab)
- 1 Commandant : de nation # du Leader du 1° Groupe Commandé
- 1 Groupe Commandé (Command) de 28 SPs ou plus

**Total Résultat**

< 4 le Groupe Commandé stoppe à 1 espace de l'ennemi

4-8 le Groupe Commandé entre dans l'espace de l'ennemi

**TABLE RETRANCHEMENT [12.7]**

1 dé + DRM Défensif du Commandant + (1 à 5 MPs)

6+ Placer le marqueur Retranchement : "Entrenchment"

**TABLE DES FORTERESSES [17.3-4]**

Classe de la forteresse:	1	2	3
SPs possibles à l'intérieur	8	15	22
SPs pour Assiéger/Bloquer	8	15	15

**TABLE DE SIEGE [17.4]**

Dé (DR)	Résultat
-1 ou moins	Dysenterie—Siège +0 et -1 SP assiégeant
0	Progrès—Siège +1
1	Sortie—Siège +0
2	Progrès—Siège +1
3	Progrès—Siège +1
4	Progrès—Siège +1
5	Brèche—Honneurs de la Guerre (H. of War)
6 ou plus	Brèche—Reddition

**DRMs de Siège:**

- +X Marqueur Siège +X
- +3 Faible Garnison (0 SP)
- +2 /+1 Flotte BR / RU
- +1 Siège AU ou FR
- +1 Forteresse de Classe 1
- 1 Forteresse de Classe 3
- 1 Leader Défenseur à DRM Déf >1
- 1 Large Garnison (2x class. Fort.)
- 1 Assiégeant (Besieger) Démoralisé (Demoralized)
- 2 Pas d'Artillerie de siège (No Siege Artillery)
- 2 Assiégeant (Besieger) en Ravitaillement Insuff. (SS)
- 4 Assiégeant (Besieger) en Ravitaillement Critique (CS)

**TABLE DES ACTIONS DE RAVITAILLEMENT [10.0]**

Construire FD	4	Suivre un Siège	1
Ravit. Mixte (Share Supply)	2	Augment. Ravit.	1
Déplacer FD	1	Augment. DRM Rall.	1
Maintenir... FDs (printemps)	1 SA = 1 Thl		

Note: SA Russes coûtent double avant "Amélioration Russe"

**TABLE DE COMBAT NAVAL [15.10]**

Le Franco-Russe lance 1 dé + ajoute les DRMs:

Flotte FR : +1 avant "Typhus" -1 vs. Flotte Br

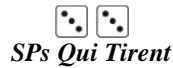
DR Résultat Effets

**0-2 Défaite Coalition** -1 VP FR ou RU, placer le marqueur Coalition en réserve (Force Pool)

**3-4 Egalité sanglante** placer les 2 flottes en réserve

**5-7 Victoire Coalition** +1 VP FR ou RU; placer la flotte ennemie en réserve

**TABLE DE BATAILLE INTENSE - CRT [15.3-7]**



Dés	1-2	3-5	6-8	9-11†	12-14	15-18	19-22	23-25	26-30	31-35
<0	0-	0-	0-	0-	0-	0-	1-	1-	1 D0	2 D1
0	0-	0-	0-	0-	0-	1-	1-	1 D0	2 D0	2 D1
1	0-	0-	0-	0-	1-	1-	1 D0	2 D1	2 D1	2 D1
2	0-	0-	0-	0-	1-	1 D0	1 D0	2 D1	2 D1	2 D1
3	0-	0-	0-	1-	1 D0	1 D0	1 D1	2 D1	2 D1	3 D2
4	0-	0-	1-	1-	1 D0	1 D1	2 D1	2 D1	3 D2	3 D2
5	0-	1-	1-	1 D0	1 D1	1 D1	2 D1	2 D2	3 D2	3 D2
6	0-	1-	1-	1 D0	1 D1	2 D1	2 D1	3 D2	3 D2	3 D2
7	1-	1-	1 D0	1 D1	2 D1	2 D1	2 D1	3 D2	3 D2	4 D2
8	1-	1-	1 D0	1 D1	2 D1	2 D1	3 D2	3 D2	4 D2	4 D2+
9	1-	1 D0	1 D1	2 D1	2 D2	3 D2	3 D2	4 D2	4 D3+	5 D3
10	1 D0	1 D1	2 D1	2 D1	2 D2	3 D2	4 D2	4 D3	5 D3	5 D3+
11	1 D1	1 D1	2 D1	2 D2	3 D2	3 D2	4 D2	4 D3+	5 D3+	6 D4
12	1 D1	1 D1	2 D1	2 D2	3 D2	4 D3	4 D3+	5 D3	6 D3	7 D4+
13	1 D1	1 D1	2 D1	2 D2	3 D2	4 D3	5 D3	5 D3+	6 D4	7 D4+
14	1 D1	1 D1	2 D1	3 D2	3 D3	5 D3+	5 D3*	6 D4*	7 D4*	8 D4*
15	1 D1	2 D1	2 D2	3 D3	4 D3+	5 D3*	6 D4	6 D4+	7 D4*+	8 D4*+
16	1 D1	2 D2	2 D2	3 D3	4 D4*	6 D4	7 D4+	7 D4*	8 D4+	9 D4*+
17	1 D2	2 D2	2 D3	3 D3*	4 D4+	7 D4+	7 D4+	8 D4+	8 R+	9 R+
18+	2 D2	3 D3	3 D4*	3 D4+	5 R*+	8 R*+	9 R*+	9 R*+	9 R*+	10 R*+

**NOTES**

- † Feu max en Collines (Hills)
- + Nbre de Pas d'Art. de Camp. perdus
- \* Leader Touché (L. Casualty)
- somme naturelle de 6 : toujours = Leader Touché

**DRMs (max +/-7)**

- +? DRM du Commandant
- +? Tactique Réussie
- +1 Pour chaque art.de camp. (Field Arty)
- +1 >35 SPs
- +1 Supériorité de Cavalerie (3+ SPs de Cav de Ligne en +)
- 1 Infériorité de Cavalerie (3+ SPs de Cav de Ligne en -)
- 1 Attaquant en Espace Fort ennemi
- 2 Pour Att. si Déf Retranché (Entr.)
- 2 force DM
- 2 force SS
- 4 force CS
- 4 Attaquant >50% de Cavalerie
- 4 force en Déroute (Routed)
- 4 Attaquant en Colline (Hills)

**PERTES AU COMBAT [15.7.1]**

- Majorité des SPs perdus doivent être de la nation du Commandant
- Tout 4° SP perdu doit être de Cav.
- Chaque unité Lt ou Cav retournée sur face réduite, ou éliminée si déjà réduite, compte comme 1 SP

**TABLE DE BATAILLE MESUREE CRT [15.3-7]**



**CRT [15.3-7]**

SPs Qui Tirent

Dés	1-2	3-5	6-8	9-11†	12-14	15-18	19-22	23-25	26-30	31-35
<0	0-	0-	0-	0-	0-	0-	1-	1-	1 D0	2 D1
0	0-	0-	0-	0-	0-	1-	1-	1 D0	2 D1	2 D1
1	0-	0-	0-	0-	1-	1-	1 D0	2 D1	2 D1	2 D1
2	0-	0-	0-	0-	1-	1 D0	1 D0	2 D1	2 D1	2 D1
3	0-	0-	0-	1-	1 D0	1 D0	1 D1	2 D1	2 D1	2 D2
4	0-	0-	1-	1 D0	1 D0	1 D1	2 D1	2 D1	2 D2	2 D2
5	0-	1-	1-	1 D0	1 D1	1 D1	2 D1	2 D2	2 D2	3 D2
6	0-	1-	1-	1 D1	1 D1	2 D1	2 D1	2 D2	2 D2	3 D2
7	1-	1-	1 D0	1 D1	1 D1	2 D1	2 D1	2 D2	3 D2	3 D2
8	1-	1-	1 D0	1 D1	2 D1	2 D1	2 D2	3 D2	3 D2	3 D2
9	1-	1 D0	1 D1	1 D1	2 D2	2 D2	3 D2	3 D2	3 D2+	3 D2+
10	1 D0	1 D1	1 D1	2 D1	2 D2	2 D2	3 D2	3 D2	3 D3	3 D3+
11	1 D1	1 D1	2 D1	2 D2	2 D2	3 D2	3 D2	3 D3+	4 D3+	4 D3+

**NOTES**

- † Feu max en Collines (Hills)
- + Nbre de Pas d'Art. de Camp. perdus
- somme naturelle de 6 : toujours = Leader Touché

**DRMs (max +/-5)**

Identiques à ceux de Bataille Intense (Intense Battle)

**TABLE DE LEADER TOUCHE [15.7.2]**



DR	Leader Touché
1	Commandant (Commander)
2	Leader "senior" n°2 (de la nation majoritaire)
3-6	Au hasard parmi les autres Leaders

**CONSEQUENCES "LDR SENIOR TOUCHE" [15.7.2, 21.2]**

Leader	Blessé	Capturé	Tué
Frederick	-1	-5	-9
Ferdinand (Ldr d'Armée)	-1	-1	-2
Daun	-	-	-1
Loudon (Ldr d'Armée)	-	-	-1

Ajuster la MW de la valeur indiquée.

**CE QUI ARRIVE AU LEADER... [15.7.2]**



DR	Résultat	Effet
1-2	Tué	retiré définitivement
3	Capturé	placé en espace "Prisonniers"
4-6	Blessé	placé en "Quartier d'Hiver"

**ENDURANCE [15.7.4]**

Endurance	Nationalité
3	AU, PR, RU
2	A-A, DA, IM, FR, SA, SW

CLASH OF MONARCHS

**TABLE DES TACTIQUES [15.4.3]** - (pour la traduction de la colonne "Tactique" : voir les règles)

Si utilisées, elle doivent correspondre à la nationalité du Commandant, et à son DRM de Bataille: **0 ou 1**, jeu d' 1 Tactique.; **2+**, jeu de 2 Tactiques

Tactique	Puissance	Effet
Able Advisor	A,B	Ajouter n'importe quel DRM de Leader subordonné à votre Dé de Bataille <b>ou</b> son Endurance (Army Endurance) + modificateur pour cette bataille.
Able Subordinate	F,P,R	Ajouter n'importe quel DRM de Leader subordonné à votre Dé de Bataille.
Artillery & Tenacity	R	<i>A ne jouer qu'en déf.</i> Ajouter (# unités RU d'Art.de Camp. présentes +2) au Dé de Bataille.
Artillery Up Front	P	Ajouter 2 à votre Dé de Bataille si 2 unités Field Artillery (=Art.de Camp) PR sont présentes.
Blown March	B,F,P	Pas d'effet
Counter Charge	A,R	<i>A ne jouer qu'en déf.</i> Ajouter 2 à votre Dé de Bataille si 2 unités ou+ AU ou RU de Cav. Ligne présentes.
Defensive Position/ Countermarch	A	<i>A ne jouer qu'en déf.</i> Lancer 1 Dé avec DRMs: + (DRM Déf. Commandant AU) + (# d'unités Lt dans votre force). Si résultat de 6 ou +, retirer 4 au Dé de bataille ennemi, et annuler <i>Oblique Attack</i> PR si jouée.
Desperate Gamble	F	<i>A jouer si Initiative de Commandant FR = 1 ou 2.</i> Augmenter pertes FR d'1SP et ajouter 1 au Niveau D... (?). Si FR ne gagne pas, il perd 2 SPs FR supplémentaires comme prisonniers, retraite et rend à la réserve -Force Pool- le Cdt FR (si pas Touché : casualty).
Flanking Maneuver	F	<i>A ne jouer qu'en att.</i> Lancer 1 Dé avec DRMs: + (DRM Off. de Commandant FR) – (DRM Déf. du Commandant en Défense). Si le résultat est de 5 ou +, ajouter 3 à votre Dé de Bataille (seulement si des unités Lt Coa. sont absentes).
Arrogance Ferdinand's or Frederick's	F,R	<i>A ne jouer que si la force ennemie est commandée par Ferdinand ou Frederick.</i> Le joueur ennemi est limité à une seule Tactique. Retirer 2 au Dé ennemi.
Improved Artillery	B	Ajouter 2 à votre Dé de bataille si une unité HA Field Artillery est présente.
Luck & Quick Wits	R	Ajouter n'importe quel DRM de Leader subordonné à votre Dé de Bataille et retirer 2 au Dé ennemi.
Night March	B	<i>A ne jouer qu'en att. et si Ferdinand est un CIC A-A.</i> Lancer 1 Dé + (DRM Off. du Commandant); si résultat 6 ou +, ajouter 3 au Dé de Bataille.
Oblique Attack	P	<i>A ne jouer qu'en att. Si utilisée, doit être la première Tactique jouée dans cette Bataille.</i> Lancer 1 Dé avec DRMs + (DRM Off. de Commandant PR), +1 si attaque PR inclue Lt Cav., –1 si ennemi n'a que 1 ou 2 unités Lt, –2 si ennemi a 3 Lt ou +. Si résultat de 8 ou +, le déf. compte seulement 1/2 SPs (arrondi >) et 1 unité de Field Arty au max. pour ce Dé de Bataille...
Rally & Re-attack	P	Lancer 1 Dé + (n'importe quel DRM de Leader subordonné): si résultat de 5 ou +, ajouter 2 au Dé de Bataille.
Redcoats!	B	Ajouter 2 à votre Dé de Bataille si Inf. BR présente.
Seydlitz/Driesen/Ziethen	P	Ajouter 2 à votre Dé de Bataille si 2 unités PR ou +, de Cav. de Lig. (+1 si Prusse "Epuisée" Exhausted).
Shuvalovs & Unicorns	R	<i>A ne jouer qu'en déf.</i> Ajouter 2 à votre Dé de Bataille si 2 unités RU "Field Artillery" présentes.
Slow Reaction	A,R	Pas d'effet
Subordinate Errors	A,R	Retirer (# de leaders subordonnés ennemis présents) du Dé de Bataille ennemi.
Superior Infantry Fire	P	Ajouter 2 à votre Dé de Bataille si 5 (ou +) SPs d'Inf. PR sont présents et que PR non "Epuisée".
Superior Operational Maneuver	R	<i>A ne jouer qu'en déf. avec un Commandant RU à DRM Déf. de 3 ou 4.</i> Retirer 4 au Dé de Bataille de l'attaquant.
Surprise Attack!	A	<i>A ne jouer qu'après l'Evènement Generalstab. Si utilisée, doit être la première Tactique jouée dans cette Bataille.</i> La force ennemie ne peut reculer (withdraw) et ne peut jouer de Tactique dans cette bataille. Lancer 1 Dé avec DRMs:+ (DRM Off. De Commandant AU) + (# d'unités Lt de la Coalition présentes). Si résultat 6 ou +, ajouter 2 à votre Dé de Bataille et en retirer 3 pour l'ennemi.
Surround, Surrender!	A	<i>A ne jouer qu'après l'Evènement Generalstab si vous attaquez une force PR sans Frederick, Ferdinand, ou Henry.</i> Si les SPs de la Coalition dépassent les SPs ennemis par 2:1 ,ou +, avant le combat, et que les forces PR n'ont pas gagné, toute cette force PR se rend (surrender).
12 Ponders	A	<i>A ne jouer qu'en déf.</i> Ajouter 3 à votre Dé de Bataille et retirer 3 à l'ennemi si 2 (ou +) AU "Field Artillery" sont présentes.
Unexpected Savagery!	B,F	Ajouter 2 à votre Dé de Bataille et augmenter les pertes ennemies de 2 SPs.

**REGLES DE RETRAITE [15.9]**

- Forces perdantes non en Déroute et FDs retraitent d'un espace
- Forces en Déroute (Routed) retraitent de 3 espaces ou en fort. (Artillerie de Siège et FDs capturés)
- Retraiter en une seule pile si possible
- Une retraite ne peut être interceptée
- Possibilité de retraiter en forteresse, en se scindant si nécessaire
- Obligation de retraiter vers une forteresse contrôlée, MD, ou FD
- Obligation d'éviter les espaces occupés par l'ennemi (si possible)
- Impossibilité de déferler (Overrun), et perte d'1 SP supplémentaire par 5 SPs ennemis dans un espace

**RAIDS KK [18.5]**

**Pertes de Raid [18.5.3]**

Lancer 1 Dé pour chaque Théâtre où ils ont lieu, en appliquant les DRMs suivants :

- +/-1 Avantage KK
- +1 Alliance de Raid a plus de 4 pas de Lt dans la case que l'alliance ennemie, ou toutes ses unités dedans

Dé	Résultats
0-1	Raiders perdent 2 pas d'unités Lt
2-3	Raiders perdent 1 pas d'unités Lt
4-5	Ennemi perd 1 pas d'unités Lt
6-8	Ennemi perd 2 pas d'unités Lt

Le perdant choisi le 1° pas (depuis le Raid de Pillage-Forage Raid- si possible); le perdant ensuite...

**Raid de Ravitaillement -Supply Raid- (vs. force ennemie ou FD) [18.5.2]**

Lancer 1 Dé, en appliquant les DRMs suivants :

- +# de SPs menant le raid (incl. +KK Av. si applicable)
- +X X = valeur Opérationnelle de la Carte jouée
- +1 cible >2 MPs de sa Source de Ravit. (Supply Source)
- +1 alliance menant le Raid a >4 pas de plus de Lt dans la boîte que l'alliance ennemie, ou toutes les unités Lt y sont
- +/-1 Avantage KK
- 1 si des unités Lt ennemies sont dans l'espace visé
- 3 si 1, ou plusieurs SPs ennemis occupent TOUTES les lignes de ravitaillement entre la cible et sa source de ravitaillement (incluse), ou que la cible est un FD de Flotte.

Si résultat 10 ou +, réduire de 1 le niveau de ravitaillement (Supply State) d'une force visée, ou Désorganiser un FD cible. Si résultat de 15 ou +, alors, le FD ciblé est détruit.

**Raid de Pillage-Forage Raid-**  
(seulement contre les. régions ennemies : Area)  
[18.5.1, 18.6]

**SUBVENTIONS [20.2.3]**

Source	Bénéficiaire (Thl)
Br.	Pr (7) Fr.:
1° Versailles	Au (2)
Bal. of P.	Au (3) — Ru (1)
2° Versailles	Au (6) — Emp (1) — Ru (2)
3° Versailles	Au (1)
Saxe	Pr (3)

**MAINTIEN (SUSTAINMENT) [20.3]**

Coût (Thl) pour SPs de Ligne et Cavalerie

Autriche	11*	Danemark	0
Angleterre	6	Empire	3
France	11	Saxe†	3
Prusse	14	Suède	2
Russie	9		

\* 8 après Réduction de force Autrichienne [20.5.3]

† si Dresden n'est pas contrôlée par l'ennemi

Coût (Thl et/ou SA) pour chaque FD

Russie:	Angleterre	0
Avant Amélioration (ru supply) 3	autres (incl. HA)	2
Après Amélioration		2

**LIMITES DE TAILLE DES ARMEES [20.4.2]**

Nation	SPs Inf	Nation	SPs Inf
Anglo-Alliés	35*	Danemark	10
Autriche	65/55+	Empire	15
France	65	Saxe	13++
Prusse	70		8++
Russie	50	Suède	9

\* Inclus SPs Inf. de Ligne Br. et Hano.

+ 55 après Réduction de force Autrichienne [20.5.3]

++ 13 si Dresden est contrôlée par Saxe/Alliés,

8 si Dresden est contrôlée par l'ennemi

**NOUVEAUX LEADERS [20.4.5]**

Dé	Résultat	Dé	Résultat
1-2	Remplacer 2 Leaders	4-5	+ 2 Leaders
3	+ 1 Leader	6	+ 3 Leaders

**RECRUTEMENT [20.4.1]**

Ou Ou

DR	AU, FR, PR DA, IM, SA SW SPs Inf Ligne	SPs Inf Ligne A-A	SPs Inf Ligne RU	Toutes les Nations Pas de Cav (Cav Steps)	Toutes les Nations Coût en Thaler
Lancer					
1	1	2	2	0	0 Thl
2	1	4	4	0	1 Thl
3	2	4	4	1	1 Thl
4	2	5	5	1	1 Thl
5	3	6	6	1	1 Thl
6	4	6	7	1	2 Thl
7	8	7	7	1	3 Thl
8	9	8	8	2	4 Thl
9	11	9	8	2	4 Thl
10	15	12	9	2	5 Thl
11	16	15	10	3	6 Thl
12	17	18	11	3	7 Thl
13	21	21	12	3	8 Thl
14	22	24	14	4	9 Thl
15	25	27	15	4	10 Thl
16	27	28	17	4	10 Thl
17	29	30		4	11 Thl
18	31			5	11 Thl
19	33			5	12 Thl
20+	35			5	12 Thl

AU, FR ou PR— 3 Dés, +6 DRM jusqu'à "Epuisement" (Exhausted). Ensuite, n'utiliser que 2 Dés, +4 DRM, ou payer 3 Thl de plus et utiliser les 3 Dés, +6 DRM.

Anglo-Alliés— 2 Dés. Peut payer 3 Thl de plus et utiliser +5 DRM.

RU— 2 Dés. Peut payer 3 Thl de plus et utiliser +4 DRM.

Danemark, Empire, Saxe, ou Suède— 1 Dé

**RECONSTRUCTION [20.4.4]**

Coût (Thl et/ou SA) pour chaque FD

Russie	
Avant Amélioration (RU supply) :	3
Après :	4
Tous les autres :	3

Coût (Thl) pour chaque unité d'Art (Campagne ou Siège)

Retourner une unité réduite (reduced unit)	1
Reconstruire une unité détruite (destroyed unit)	4