Germantown Player Aid Card

Ajustement du Moral d'Armée

Evénement	*Gain/Perte*
Ralliement	+1/-0
Résultat « D »	+0/-1
Résultat « AM »	+0/-1
Infliger/subir un résultat « 1 »	+1/-1
Infliger/subir un résultat « 2 »	+1/-2
Capturer/se faire capturer une unité	+1/-1
Retirer un Fixé pendant le mouvement	+0/-1
1ère fois où l'unité de Stephen quitte la carte (Américain uniquement)	+0/-1
1ère occurrence du Tir Ami (Américain uniquement)	+0/-1
1ère fois où une unité paniquée quitte la carte (Américain uniquement)	+0/-1
Perte de Chef (voir la Table des Chefs)	+?/-?

Tableau des Points de Victoire

PV	*Description*
2	Par unité ennemie à 2 Pas éliminée
1	Par unité ennemie à 1 Pas éliminée
1	Par unité ennemie capturée
1	Maison Chew (Britannique uniquement)[1]
1	Place du Marché (Américain uniquement)[2]
1/2	Par unité ennemie à 2 pas réduite à la fin
1/2	Par unité ennemie dispersée à la fin
?	Perte de Chef (voir la Table des Chefs)

[1] Si le Britannique l'occupe ou a été le dernier à l'occuper à la fin

[2] Si l'Américain l'occupe ou a été le dernier à l'occuper à la fin

Table des Chefs

	Chef	*Ajustement au Moral d'Armée*	*Points de Victoire*
Américains	Washington	+3/-4	3
	Greene	+2/-2	2
	Sullivan	+1/-1	1
	Wayne	+1/-1	1
	Stephen	+1/-1	1/2
	Muhlenberg	+1/-1	1/2
	Maxwell	+1/-1	1/2
	Mathews	+0/-1	1/2
	Armstrong	+0/-1	0
Britanniques	Howe	+3/-3	3
	Cornwallis	+2/-2	2
	Knyphausen	+2/-2	1
	Grey	+1/-1	1
	Agnew	+1/-1	1
	Grant	+1/-1	1/2
	Musgrave	+0/-1	1/2

Note : Ewald est un demi chef pour lui-même et pour les unités Allemandes avec lesquelles il est empilé.

TABLEAU DES EFFETS DU TERRAIN

						MODS D' ATTAQUE			
HEXS	***Chef***	***Infanterie***	***Infanterie Légère***	***Cavalerie***	***Artillerie***	***Tir***	***Combat***	***LDV***	***ZDC***
Clair	1	1	1	1	1	-	-	-	Oui
Bois Légers	1	1	1	1 1/2	2	-1	-	Bloquée	En dehors
Boises Denses	1	1 1/2	1	2	2	-1	-	Bloquée	En dehors
Route/Piste[1]	moitié	moitié	moitié	moitié	moitié	-	-	-	-
Chemin	1	1	1	1	1	-	-	-	-
Rivière	I	I	I	I	I	-	-	-	-
Bâtiments Individuels	A/E	A/E	A/E	A/E	A/E	-	-	-	-
Hex Fortifié (Maison Chew)[2]	1	1	1	I[3]	I[3]	-3	-2[4]	-	En dehors
COTES D'HEXS									
Ruisseau[5]	+1	+1	+1	+1	+1	-	-1[6]	-	Oui
Ru	+2	+2	+2	+3	I	-	-1[6]	-	Oui
Monter / Descendre une Pente5	+1	+1	+1	+1	+1	-	-1[7]	Voir Règles	Oui
Pont / Gué	A/E	A/E	A/E	A/E	A/E	-	Comme ruisseau	-	-
Clôtures[8]	+1[9]	+1[9]	+1[9]	+2[9]	+2[9]	-1	-1	-	En dehors

I = Interdit ; A/E = Aucun Effet

Notes :

1 Les unités qui commencent sur une route, restent sur des hexs de route connectés et n'entrent jamais dans un hex adjacent à l'ennemi peuvent utiliser le Mouvement Stratégique en doublant leurs PM.

2 +1 au Test de Moral pour les unités occupant la Maison Chew. L'Avance Après Combat n'est pas obligatoire. La Retraite est ignorée ; les autres unités ne testent pas le moral.

3 L'Artillerie et la Cavalerie peuvent se déplacer à travers mais ne peuvent pas terminer une Phase de Mouvement dans l'hex.

4 L'attaque est optionnelles pour les unités occupant la Maison Chew.

5 Il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour traverser un côté d'hex de ruisseau/pente.

6 Si tous les attaquants attaquent à travers.

7 Si tous les attaquants attaquent vers le haut de la pente.

8 La barricade d'Ewald (3724-3624) et Luken's Mill Flechette (3907-3908) donnent +1 au Test de Moral.

9 Les unités amies ne sont pas pénalisées en mouvement.

Important : Une unité peut toujours se déplacer d'un hex, sauf si un terrain Interdit l'en empêche.

Cavalerie/Dragons : Les termes cavalerie et dragon sont synonymes.

DRM de Corps à Corps (cumulatifs)

Bonus à l'Attaquant

+1 Toute cavalerie n'attaquant que des unités Désorganisées et/ou Dispersées.
+1 Une des unités en défense est Désorganisée ou Dispersée.
+1 Toutes les unités en défense sont de la milice attaquée par au moins une unité non milice.
+1 Le défenseur est encerclé.
+1 Surprise Américaine (Tour 1 uniquement).
+1 Fureur de Wayne
+? Moral ajusté de l'unité de tête de l'attaquant.
+? DRM de Corps à Corps du chef dirigeant l'attaque.

Bonus au Défenseur

-2 Le défenseur occupe la Maison Chew.
-1 Toutes les unités attaquent à travers un côté d'hex de ru, ruisseau, pente ou ruisseau/pente.
-1 Toutes les unités attaquent à travers un côté d'hex de Clôture.
-1 Tous les attaquants sont de la milice et attaquent au moins une unité non milice.
-1 L'attaquant est encerclé.
-? Moral ajusté de l'unité de tête du défenseur.
-? DRM de Corps à Corps du chef dirigeant la défense.

Bonus Général

+/- Résultat des Pions Tactiques

DRM au Moral de l'Unité

+1 Unités se ralliant derrière un côté d'hex fortifié.
+1 Unité dans la Maison Chew.
-1 Unité Américaine Paniquée
+? Modificateur de Commandement du Chef.
+?/-? Moral individuel de l'unité ajusté par le Moral d'Armée.

Table de Tir des Fusils/Artillerie

Nb de PF qui Tirent	*Adjacent*	*2-3 Hexs*
1	2	9
2	6	8
3-5	4	7
6-9	2	6
10+	1	5

DRM de Tir (cumulatifs)

-3 La cible occupe la Maison Chew
-1 Tir à travers un côté d'hex cd clôture
-1 La cible occupe un Bois Léger ou Dense
-1 La cible est une unité d'Infanterie Légère
+1 La cible est une unité d'Artillerie
+1 La cible est une unité de Cavalerie Montée
+1 Unité de fusils tirant pour la première fois de la partie

Tables des Dommages

Dommages des Tirs d'Artillerie

Dé	*vs. non Arti*	*Dé*	*Vs. Arti*
0-3	R	0-4	R
4-6	D	5-7	D
7-8	1	8	-1 MA
9	1*	9	1

Dommages des Fusils

Dé	*vs. non Arti*	*Dé*	*Vs. Arti*
0-3	-1 MA	0-4	R
4-6	R	5-7	D
7-8	D	8	1
9	1*	9	1*

Matrice Tactique

Défenseur ▼ \ Attaquant	Escarmouche	Attaque en Echelon	Tenir Bon	Repli	Assaut Frontal	Engagement de la Réserve	Contournement	Flanc Refusé
Escarmouche	0	-1	+1	PdC	+2	-1	-1	0
Attaque en Echelon	+1	0	-1	-1	0	0	+1	-1
Tenir Bon	-1	+1	0	PdC	-1	-1	+2	0
Repli	PdC	+1	PdC	PdC	+2	0	0	PdC
Assaut Frontal	-2	0	+1	-2	0	+1	+1	0
Engagement de la Réserve	+1	0	+1	0	-1	0	-1	-1
Contournement	+1	-1	-2	0	-1	+1	0	+2
Flanc Refusé	0	+1	0	PdC	0	+1	-2	0

PdC = Pas de Combat ☐ Nécessite un Chef ■ Nécessite un Chef et un Flanc Libre

Table de Corps à Corps

Rapport de Force

Dé	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1
-2■	2/-	AC/-	AC/-	AC/-	AC/-	1*/-	D/-
-1■	AC/-	1*/-	1*/-	1*/-	1*/-	D/-	D/-
0	1*/-	1/-	1/-	1/-	1/-	D/-	R/-
1	1/-	D/-	D/-	D/-	D/-	R/-	R/-
2	1/-	D/-	D/-	D/-	R/-	R/-	FIXE
3	D/-	D/-	R/-	R/-	FIXE	FIXE	R/R
4	D/-	R/-	R/-	FIXE	R/R	R/R	-/R
5	R/-	FIXE	FIXE	R/R	-/R	-/R	-/D
6	FIXE	R/R	R/R	-/R	-/R	-/D	-/D
7	R/R	-/R	-/R	-/D	-/D	-/D	-/1
8	-/R	-/R	-/D	-/D	-/D	-/1	-/1*
9	-/R	-/D	-/D	-/1	-/1	-/1*	-/DC
10●	-/D	-/D	-/1	-/1*	-/1*	-/DC	-/AC
11●	-/D	-/1*	-/1*	-/DC	-/AC	-/AC	-/2

- Les rapports inférieurs à 1-3 sont résolus à 1-3 avec un DRM –1.
- Les rapports supérieurs à 4-1 sont résolus à 4-1.
- Décalez le rapport d'une colonne vers la gauche lorsque des unités attaquantes sont adjacentes à des unités de Diversion en défense (ex : 2-1 devient 3-2).
- Les jets de dé inférieurs à –2 sont traités comme des –2. Les jets de dé supérieurs à 11 sont traités comme des 11.

Résultats du Combat (Tir et Corps à Corps)

—	Aucun Effet	DC	Capturé, choix du Def.
MA	Perte de Moral d'Armée	AC	Capturé, Choix de l'Att.
R	Retraite	FIXE	Fixé
D	Désorganisation	*	Perte de Chef *Le dé modifié doit être exactement égal à ce nombre*
1	Perte d'1 Pas	■	Momentum pour le Def.
2	Perte de 2 Pas	●	Momentum pour l'Att.