

TABLE DE RESULTATS DES COMBATS (TRC)

Rapports de Forces

jet de dé	1-3 (ou moins)	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	jet de dé
-2	*4RS / 0	*4RS / 0	*4RS / 0	*3RS / 0	*3R / 1	2 / 0	2 / 1	-2
-1	*4RS / 0	*4RS / 0	*3RS / 0	*3R / 0	(2)R / 0	1r / 1	1 / 1	-1
0	*(4)RS / 0	*4RS / 0	(3)R / 1	(3)R / 1	1r / 1	1 / 1	(1) / 1	0
1	Ex+1RS / 0	*(4)R / 1	*(3) / 1	*(2) / 1	*(1)r / 0	(1) / 1	1 / 3	1
2	*Ex(+1)R / 0	(3)R / 1	1r / 0	1r / 1	1 / 1r	0 / 1r*	0 / (4)*	2
3	3R / 0	Exr / Ex	Exr / Ex	Exr / Exr	0 / 1r*	1 / 2r	1 / 4R*	3
4	(3) / 1	1 / 0	Ex / Exr	Ex / Ex(+1)*	Ex / Ex(+1)	0 / (3)*	0 / 4R*	4
5	1r / 0	1 / 1r	0 / 2	0 / 2	Ex / Ex+1*	Ex / Ex(+1)*	0 / 4RS*	5
6	1 / 1	0 / (2)*	1 / (3)*	1 / 3*	1 / (4)R*	Ex / Ex+1*	0 / (5)RS*	6
7	1 / 1r*	1 / (3)	1 / 3*	1 / (4)R*	0 / 4R*	0 / (4)R*	0 / 5RS*	7
8	0 / 1r	1 / 3*	0 / (4)R	0 / 4R*	0 / (4)RS*	0 / 4RS*	0 / 5RS*	8
9	1 / (3)	1 / (4)*	1 / (4)RS*	1 / (4)RS*	1 / 4RS*	1 / (4)RS*	1 / 5RS*	9
10	0 / 3	0 / 4R*	0 / 4RS	0 / 4RS*	0 / 5RS*	0 / 5RS*	0 / 6RS*	10
11+	0 / 4R*	0 / 4RS*	0 / 5RS*	0 / 5RS*	0 / 5RS*	0 / 5RS*	0 / 6RS*	11+

Modificateurs (DRM) de la Table de Résultats des Combats

- 2 pour chaque marqueur d'Attaque Prolongé ou Engaged sur les unités attaquant
- +2 pour chaque marqueur d'attaque prolongée sur le défenseur
- 1 pour toute unité attaquante en Désordre
- +3 attaque de flanc (annuler si l'hex cible est une ville)
- +1 l'armée en défense est Démoralisée
- +2 l'armée en défense est brisée
- 1 l'armée en attaque est démoralisée

- 2 l'armée en attaque est brisée
- 2 un rapport inférieur à 1-3
- +2 un rapport supérieur à 4-1
- +/- modificateur de terrain
- +/- modificateur de choc de cavalerie (voir 19.5)
- 3/+3 tout défenseur/attaquant en colonne (IC)

Note Les DRM de Désordre et de Déroute s'appliquent en défense qu'aux unités "Engaged", la présence et l'état d'autres unités dans l'hex n'est pas pris en compte pour le DRM.

Modificateurs (DRM) de Désordre et de Déroute

Le plus favorables à l'attaquant s'applique

- +1 tout les hex en défense ont une unité en Désordre ou en déroute et dont les unités attaquantes ne sont pas des unités de cavalerie Formé
- +2 tous les hex en défense ont une unité en Désordre ou en déroute et dont les unités attaquantes sont uniquement des unités de cavaleries Formé
- +2 tous les hex en défense ont une unité en Déroute et dont les unités attaquantes ne sont pas des unités de cavalerie Formé
- +3 tous les hex en défense ont une unité en Déroute et dont les unités attaquantes sont uniquement des unités de cavaleries

Ajustement Moral

- Un seul s'applique - comparez la VM des unités de chefs
- +1 l'unité attaquante à un chef avec la plus haute VM
 - 1 l'unité défendante à un chef avec la plus haute VM
 - + ? tout les attaquants sont de la cavalerie, et le chef chef de ces unités à la plus haute VM (prendre la différence de moral)
 - ? tout les attaquants sont de la cavalerie, et le chef en défense à la plus haute VM (prendre la différence de moral)

Explication des résultats

Les résultats sont indiqués comme suit ; résultat pour l'attaquant/ résultat pour le défenseur

- # Point de perte (11.1)
- Ex Echange : divisé les Pas ennemis "Engaged" par 4, arrondir pour déterminer les Points de perte amis.
- Ex+1 comme ci-dessus mais on ajoute 1
- * si une unité d'artillerie est présente, elle prend une perte de pas
- R toutes les retraitses sont des déroutes
- r après les Points de pertes, toutes unités avec un morale < 5 retraitent.
- () Réduit les Points de perte par 1 si des unités en support sont présentes.
- S Les unités avec un morale < 4 se rendent, en satisfaisant un Point de perte.

Les unités de Cosaques et Corps Francs Prussiens

Rappelez vous que leur valeur de pas doit être doublé pour les conditions d'empilement et d'engagement dans Zondorf et Torgau (25.3.8 & 26.3.6)

