

# DIAGRAMMES & TABLES

Retirer cette section pour un accès facilité.  
Photocopie autorisée



## TABLE D'EFFETS DES TERRAINS

Type d'hex.	Coût d'entrée		Valeur de fourrage	Effets sur le combat	
	Inf.	Cav.			
Dégagé	1	1	1,2	Aucun	
Montagnes	4	6	0	Avec effet ; limite de 9 SP en attaque	
Forêts	1,5	3	0	Attaque dans : Inf. x 0,75, Cav. x 0,5 ; artillerie non autorisée	
Colline	1,5	1,5	0,5	Avec effet	
Colline boisée	2	4	0	Avec effet & comme la forêt	
Ville	Autre terrain		3	Formation dans l'hexagone peut toujours choisir Bataille rangée, à moins qu'elle ne soit une vedette ou en mode fourrage	
Dépôt	1	2	4	Avec effet ; comme la ville	<b>Notes</b>
Citadelle	1	2	6	Avec effet ; Défenseur (jusqu'à 15 SP) doublé & comme la ville	<b>Le défenseur peut éviter l'attaque ; Constitue un état de siège.</b>

  

Type d'hex.	Coût de traversée		Effets sur le combat	
	Inf.	Cav.		
Route primaire	0,5	0,5	Aucun	
Route secondaire	1	1	Aucun	
Lac	Interdit sauf en cas de gel		Interdit	<b>Pendant le gel et la neige, le traiter comme une rivière secondaire</b>
Rivière primaire	Seulement sur un pont		Permis seulement <i>via</i> un pont. La contre-attaque n'est pas obligatoire au travers.	<b>Pendant le gel et la neige, le traiter comme une rivière secondaire</b>
Rivière secondaire	+1	+1	Avec effet ; x2 pour les pertes de poursuite si la retraite la traverse. La contre-attaque n'est pas obligatoire au travers.	
Pont primaire	+1	+1	Avec effet ; x2 pour les pertes de poursuite si la retraite l'emprunte.	<b>Distances de LOC et d'information : pas de MP additionnels pour les ponts (s'applique à tous les ponts).</b>
Ponton	+1	+1	Avec effet ; comme le pont approprié	
Pont secondaire	+1	+1	Avec effet ; Les pertes de poursuite sont normales.	
EZOC*	+2 pour sortir		x2 pour les pertes de poursuite si la retraite passe par une EZOC.	

### NOTES :

Les effets des terrains sont cumulatifs pour le mouvement mais pas pour les combats. L'artillerie paye le même coût que l'infanterie. La cavalerie dans une formation avec de l'infanterie paye séparément son coût de déplacement.

\*Exceptions des ZOC ennemies (*Jeu de campagne seulement*) :

Si l'ennemi a seulement 1 SP, **+0** pour sortir ; si 2 SP, **+1** pour sortir.

La cavalerie paie **+0** à moins que l'hexagone ennemi contienne aussi de la cavalerie.

Une formation en mode fourrage exerce une ZOC seulement dans l'hexagone qu'elle occupe.

## TABLE D'ATTRITION DE MARCHE

						Distance de marche		Jet de dé modifié							
						0	1/2 - 2 1/2	3 - 4	4 1/2 - 5 1/2	6 - 9	0-2	3,4	5,6	7,8	9,10
APs :	11+	7-10	4-6	1-3	Zéro										
Fourrage :						Pertes d'attrition (SP)									
<b>Taille de la formation en SP</b>	1-7	1-4	1-2			0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
	8-10	5-7	3-4	1-2		0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
	11-14	8-10	5-7	3-4	1-2	0	0	0	0	0	1	1	2	3	4
	15-20	11-14	8-10	5-7	3-4	0	0	0	0	1	1	2	3	4	6
	21-28	15-20	11-14	8-10	5-7	0	0	0	1	1	2	3	4	6	7
	29-38	21-28	15-20	11-14	8-10	0	0	1	1	2	3	4	6	7	9
	39-48	29-38	21-28	15-20	11-14	0	1	1	2	3	4	6	7	9	10
		39-48	29-38	21-28	15-20	0	1	2	3	4	6	7	9	10	12
			39-48	29-38	21-28	1	2	3	4	6	7	9	10	12	14
				39-48	29-38	1	2	3	4	6	7	9	10	12	14
					39-48	2	3	4	6	7	9	10	12	14	16

### COMMENT L'UTILISER :

Se référer au nombre d'AP accumulés pour l'armée dans les informations de scénario.

Localiser la colonne des AP correspondants. Dans les scénarios de bataille, cette colonne sera utilisée tout au long du jeu.

Dans les scénarios de bataille, si une formation est à plus de 18 MP de sa source d'approvisionnement (en comptant les routes pour 1 MP), elle doit utiliser la colonne « Zéro » et ne peut recevoir d'ordre de mouvement.

Dans la campagne, la colonne utilisée changera avec le nombre d'AP utilisés. Quand le centre d'opérations est inactif **à la suite d'un changement de S/A**, le niveau courant d'AP ne peut pas être utilisé pour déterminer l'attrition.

Après avoir déterminé la colonne appropriée, trouver la taille de la formation dans cette colonne. Aller en haut de la table et trouver la distance de marche. Lancer un dé et trouver le résultat du dé sur la ligne correspondant à la distance de marche. L'attrition est à l'intersection de la ligne déterminée avec la taille de la formation et de la colonne avec le résultat du dé modifié. Les pertes sont indiquées en SP.

### Modificateurs du jet de dé :

**Bonus de commandement :** Soustraire **1 par point** de bonus du commandant.

**Marche forcée :** Ajouter **1** pour chaque MP de marche forcée dépensé, avec un maximum de **4**.

**Météo :** Ajouter **1** en cas de boue.

**Siège :** Une formation assiégée doit utiliser la colonne « Zéro ».

### Campagne seulement :

**Marche étendue :** Ajouter **1 pour chaque MP** de marche étendue.

**Fourrage :** Ne pas tenir compte des AP accumulés et trouver la valeur de fourrage sur la ligne correspondante.

## TABLE DE TIR D'ARTILLERIE

Dé	Force d'artillerie					Dé
	1	2-3	4-5	6-7	8+	
0	1	1	2	3	3	0
1	1	1	2	3	3	1
2	0	1	1	2	3	2
3	0	0	1	1	2	3
4	0	0	0	1	1	4
5	0	0	0	1	1	5
6	0	0	0	0	1	6

Le résultat chiffré indique les pertes ennemies en points de force.

**Modificateurs du jet :** Neige, Pluie : +1. Boue, Pluie/Boue : +2. Bonus de commandement : -1. Différentiel de cavalerie 2:1 : -1.

## TABLE DE MORAL DE VIENNE

Condition (*voir §156*) et changement du niveau de moral

- **Le joueur français capture Olmütz-1** -1
- **L'austro russe capture Brünn** +1
- **L'austro russe capture Pohrlitz** +1
- Ne s'applique dans les jeux commençant le 15 Nov
- **Napoléon est éliminé (voir règles standards)** +2
- Le joueur austro russe peut déclarer une victoire opérationnelle
- **Bataille critique (voir règles standards)** ±1

### TABLE DE RESULTAT DES COMBATS

Terrain	Force de l'attaquant vs force du défenseur										
NA	1-5	1-4	1-3	1-2	2-3	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1
A	1-4	1-3	1-2	2-3	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
Dé											
0	3/2	3/3	2/3	2/4	1/4	1/4	1/5	1/6	0/7	0/8	0/8
1	4/2	4/2	3/4	2/4	1/4	1/3	1/4	1/4	1/6	1/8	1/8
2	4/1	5/1	4/3	2/2	2/3	2/3	1/3	1/4	1/5	2/7	2/8
3	7/2	5/1	3/2	2/2	3/2	2/2	2/3	2/3	1/5	1/5	1/6
4	8/0	6/1	4/1	3/1	3/2	2/2	2/2	3/3	2/5	1/4	1/4
5	8/0	6/0	5/1	3/1	3/1	3/2	3/2	2/2	3/4	2/5	2/8
6	8/0	7/0	6/0	5/2	4/1	3/1	3/1	3/2	3/3	3/6	3/8

Trouver le rapport de forces dans la ligne « A » si un terrain avec effet s'applique ; sinon utiliser la ligne « NA ».

Dans les attaques à plus de 5-1, soustraire 1 au jet de dé pour chaque niveau en plus de 5-1.

Dans les attaques à moins de 1-5, ajouter 1 au jet de dé pour chaque niveau en dessous de 1-5.

#### LEGENDE :

#=Nombre de SP perdus ou nombre d'hexagones de retraite : Attaquant/Défenseur.

Résultat en **gras** indique que l'attaquant a perdu le combat (retraite si c'est une bataille de poursuite).

Résultat en régulier indique que le défenseur a perdu le combat.

#### Modificateurs du jet de dé

*Répulsion* : si l'attaqué suit une répulsion manquée, décaler de 2 colonnes à gauche.

*Point de bonus de commandant* : -1 au résultat du dé.

*Météo* : Ajouter 1 à tout jet de dé pendant la neige (6 reste 6).

*Pénalité de fourrage* : Décaler de deux colonnes en défaveur de la formation qui fourrage.

### TABLE DE NEGOCIATION (voir §159)

Dé	Moral de Vienne								Dé
	-4, -5	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	
2	•	•	•	•	•	•	•	•	2
3	R/A	R/A	•	•	•	•	•	•	3
4	R/A	R/A	R/A	R/A	•	•	•	•	4
5	R/A	R/A	R/A	R/A	R/A	•	•	•	5
6	N1	R/A	R/A	R/A	R/A	R/A	•	•	6
7	N1	N1	R/A	R/A	R/A	R/A	R/A	•	7
8	N1	N1	N1	R/A	R/A	R/A	R/A	•	8
9	N2	N2	N1	N1	R/A	R/A	R/A	R/A	9
10	N1	N1	N2	N2	N3	R/A	R/A	R/A	10
11	*	N2	N2	N3	N2	N2	N1	R/A	11
12	*	*	N2	N2	N1	N2	N1	N1	12

**Comment l'utiliser** : A la fin de chaque tour de jeu, lancer deux dés jusqu'à ce qu'un résultat • soit obtenu.

#### LEGENDE :

• = Refus austro russe de recevoir toute nouvelle ouverture de la France (plus de lancer de dé).

R/A = Le joueur français doit de nouveau lancer le dé à la fin du prochain tour.

\*=Même chose que R/A sauf pendant des négociations – cela signifie alors une victoire française marginale.

N=Négociations à suivre. La durée des négociations est indiquée en tours (en commençant au prochain tour. Tous les résultats N suivants sont interprétés comme des R/A).

### RESERVE DE POINTS ADMINISTRATIFS

Distance en hexagones de route primaire

Français			
S/A Vienne		21-40	0-20
S/A Krems	21-40	0-20	
Austro russes			
Dé :	2	3	4
	3	1	5
	4	4	5
	5	2	3
	6	4	2
	7	4	2
	8	2	3
	9	1	3
	10	4	6
	11	0	2
	12	0	2

Trouver la colonne appropriée correspondant à la distance entre le centre des opérations et la source d'approvisionnement active. La distance effective doit être inférieure ou égale au nombre indiqué. Puis lancer 2 dés et croiser ce résultat avec la colonne de la distance pour obtenir le nombre de points administratifs reçus.

**Bonus du commandant d'armée** : ajouter 1 AP au total reçu.

### TABLE D'ULTIMATUM

Dé	Résultat (voir §161)
-1, 0, 1	Ultimatum prussien Ne pas lancer de nouveau sur la table d'ultimatum
2-5	Lancer à nouveau
6	La Prusse quitte la coalition Ne pas lancer de nouveau sur la table d'ultimatum

Le joueur français continuera à lancer le dé une fois par tour sur la table d'ultimatum, jusqu'à obtenir l'ultimatum prussien ou le départ de la Prusse de la coalition.

#### Modificateur du jet de dé

Soustraire 1 au dé si le moral de Vienne est de +2, soustraire 2 au dé si le moral est de +3.

## TABLE METEO

	Gel	Neige	Boue	Pluie	Clair
Novembre	0	1, 2	3, 4	5, 6	7
Décembre	0, 1	2, 3, 4	5	6	

Trouver le résultat du jet sur la ligne du mois en cours pour connaître la météo.

**Modificateurs :** Si le résultat du jet précédent était 1 (avant modificateur), soustraire 1 du résultat du dé. Si ce résultat était 6 (avant modificateur), ajouter 1 au résultat du dé.

**Effets du temps :** La boue augmente la sévérité de l'attrition de marche. La pluie et la neige affectent la comparaison d'initiative. Pluie et boue jouent sur les jets d'artillerie et la neige sur tous les jets de combat.

**Brouillard :** Dans le jeu de campagne, le résultat en gras indique que du brouillard est présent.

## MATRICE DE COMPARAISON D'INITIATIVE

**Initiative du commandant actif/poursuivant :**

		1	2	3	4	5
<b>Initiative du commandant passif :</b>	<b>0-1</b>	0	0	0	0	0
	<b>2</b>	+1	+1	+1	0	0
	<b>3</b>	+1	+1	+1	+1	+1
	<b>4</b>	+1	+2	+2	+2	+1
	<b>5</b>	+2	+2	+2	+2	+2

LEGENDE :

Le résultat obtenu est le modificateur d'initiative ; ajouter ou soustraire ce qui suit au jet de dé :

- Si le temps est à la pluie ou la neige :  
-1 pour quitter une ZOC, +1 pour une poursuite
- Modificateur de différentiel de cavalerie :  
+1 ou -1 (peut-être plus élevé dans le jeu de campagne)

Le total du modificateur d'initiative, de météo et de différentiel de cavalerie est le « **modificateur de résistance** ».

**Note :** Une formation en mode fourrage n'est pas soumise aux modificateurs de résistance.

## TABLE DE POURSUITE

(non modifiée)

Initiative	Longueur de la retraite (en hexagones)								
<b>0, 1</b>	8+	7	6	5	4	3	2		
<b>2</b>		8+	7	6	5	4	3	2	1
<b>3</b>			8+	7	6	5	4	3	2
<b>4, 5</b>	8+	7	6	5	4	3	2	1	
Dé	Longueur de l'avance (en hexagones)								
<b>-1, 0</b>	8	8	7	6	5	4	3	2	1
<b>1, 2</b>	8	7	6	5	4	3	2	1	•
<b>3, 4</b>	7	6	5	4	3	2	1	•	•
<b>5, 6</b>	6	5	4	3	2	1	•	•	•
<b>7+</b>	5	4	3	2	1	•	•	•	•

Trouver la référence croisée entre la longueur de la retraite et l'initiative non modifiée du commandant. Puis lancer le dé, modifier le résultat, et trouver le résultat sur la ligne sous la longueur de retraité trouvée. Le résultat est l'avance en hexagones.

La longueur de l'avance détermine les pertes de poursuite du camp faisant retraite. Une formation ne peut avancer dans l'hexagone laissé vacant par le vaincu que si le résultat est au moins de 1. Les formations poursuivant ne peuvent entrer dans le dernier hexagone de retraite sauf si le vaincu n'a pas pu retraire sur toute la longueur de retraite.

Une formation en retraite qui doit traverser une rivière double ses pertes de poursuite si elle est poursuivie sur l'autre rive.

**Modificateurs cumulatifs :** Modificateur de résistance (modificateur d'initiative, incluant la météo et le différentiel de cavalerie) ; Bonus de poursuite – formation exclusivement de cavalerie : -1 (Scénarios de bataille seulement) ; Nombre de rounds de bataille rangée perdus par la force poursuivante (+1 par round).

## MODIFICATEUR DE DIFFERENTIEL DE CAVALERIE (Seulement pour le jeu de campagne – voir Règles exclusives §126)

**Camp passif supérieur – Camp actif supérieur**

1:3	1:2	2:3	1:1	3:2	2:1	3:1
+3	+2	+1	0	-1	-2	-2

**Exemple :** le modificateur est de -2 si le ratio est au moins de 2:1 mais inférieur

## REGLES DES PONTS

Type de pont	Capacité	Actions permises			
		Endommager	Détruire	Réparer	Capter
Sur rivière primaire	Illimitée	3 CNP	NP	5 CNP	NP
Sur rivière secondaire	Illimitée	2	NP	4	NP
Ponton*	Illimitée	2	NP	2CNP	0/2 CNP

LEGENDE : 0, 2, 3, 4, 5 = Nombre de MP dépensés pour réaliser l'action. Ces MP ne comptent pas pour l'attrition. NP = Action interdite. CNP = Action interdite aux formations exclusivement de cavalerie.

\*=Il faut dépenser 3 MP pour déployer un ponton et 2 pour le désassembler (y compris pendant la capture). Ennemi adjacent : La réparation est interdite si une formation ennemie est adjacente au pont. Si une formation ennemie occupe tout autre hexagone adjacent à la formation qui répare, ajouter 3 MP.

## COMMUNICATIONS

### Distance d'information

Austro-russes 18 MP  
Français 18 MP

### Distance de ravitaillement

Austro-russes 18 MP  
Français 18 MP

### Sources de ravitaillement

Austro-russes 0101, 1401,  
2501, 3701,  
3918, 3929  
Français 1154, 2854