

TABLE D'ATTRIBUTION DES CARTES

LOCALISATION OU ÉVÈNEMENT	EMPIRE	COALITION	PRÉCISIONS ET EXCEPTIONS
Paris	X		Carte Permanente France
Londres		X	Carte Permanente Angleterre
Vienne		X	Carte Permanente Autriche
Moscou		X	Carte Permanente Russie
Prague		X	
Berlin + Koenigsberg	X	X	Pas de carte si Berlin ou Koenigsberg sont contrôlés par l'adversaire
Varsovie	X	X	
Saint-Petersbourg		X	
Odessa + Kiev		X	Pas de carte si Odessa ou Kiev sont contrôlés par l'adversaire
Mantoue	X	X	Le contrôle suffit pour disposer de la carte
Péninsule Italienne	X	X	Toutes les zones en Italie (Royaume Italie, Piémont, Toscane, Vénétie, Ligurie, Papauté, Naples) + la Sicile
Gibraltar + Malte	X	X	Le contrôle suffit pour disposer de la carte Pas de carte si Gibraltar ou La Valette sont contrôlés par l'adversaire
Les Deux Siciles (Sardaigne et Sicile)	X	X	Le contrôle suffit pour disposer de la carte Pas de carte si Cagliari ou Palerme sont contrôlés par l'adversaire
Constantinople	X	X	
Confédération du Rhin	X		Pas de carte si Erfurt est contrôlé par la Coalition
Royaume de Bavière (Bavière + Tyrol)	X		Pas de carte si Munich ou Innsbruck sont contrôlés par la Coalition
Hanse + Danemark	X	X	Pas de carte si Copenhague ou Hambourg sont contrôlés par la Coalition
Le Caire	X	X	
Bordeaux	X		
Lyon	X		
Anvers	X		
Lisbonne	X	X	
Madrid	X	X	Si l'Espagne est en guerre de Libération, le joueur Français bénéficie de la carte si Joseph, Eugène ou Jérôme et au moins 2 pas de perte sont à Madrid
<i>Dos de Mayo (19C)</i>		X	La Coalition pioche <i>immédiatement</i> une carte
<i>Corsaires (35F)</i>		-1	La main de la Coalition est réduite d'une carte sauf si la Coalition dispose d'une flotte dans la case Corsaires
Guerre de Libération		X	Tant que l'Espagne est en guerre de Libération
Puissance majeure adverse vaincue durant le tour précédent	X	X	Une carte par puissance vaincue SAUF si <i>Tilsit (26F)</i>
Flotte anglaise gratuite non construite		X	Phase de budget
4 ressources (Angleterre seulement)		X	Phase de budget

C'est l'alliance ou l'intégration dans le territoire national qui donne droit à la carte ; une alliance forcée ne donne pas droit à une carte. Le simple contrôle en cours de conflit ne donne pas droit à une carte mais prive l'autre camp de son bénéfice SAUF pour Mantoue et Madrid en guerre de Libération.

AFFAIRES NAVALES

Esquive ou interception

L'escadre doit réussir un 6+ modifié par la meilleure valeur d'initiative des flottes la composant.

Bataille navale

Chaque camp lance un dé par flotte auquel il ajoute le bonus tactique de la flotte.

Un port avec une forteresse permet de lancer un dé supplémentaire pour le défenseur, deux dés supplémentaire si il s'agit d'une citadelle. Lors d'une bataille dans un port avec forteresse, la bataille ne dure qu'un round et la 1^{ère} perte du défenseur est annulée.

Chaque camp additionne son total et le compare à l'adversaire.

Si le différentiel est compris entre 1 et 3, le vaincu se replie sans pertes.

Si le différentiel est compris entre 4 et 7, le vaincu perd une flotte et les survivants se replient.

Si le différentiel est compris entre 8 et 11, le vaincu perd 2 flottes et les survivants se replient.

Si le différentiel est supérieur à 12, le vaincu est *intégralement* détruit.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN ET DE LA MÉTÉO

TERRAIN	MOUVEMENT	COMBAT	REMARQUE
Clair	1 PM		
Col	+1 PM	-1	Contre celui qui le traverse
Montagne	+2 PM	-2	Contre celui qui le traverse, 1 perte supplémentaire en cas de retraite à travers
Marais	2 PM	-1	Attaquant
Fleuve sans pont	+1 PM	-2	Contre celui qui le traverse, -1 au combat si armée 1 perte supplémentaire en cas de retraite à travers
Fleuve avec pont	+0 PM	-1	Contre celui qui le traverse
Détroit	+1 PM	-2	Traversée impossible si flotte adverse en mer
Ville / Forteresse	Aucun		
Mauvais Temps	Facteur de Mouvement -1		
Hiver	Facteur de Mouvement -1		

INTERCEPTION

Un général doit être présent

REUSSITE D6 ≥ 5

Condition : il faut jouer une carte d'une valeur égale ou supérieure à l'initiative du général.

Les modificateurs sont les suivants :

- supériorité de cavalerie : +1
- valeur d'initiative du général tentant d'intercepter inférieure à celle du général en mouvement : +1
- zone d'interception en terrain difficile : -1

Une interception réussie entraîne un test d'attrition

ESQUIVE

Un général doit être présent

REUSSITE D6 ≥ 5

Les modificateurs sont les suivants :

- supériorité de cavalerie : +1
- valeur d'initiative du général tentant d'esquiver inférieure à celle du général en mouvement : +1
- zone envahie par le joueur actif en terrain difficile : +1

Une force démoralisée esquive automatiquement

CONTREMARCHE

Un général doit être présent

REUSSITE D6 ≥ 5

Les modificateurs sont les suivants :

- valeur tactique en attaque (attaquant) ou en défense (défenseur) du général commandant la force qui tente la contremarche : + #

Si un général d'armée est présent dans la zone de bataille, il peut substituer sa valeur.

- zone de bataille en terrain difficile : -1

Une contremarche réussie entraîne un test d'attrition

TABLE D'ATTRITION

D6/#PAS + UNITÉS SPÉCIALES	1	2-3	4-5	6-8	9-11	12-14	15+	EFFETS
0						*	1	# = nombre de pas de pertes subi par la force <i>immédiatement</i> * = la force perd un pas supplémentaire sur un jet de dé de 4 à 6.
1						1	1	
2					*	1	1*	
3				*	1	1*	1*	
4			*	*	1	1*	2	
5			*	1	1*	2	2	
6		*	1	1	1*	2	2*	
7		1	1*	1*	2	2*	3	
8		1	1*	2	2*	3	3*	

MODIFICATEURS AU DÉ :

- Marche forcée : +1 par point de mouvement demandé (sauf lors d'un redéploiement stratégique)
- Contremarche : +1 par point de mouvement nécessaire pour rejoindre la zone de bataille
- Déplacement au travers de montagne : +1
- Déplacement au travers de marais **en zone pauvre** : +1
- Force assiégée : +1 par niveau de siège
- Force composée de 2 armées : +2
- Round d'Hiver : +2 (sauf lors d'un redéploiement stratégique)
- Zone pauvre traversée : +2
- Force non ravitaillée : +3
- Force composée **exclusivement** de Français : -2 (-1 si évènement conscription ou majorité de Français)
- Force composée **d'une majorité** (en nombre de pas) de Français : -1 (le premier pas de perte doit être supporté par une unité française)
- Force composée **exclusivement** de Russes : -1
- Territoire National (si mouvement intégral jusqu'au test dans le territoire national) : -2
- Dépense d'un dépôt mobile : -2 avec un maximum d'un dépôt par force et par test
- Force démoralisée : +3 colonnes (pas de malus si un test de moral a été réussi préalablement)

TABLE DE SIEGE

La force qui assiège doit être ravitaillée.

1 PM par tentative de siège. La première tentative de siège est *gratuite* suite à une bataille victorieuse.

D6	RÉSULTAT	MODIFICATEURS
0	Repoussé	<ul style="list-style-type: none"> Différentiel de valeur tactique des généraux : +/- # (Valeur tactique de l'assiégé égale à 0 si pas de général présent) Armée : +1 Citadelle : -2 Durée du siège : + valeur du marqueur siège Evènement
1	Repoussé	
2	Stable	
3	Stable	
4	Stable	
5	Stable	
6	Honneurs	
7	Honneurs	
8	Brèche	
9	Brèche	

Résultats :

- Repoussé : l'assiégeant perd un pas de perte.
- Stable : aucun effet, le siège continue.
- Honneurs : la forteresse est prise et les forces assiégées reviennent en renfort lors de la prochaine phase de budget.
- Brèche : la forteresse se rend et les troupes qui s'y trouvaient sont détruites.

TABLE DE BATAILLE

2D6	1-7	8-21	22+	MODIFICATEURS
0	0	0	0	<ul style="list-style-type: none"> Rapport de forces (attaquant seulement) : 1/4 : -3 1/1 : 0 4/1 : +3 1/3 : -2 2/1 : +1 5/1 : détruit si plus faible 1/2 : -1 3/1 : +2
1	0	0	1	
2	0	0	1	
3	0	0	1+	<ul style="list-style-type: none"> Les unités spéciales, les dépôts mobiles et fixes (sauf si ils sont seuls) ne sont pas pris en compte. Terrain : (Voir <i>Table des effets du terrain</i>) - # Valeur tactique du général en chef : + # Valeur tactique d'un général subordonné : + # (Blessure dé = 6) Supériorité de cavalerie : +1 Force non ravitaillée : -3 Unité d'élite tête d'assaut : +1 par étoile Unité spéciale engagée : + # Carte de combat : +/- # Interception : +1 Assaut maritime : -3 Force démoralisée : -1
4	0	0+	2	
5	0	1	2	
6	0	1	2+	
7	0	1+	3	
8	0+	1+	3	
9	0+	2	3+	
10	1	2	4	
11	1	2+	4+	
12	1	3	5	
13	1+	3	5C+	
14	1+	3+	6C	
15	2	4C	6C+	
16	2+	4+C	7C	

Amplitude de la bataille : additionner les valeurs de combat des deux camps. Les unités spéciales, les dépôts mobiles et fixes (sauf si ils sont seuls) ne sont pas pris en compte. Une bataille majeure (22+) n'est possible que si le total est d'au moins 22 avec un minimum de 10 dans le camp le plus faible.

Résultats :

= nombre de pas de perte

+ = désigne le vainqueur en cas d'égalité de pertes

C = un pas de perte de cavalerie éliminé parmi les pertes si possible

TEST DE DÉMORALISATION

Sauf en cas d'escarmouche, la force du vaincu est démoralisée si le jet d'un dé est supérieur à son moral modifié ainsi :

- Valeur tactique du général commandant la force + #
- Différentiel de pertes avec le vainqueur, y compris les pertes liées au repli au travers d'un fleuve sans pont ou d'une montagne sans col - 1/pas
- Carte de combat -/+ #

POURSUITE DE CAVALERIE

En cas de démoralisation du vaincu, le vainqueur lance un dé modifié ainsi :

- Valeur tactique du général commandant la force + #
- Chaque pas de réserve de cavalerie +1
- Chaque général de cavalerie +1
- Chaque pas ou général de cavalerie adverse (optionnel) -1

Tout point obtenu au-delà de 6 représente le nombre de pas de perte d'unité ou de dépôts supplémentaires infligés au vaincu

TABLEAU DES RESSOURCES

PUISSANCE MAJEURE	FRANCE	ANGLETERRE	RUSSIE	AUTRICHE	PRUSSE	ESPAGNE	TURQUIE
Ressources	14	6	12	12	5/8(*)	4/6(*)	4
Ressources spéciales		1 flotte gratuite ou 1 carte par tour					

(*) Les puissances majeures qui disposent d'une double valeur ne peuvent bénéficier de la valeur de droite que dans les conditions suivantes :

- La Prusse doit avoir effectué sa réforme militaire et être en guerre avec une autre puissance majeure.
- L'Espagne doit mener une guerre de Libération ; elle ne peut plus produire de flottes.

Le contrôle par l'adversaire d'une zone clef du territoire national entraîne un malus de 4 ressources.

Exception : *Madrid en guerre de Libération*

TABLEAU DE PRODUCTION

TYPE	COÛT
Corps	1
Milice, Garde Nationale, Landwehr	0,75
Elite (coût par ☆)	+0,5
Réserve de Cavalerie	2
Dépôt	0,5
Flotte (1 par tour sauf Angleterre)	5
Unité spéciale (reconstruction <i>uniquement</i>)	2
Armée	2
Carte supplémentaire (Angleterre)	4

Le coût en ressources est calculé **par pas de perte**.

TABLE D'ESCALADE ET DE VICTOIRE

SITUATION	ESCALADE	VICTOIRE
Conquête de l'Autriche, la Prusse ou la Turquie par l'Empire	+1 à chaque conquête	+1 pour la première conquête seulement (si <i>Tilsit (26F)</i> : 0 PV et pas d'escalade)
Conquête de la Russie par l'Empire	+2	+3 (si <i>Tilsit (26F)</i> : 0 PV et pas d'escalade)
Conquête de l'Angleterre par l'Empire	+3	+4
Déclaration de guerre à une puissance majeure ou entrée d'une puissance majeure dans une alliance pour la première fois	+1	
Mise en place d'un protectorat sur l'Egypte, le Danemark, Naples, le Portugal, la Suède ou la Saxe	+1	+1
Conquête d'un protectorat par la Coalition		-1
Conquête de Paris		-1
<i>Indes (11F)</i>	+1	
<i>Triomphe d'Erfurt (20F)</i>	+2	+2
<i>Marie Walewska (22F)</i> ou création de la Pologne	+2	+1 (2 zones minimum)
<i>Piège de Bayonne (24F)</i>	+1	+2
<i>Blocus continental (25F)</i>	+3	+1 à chaque phase de budget où le <i>blocus continental</i> est en place
<i>Roi de Rome (38F)</i>		+1
<i>Europe napoléonienne (45F)</i>		+1
<i>Louis de Hollande (49F)</i>		+1
<i>Bombardement de Copenhague (17C)</i>	+1	
<i>Tyrol (18C)</i>	+1	
<i>Dos de Mayo (19C)</i>	+2	
Guerre de Libération	+1 à chaque phase de victoire	A chaque phase de victoire pendant la période des Châtiments : -1 (-2 si Napoléon ou deux chefs d'initiative 1 sont présents en Espagne ou au Portugal durant le tour)
L'Empire remporte la guerre de Libération		+3
<i>Rotschild (20C)</i>	+1	
<i>City (24C)</i>	+1	
<i>Tambours de guerre (27C)</i>	+1	