LEE Versus Grant —Aides de Jeu —2 CHARTES ET TABLES

TABLE DE COMBAT

Dé Att Moins Dé Déf	Défense combinée, Non modifiée De valeur de combat					Valeur de combat de l'attaquant			
	½ à 2	3 à 6	7 à 11	12 ou +		½ à 2	3 à 6	7 à 11	12 ou +
-4	-	-	-	-		1D	1D	2D	3D
-3	-	-	-	-		1D	1D	1D	2D
-2	F	F	F	F		1D	1D	1D	1D
-1	F	F	F	F		D	1D	1D	1D
0	D	D	D	1D		D	1D	1D	1D
+1	Dr	D	1D	1D		D	D	1D	1D
+2	Dr	Dr	1Dr	1Dr		Da	Da	Da	1Da
+3	DR	1Dr	1Dr	1Dr		Da	Da	Da	1Da
+4	1DR	1DR	1DR	2DR		a	a	a	a
+5	1DR	1DR	1DR	2DR		a	a	a	a
+6 ou plus	1DR	1DR	2DR	2DR		a	a	a	a

Remarque : Chaque joueur lance un dé et applique les modificateurs applicables indiqués ci-dessous. Le dernier jet de dé modifié du défenseur est soustrait du jet modifié de l'attaquant, et le nombre final est la ligne que les deux joueurs vérifient pour déterminer les résultats du combat. Vérifiez la colonne sous le titre de la valeur de combat de chaque camp pour déterminer comment les unités de chaque joueur sont affectées.

Modificateurs Jet de dé du défenseur

+3 : Défense à travers un pont ou un gué

+2 : Défense à travers un ruisseau (+3 pendant un tour de pluie)

+1 : Chef unioniste se défendant dans un terrain clair

+1 : Chef confédéré se défendant en forêt

+1 : Bonus de Lee (En défense) Confédéré seulement

-1 : Chef unioniste se défendant en forêt

-1 : Chef Confédéré se défendant en terrain dégagé

 # Perte d'effectif

D : Force désorganisé, chef fatigué

F : Leader Fatigué

r : retraite du leader

R : Déroute du leader

a : le leader peut avancer

Modification dé de l'attaquant

+1 : Première attaque confédéré (1 action cycle de chaque tour)

+/— # : Modification suivant la table de ratio

+1 : Bonus de Lee en attaque (Conf.)

- 1 si tour de pluie

+1 : pour chaque hex avec un leader en soutien

TABLE DE RATIO →

Ratio Att / Def	Attaquant Ratio Modifié	Ratio Att / Def	Attaquant Ratio Modifié
1-10 ou —	-9	2-1	+1
1-9	-8	3-1	+2
1-8	-7	4-1	+3
1-7	-6	5-1	+4
1-6	-5	6-1	+5
1-5	-4	7-1	+6
1-4	-3	8-1	+7
1-3	-2	9-1	+8
1-2	-1	10-1	+9
1-1	0	11-1 ou +	+10

Cycle administratif

(Jeu avancé seulement ; pas au tour de jeu 1)

1. Phase d'événements aléatoires

2. Phase du dépôt de l'Union

3. Phase d'approvisionnement

4. Phase d'embarquement /Tours de jeu 6, 7 et 8

5. Début de la phase de destruction des RR

6. Phase de Renforcement (Tours de Jeu 3 à 7)

7. Phase de rattachement Premier cycle d'action

1. Phase d'action

a. Segment d'initiative

b. Segment d'activation

2. Phase de récupération Cycle de la vallée (Jeu avancé uniquement)

Cycle terminal

(Jeu avancé uniquement ; pas au tour de jeu Si

1. Phase de débarquement (tours de jeu 6, 7 et 8)

2. Phase de destruction de la RR terminée