

TABLE DES TERRAINS				
	Infanterie, éléph. et chefs	Cavalerie et chars	Effet sur les tirs	Effet sur les mêlées
Clair	1	1	PE	PE
Gué 1	2	2	PE	+1
Gué 2	3	2	+1	+1
Gué 3	3	3	+1	+2
Mer/Rivière	NA	NA	PE	PE
Pont	0	0	+1	-1
Ruisseau	+1	0	PE	PE
+1 niveau	+1	+2	PE	-1
-1 niveau	0	+1	PE	+1

PE : pas d'effet ; NA : non autorisé

Note : on prend toujours la combinaison la plus avantageuse pour le défenseur, s'il y a plusieurs attaquants et un seul défenseur, ou s'il y a plusieurs défenseurs et un seul attaquant.

Cas particuliers : voir les règles spéciales de chacune des batailles.

TABLE DES TIRS				
Portée	1 hex.	2 hex.	3. hex.	4 hex. et +
Ar	6/7	7/-	8/-	NA
Pe, Ja, Ch, El	7/8	8/-	NA	NA
Cl	6/8	7/-	NA	NA

1 hex. : adjacent ; NA : non autorisé

Modificateurs (tous les modificateurs sont cumulatifs)

Effet du terrain (voir Table des terrains) ;

-1 si le tireur (ou le cumul des tireurs) représente moins de 7 PF

(ex : archers de force 4 = -1 au dé) ;

+1 si le tireur (ou le cumul des tireurs) représente plus de 7 PF ;

Remarque : il n'y a donc aucun modificateur si le cumul des tireurs est de 7 points de force

-1 si la pile cible compte 3 PF ou moins ;

+1 si la pile cible compte 8 ou 9 PF ;

-1 si la cible est une unité de type Cl, Ph ou Ho ;

-2 si la cible est une unité de type Ca ;

-1 si le tireur (ou un des tireurs) s'est déplacé au cours de l'activation en cours ;

-1 si le tireur (ou un des tireurs) est découragé.

Note : si plusieurs unités cumulent leur tir sur la même cible, le tir est résolu en prenant la colonne correspondant à l'unité la plus éloignée de la cible.

Résultats

L'unité du haut de la pile cible (voir 9.3) subit un résultat sur un jet de d10 supérieur ou égal aux chiffres indiqués.

• le **premier** chiffre indique le score à atteindre pour décourager l'unité cible (voir 12.1) ;

• le **second** indique le score à atteindre pour la mettre en déroute (voir 12.2.1).

Note : s'il n'y a qu'un chiffre dans la table, il concerne le résultat à obtenir pour décourager l'unité. Voir 12. pour les effets cumulatifs des résultats « découragée ».

Effets sur les chefs

Un 9 au d10 de tir (sans modificateur) implique de tester la mort ou la blessure éventuelle du ou des chefs empilés sur l'unité cible : on relance **1d10 : 0 à 6 RAS, 7 ou 8** le chef est blessé, **9** il est tué.

MÊLÉES - MODIFICATEURS DUS AUX TYPES DES UNITÉS										
Att./Def.	Ph	Ho	Pe	In	Ja	Ar	Ca	Cl	Ch	El
Ph Phalangites	0	+2	+3	+4	+1	+2	+1	+1	0	0
Ho Fantassins lourds	0	0	+2	+3	+1	+2	+1	+1	0	0
Pe Peltastes	-2	-1	0	+2	+2	+2	0	0	+1	+1
In Levées	-3	-2	-1	0	+1	+1	-1	-1	-1	0
Ja Javelotiers	-2	-2	-1	-1	0	+1	-1	-1	-1	+1
Ar Archers	-2	-2	-2	-2	0	0	-2	-2	-1	-1
Ca Cavaliers lourds	-2	0	+2	+4	+3	+3	0	+2	0	-2
Cl Cavaliers légers	-3	-1	+1	+3	+2	+2	-1	0	+1	-2
Ch Chars de combats	-2	-2	+2	+2	+2	+2	0	0	0	-2
El Eléphants	+2	+2	+1	+3	+1	+2	+2	+2	+2	0

Note : en cas d'attaques combinées (plusieurs piles pour l'attaquant ou plusieurs piles pour le défenseur), on prend en compte le type de la pile la plus favorable au défenseur (soit le « moins bon » attaquant soit le « meilleur » défenseur, au regard du tableau ci-dessus).

Tous les modificateurs sont cumulatifs dans la limite de + ou - 7.

Modificateurs dus au rapport de force

On arrondit toujours les calculs en faveur du défenseur :

- 2/1 et + : +2
- 1/1 : +1
- 1/2 : 0
- 1/3 : -1
- moins de 1/3 : -2

Modificateurs dus à la qualité des unités

- attaquant supérieur en qualité au défenseur : +1
- attaquant inférieur en qualité au défenseur : -1

Précision : en cas d'attaques combinées (plusieurs attaquants ou plusieurs défenseurs), on prend la qualité du meilleur des attaquants ou celle du meilleur des défenseurs.

Cas particulier : pour la détermination de ces modificateurs, la qualité d'une unité de Ph adjacente à une unité de Ph de même nom et de même orientation est augmenté de +1

Autres modificateurs

Effet du terrain (voir Table des terrains) ;

+ ou - la différence de bonus entre tous les chefs – des deux camps – participant au combat ;

-2 si la pile attaquant (ou une des unités) vient d'effectuer un tir offensif ;

+2 si la pile du défenseur est attaquée par un hex. de flanc ;

+3 si la pile du défenseur est attaquée par un hex. d'arrière ;

+4 si la pile du défenseur est attaquée par un hex. d'arrière ET par un hex. de flanc ou un hex. de front ;

+1 si l'attaquant est une unité de Ph adjacente à au moins deux unités de Ph de même orientation ;

-1 si le défenseur est une unité de Ph adjacente à deux unités de Ph de même orientation et placées dans chacun de ses deux hex. de flanc ;

+1 si deux unités de type Ph adjacente et de même nom cumulent leur attaque sur une, deux ou trois piles de défenseurs ;

-1 si une des unités de l'attaquant est découragée ;

-2 si toutes les unités de l'attaquant sont découragées ;

+1 si une des unités du défenseur est découragée ;

+2 si toutes les unités du défenseur sont découragées ou au moins une est en déroute ;

+5 si toutes les unités du défenseur sont en déroute.

Précision : le +5 contre unité en déroute ne peut pas être cumulé avec un autre modificateur lié à l'orientation, car les unités en déroute n'ont pas d'orientation.

TABLE DES RÉSULTATS DES MÊLÉES		
Dé modifié	Défenseurs	Attaquants
-7 à -4	Avance possible	D + R
-3 à 0	PE	F + R
1 à 3	F	R
4	PE	PE
5 à 6	R	Avance obligatoire
7 à 9	F + R	Avance obligatoire
10 à 13	D + R	Avance obligatoire
14 à 16	Dr + R	Avance obligatoire

1d10 (0 = zéro pas 10) + ou - les modificateurs dans la limite de + ou - 7

Les résultats sont appliqués à l'ensemble des unités des piles concernées dans l'ordre indiqué ci-dessus.

Exemple : une unité qui subit un résultat Dr + R doit d'abord appliquer le Dr (avec toutes ses contraintes) puis le R (avec toutes ses contraintes).

PE = pas d'effet ;

R = recul d'un hex. (voir 10.5) ;

Dr = mise en déroute (recul de deux hex., voir 12.2.1) ;

D = découragée (voir 12.1) ;

F = fatiguée (voir 11).

L'avance après combat est interdite aux unités découragées (attaquants ou défenseurs). Pour les unités de Ph, le résultat Avance obligatoire est remplacé par le résultat Avance possible.

Note : voir également 11. et 12. pour les effets cumulatifs des résultats « fatiguée » et « découragée ».

Effets sur les chefs

La vérification des effets sur les chefs se fait individuellement pour chaque chef, dans le cas où la pile en contient plusieurs.

• Un 9 au d10 de mêlée (sans modificateur) implique de tester la mort ou la blessure éventuelle du chef empilé sur la pile attaquée.

• Un 0 au d10 de mêlée (sans modificateur) implique de tester ou la blessure éventuelle du chef empilé sur la pile de l'attaquant.

Dans les deux cas on relance **1d10 : 0 à 6** le chef est indemne, **7 et 8** il est blessé, **9** il est tué.

TERRAIN CHART

	Infantry, El. & Leaders	Cavalry & chariots	Effect on fire	Effect on mêlées
Clear	1	1	PE	PE
Ford 1	2	2	PE	+1
Ford 2	3	2	+1	+1
Ford 3	3	3	+1	+2
Sea/River	NA	NA	PE	PE
Bridge	0	0	+1	-1
Stream	+1	0	PE	PE
+1 level	+1	+2	PE	-1
-1 level	0	+1	PE	+1

NE : no effect ; NA : not allowed

Note : always take the combination most favorable to the defender if there are several attackers and a single defender, or if there are several defenders and a single attacker.

Specific cases : see the specific rules for each battle.

FIRE TABLE

Range	1 hex	2 hexes	3 hexes	4 hexes +
Ar	6/7	7/-	8/-	NA
Pe, Ja, Ch, El	7/8	8/-	NA	NA
Cl	6/8	7/-	NA	NA

1 hex. : adjacent ; NA : not allowed

Modifiers (all modifiers are cumulative)

Terrain effect (see the Terrain Effect Chart) ;

-1 if the firer (or the total SPs of all firers) has less than 7 SP
(*ex*: 4 SP of archers = -1 DRM);

+1 if the firer (or the total SPs of all firers) has more than 7 SP ;

Remark : there is no modifier if the firers total exactly 7 SPs

-1 if the target stack totals 3 SPs or less;

+1 if the target stack totals 8 or 9 SPs;

-1 if the target is a unit of type Cl, Ph or Ho;

-2 if the target is a unit of type Ca;

-1 if the firer (or one of the firers) has moved during the current activation;

-1 if the firer (or one of the firers) is discouraged.

Note : if several units combine their fire against the same target, resolve the fire using the column corresponding to the range of the unit farthest from the target.

Results

The top unit of the target stack (see 9.3) suffers the result when the die roll on a d10 is equal to or higher than the number shown on the Fire Chart.

• the **first** number is the result needed to discourage the target unit (see 12.1);

• the **second** number is the result needed to rout the target unit (see 12.2.1).

Note : if there is only one number on the chart, it is the result needed to discourage the target unit. See 12 for the cumulative effects of "discouraged" results.

Effects on Leaders

A roll of **9** on the d10 when firing (before applying modifiers) requires a check for possible wounding or death of any leaders stacked with the target stack. Roll the **d10** a second time for each leader in the stack: on a result of **0 to 6** there is no effect; on a **7 or 8** the leader is wounded; on a **9** he is killed.

MELEE - MODIFIERS FOR UNIT TYPES

Att./Def.	Ph	Ho	Pe	In	Ja	Ar	Ca	Cl	Ch	El
Ph <i>Phalangites</i>	0	+2	+3	+4	+1	+2	+1	+1	0	0
Ho <i>Heavy infantry</i>	0	0	+2	+3	+1	+2	+1	+1	0	0
Pe <i>Peltasts</i>	-2	-1	0	+2	+2	+2	0	0	+1	+1
In <i>Levies</i>	-3	-2	-1	0	+1	+1	-1	-1	-1	0
Ja <i>Javelinists</i>	-2	-2	-1	-1	0	+1	-1	-1	-1	+1
Ar <i>Archers</i>	-2	-2	-2	-2	0	0	-2	-2	-1	-1
Ca <i>Heavy cavalry</i>	-2	0	+2	+4	+3	+3	0	+2	0	-2
Cl <i>Light cavalry</i>	-3	-1	+1	+3	+2	+2	-1	0	+1	-2
Ch <i>Chariots</i>	-2	-2	+2	+2	+2	+2	0	0	0	-2
El <i>Elephants</i>	+2	+2	+1	+3	+1	+2	+2	+2	+2	0

Note : when there is a combined attack (with several stacks of attackers or defenders), select the type of stack most favorable to the defender (i.e., either the worst attacker or the best defender, with reference to the chart above).

All modifiers are cumulative up to plus or minus 7.

Modifiers for strength ratio (always round totals in favor of the defender):

• 2/1 or greater: +2

• 1/1: +1

• 1/2: 0

• 1/3: -1

• Lower than 1/3: -2

Modifiers for unit quality

• when the attacker's quality is higher than the defender's : +1

• when the attacker's quality is lower than the defender's : -1

Clarification : when there is a combined attack (several attacking stacks or several defending stacks), choose the best quality from the attacking units or the best quality from the defending units.

Specific case : when determining modifiers, if a Ph unit is adjacent to another Ph unit with the same name and the same facing, add one point to the quality of the unit.

Other modifiers

Terrain effect (see the Terrain Chart) ;

Add or subtract the difference between the bonuses of all leaders of both sides that are involved in the combat ;

-2 if the attacking stack (or one of its units) used offensive fire;

+2 if the defending stack is attacked through a flank hex;

+3 if the defending stack is attacked through a rear hex ;

+4 if the defending stack is attacked through a rear hex AND a flank or front hex;

+1 if the attacker is a Ph unit adjacent to at least two other Ph units with the same facing;

-1 if the defender is a Ph unit adjacent to two other Ph units with the same facing that are located in each of its two flank hexes;

+1 if two adjacent Ph type units with the same name join in attacking one, two or three defending stacks;

-1 if one of the attacking units is discouraged;

-2 if all attacking units are discouraged;

+1 if one of the defending units is discouraged;

+2 if all defending units are discouraged or if at least one of them is routed;

+5 if all defending units are routed.

Clarification : the +5 against a routed defender can't be added to other modifiers for facing (since routed units don't have facing).

MELEE CHART - RESULTS

Modified die roll	Defenders	Attackers
-7 à -4	Advance possible	D + R
-3 à 0	NE	F + R
1 à 3	F	R
4	NE	NE
5 à 6	R	Mandatory advance
7 à 9	F + R	Mandatory advance
10 à 13	D + R	Mandatory advance
14 à 16	Dr + R	Mandatory advance

1d10 (0 = zero, not 10) **plus or minus** modifiers up to + or - 7

The results are applied to all units in the stacks involved, in the order indicated above.

Example : a unit which suffers a Dr + R result must first apply the Dr (including all of its restrictions) and then apply the R (with all of its restrictions).

NE = no effect ;

R = retreat one hex (see 10.5);

Dr = rout (retreat two hexes, see 12.2.1);

D = discouraged (see 12.1);

F = fatigued (see 11).

Discouraged units can't advance after combat, whether they are attackers or defenders.

For Ph units, the Mandatory advance result is replaced by an Advance possible result.

Note : see also Rules 11 and 12 for the cumulative effects of "fatigued" and "discouraged" results.

Effects on Leaders

When several leaders are in the same stack, each leader must be checked separately for any combat results which may affect them.

• an unmodified **9** on the **d10** in a mêlée requires a check for possible death or wounding of leaders in the defending stack.

• an unmodified **0** on the **d10** in a mêlée requires a check for possible death or wounding of leaders in the attacking stack.

In both cases, roll the **d10** again: on a result of **0 to 6** the leader is unharmed, on a **7 or 8** he is wounded, on a **9** he is killed.