

# Série Brigade, La Guerre Civile :

## Diagrammes et Tables v.3.0

**Table de Point de Com.**

Valeur du Chef:	4,3	2,1	0
Point de Cmd dispo:	16	12	8

**Table d'Initiative**

Points d'Initiative:	0 ou moins	1,2	3	4 ou plus
Jet des Dés:	12	11	10	9
Canon Lâche	2	2	2	2

L'initiative est obtenue si le jet des deux Dés est plus grand ou égale à la valeur donnée. Un jet de "2" génère un canon lâche, voir le 10.2g.

**Journal d'Ordre**

Sur une feuille de papier blanche, de préférence rayée, faire les en-têtes avec colonnes suivantes :

Numéro de l'Ordre,  
Temps d'Arrivée,  
Récepteur,  
Expéditeur,  
Type, Méthode, Force  
Statut d'Acceptation

Faite une ligne par ordre et assez de place par colonne pour enregistrer les informations requises (environ 4cm suffiront.)

**Coût d'un ordre**

Méthode	Oral	3
	Ecrit	5
Type	Complexe	3
	Simple	1

La somme est le coût de l'ordre en Points de Commandement

**Ordre**

$\frac{\# \text{ en points de mouvement du Chef}}{10} = \# \text{ des tours}$   
(arrondir vers le haut)

Examiner pour assurer l'acceptation dans le tour donné par le nombre de tours ci-dessus à partir de maintenant.

**Tableau d'Acceptation**

Les points d'acceptation ont calculé comme suit :

Valeur du Chef+	Valeur du Chef	+Méthode	+ Type
Expéditeur	Récepteur	Ao -1	Complexe -2
	Valeur du QG d'Armée = 2	Aw 0	Simple 0
		IPV +2	

Décaler d'une colonne À GAUCHE si le récepteur a actuellement des ordres de n'importe quel type.

Nombre d'acceptation (de ci-dessus)

	-3 ou moins	-2 à -1	0 à 1	2 à 3	4 à 5	6 à 7	8 ou plus
Dés	1	Dt	Dt	Dt	Dt	Dt	Dt
	3	Dt	Dt	Dt	D2	D2	D2
	4	D2	D2	D2	D2	D1	A
	5	D2	D2	D2	D2	A	A
	6	D2	D2	D2	A	D1	D1
	7	D2	D1	D1	D1	D1	D1
	8	D1	D1	D1	D1	A	D1
	9	D2	D2	D1	D1	A	A
	10	Dt	D2	D2	D2	D1	A
	11	Dt	Dt	D2	D2	D1	D2
	12	Dt	Dt	Dt	D2	D2	D2

Notes :

- A - l'Ordre est accepté
- D1 - Jeter un Dé à chaque tour pour l'acceptation: 1 ou 2 sur un Dé pour accepter
- D2 - Jeter un Dé à chaque tour pour l'acceptation: 1 sur un Dé pour accepter
- D - Ordre est tordu et gâché

**Tableau d'Interruption d'Attaque de Corps**

		# de Divisions dans le Corps									
		10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
# de Divisions détruites (+1 si le Chef de Corps est perdu)	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3
	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	4
	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	
	4	2	2	2	2	2	3	3	4		
	5	2	2	2	2	3	3	4			
	6	2	2	2	3	3	4				
	7	2	3	3	3	4					
	8	3	3	3	4						
	9	3	3	4							
	10	3	4								
	11	4									

Notes :

- 3 pour le jet de Dé faits la nuit. Ignorer ce qui précède pour les ordres défensifs de nuit.

		1	2	3	4
Valeur du Chef	4,3	3	5	8	10
	2,1	3	6	9	11
	0	4	7	10	12

Jeter # ou plus grand pour passer le contrôle, autrement l'interruption d'attaque de corps se produit.

Dans les jeux où les divisions agissent indépendamment ou la structure de corps n'existe pas utiliser 10.3d.

**Empilement**

Dans un Hexagone:

**Tir Maximum:** 1x niveau A de Tir et/ou 5 points de Canon

**Empilement maximum:** 3x niveau A de Tir et/ou 10 points de Canon

## Diagramme de Détermination des Points de Tir

**Armes à Feu**

Niveau de Tir	Distance		
	Combat Rapproché	1	2
A	8(12)	4(6)	2(2)
B	4(6)	2(3)	1(1)
C	2(3)	1(2)	1/2(1/2)

**Notes:**

- # - Points de Tir Normaux
- (#)-Points de Tir d'Arme Plus

## Artillerie

Points de Canon	Distance					
	Combat Rapproché	1	2 à 3	4 à 6	7 à 8	9 à 10
5	10	5	3	1	1/2	1/2
4	8	4	2	1	1/2	1/2
3	6	3	2	1/2	1/2	0
2	4	2	1	1/2	1/2	0
1	2	1	1	1/2	0	0

Les points de tirs d'artillerie utilisés sur des cibles de chariot et d'artillerie est x1 à toutes les distances.

Les points de tirs d'artillerie utilisés sur tous les autres types de cible sont x1 jusqu'à (et incl.) 3 hexagones, les tirs à 4 hexagones ou plus sur ces cibles sont x1/2.

## Tableau de Tir de Combat

### Modificateurs du Tableau de Combat:

Décalages de Colonne.

Chaque ligne est employée seulement une fois, même si les conditions multiples sur une ligne sont vraies.

- 1 En haut d'une pente ou d'une pente extrême, dans tous les cas le tireur doit être à une altitude inférieure de la cible
- 1 Cible dans une route ou un tranché
- 2 Nuit
- 1 Un ou plusieurs Tireurs est en Munitions Faibles
- +2 La cible est en colonne, Accroché, de Flanc, Désorganisé, ou en Déroute
- +3 Cible Montée
- 3 Au Tir du Défenseur dans le Combat Rapproché, si attaqué d'un Flanc

### Notes du Tableau de Tir de Combat:

- Aucun Effet
- m-2 -- contrôle de Morale, de 2 vers le haut
- m-1 -- contrôle de Morale, de 1 vers le haut
- m -- Contrôle de Moral
- # -- # Pertes, Contrôle de Retardataire, et de Moral

### Pour une Perte de 1/2...

- Dé Arrondir vers le
- 1-3 bas (1 1/2 devient 1)
- 4-6 haut (1 1/2 devient 2)

### Test de Perte du Chef

Si la pile prend une perte, jeter deux Dés pour chaque chef dans la pile...

- | Dés   | Résultat           |
|-------|--------------------|
| 2     | Le chef est tué    |
| 3-10  | Aucun Effet        |
| 11-12 | Le chef est blessé |

### Total des Points de Tir

	Moins que 1	1	2	3 à 4	5 à 6	7 à 8	9 à 11	12 à 14	15 à 17	18 à 20	21 ou plus
2	-	-	-	m-1	1/2	1/2	1	1	1	1	1 1/2
3	-	-	m-2	m	1/2	1	1	1	1	1 1/2	1 1/2
4	-	-	m-2	1/2	1/2	1	1	1	1 1/2	1 1/2	1 1/2
5	-	-	m-1	1/2	1	1	1	1 1/2	1 1/2	1 1/2	2
6	-	m-2	m	1/2	1	1	1 1/2	1 1/2	1 1/2	2	2
7	m-2	m-1	1/2	1	1	1 1/2	1 1/2	1 1/2	2	2	2 1/2
8	m-1	m	1	1	1 1/2	1 1/2	1 1/2	2	2	2 1/2	2 1/2
9	m	1/2	1	1	1 1/2	1 1/2	2	2	2 1/2	2 1/2	3
10	1/2	1	1	1 1/2	1 1/2	2	2	2 1/2	2 1/2	3	3 1/2
11	1/2	1	1	1 1/2	2	2	2 1/2	2 1/2	3	3 1/2	3 1/2
12	1/2	1	1 1/2	2	2	2 1/2	2 1/2	3	3 1/2	3 1/2	4

## Tableau de Retardataire

### Perte au feu de 1/2 à 1

Dés	Morale				
	A	B	C	D	E
1				1	1
2				1	1
3			1	1	1
4		1	1	1	2
5		1	1	1	2
6	1	1	1	2	2
7	1	1	2	2	2
8	1	2	2	2	2

### Perte au feu de 1 1/2 à plus

Dés	Morale				
	A	B	C	D	E
1		1	1	1	2
2		1	1	2	2
3		1	1	2	2
4	1	1	2	3	3
5	1	2	2	3	3
6	1	2	3	3	3
7	2	3	3	4	4
8	2	3	3	4	4

### Modificateurs de Jet de Dés:

- +1 au Dés si l'unité est DG, Monté, ou touché dans le flanc
- +2 au Dés si l'unité est en Déroute, d'une brigade détruite ou le tir a lieu la nuit

Le résultat du Tir (qui détermine la table utilisée) est AVANT l'arrondissement.

Le résultat du Tir inférieur à 1/2 n'exige pas des contrôles de retardataire.

### Notes :

- # - Points de Force Perdus aux Retardataires

## Table de Moral



### Résultats



Désorganisé

Recul de 2

1 Retar-

dataire\*\*

Déroute

Recul de 2

3 Retar-

dataires\*\*

	Soif de Sang	Pas d'Effet	Secoué	Secoué Recul de 1*	Désorganisé Recul de 1*	Désorganisé Recul de 2 1 Retar- dataire**	Déroute Recul de 2 3 Retar- dataires**
<b>A</b>	11..16	21..54	55..62	63..64	65	66	
	11..15	16..53	54..62	63..64	65	66	
	11..14	15..53	54..62	63..64	65	66	
<b>B</b>	11..13	14..46	51..55	56..62	63..64	65	66
	11..12	13..45	46..55	56..62	63..64	65	66
<b>C</b>	11..12	13..42	43..53	54..61	62..63	64..65	66
	11	12..33	34..45	46..55	56..62	63..64	65..66
<b>D</b>	11	12..26	31..44	45..55	56..62	63..64	65..66
	11	12..25	26..43	44..54	55..62	63..64	65..66
<b>E</b>		11..21	22..36	41..52	53..56	61..63	64..66
		11..14	15..34	35..51	52..56	61..63	64..66
		11..13	14..33	34..46	51..55	56..63	64..66
			11..31	32..44	45..54	55..62	63..66
			11..24	25..42	43..52	53..61	62..66
			11..22	23..36	41..46	51..56	61..66

#### Notes :

\* Les unités empiées avec l'artillerie décroché (pas des canons seuls dans un hexagone) ou ceux dans un fossé ou une tranché peuvent ignorer le résultat de retraite.

\*\* Même les unités qualifiées plus haut doivent retraire. L'artillerie décrochée DOIT s'accrocher pour retraire (même d'un hexagone), et doit jeter sur la Table de Perte de Canon si elle est forcé de le faire dans une ZdCES ou dans un combat rapproché.

Recul de # - retraire du nombre d'hexagones donné.

# Retardataire - perdre le nombre donné de pas aux retardataires.

### Modificateurs de la Table de Moral:

Décalage de Rangée "+" est VERS LE HAUT sur la table, "-" est VERS LE BAS. Chaque ligne est utilisée seulement une fois, même si les conditions multiples sur la ligne sont vraies.

- +3 L'unité est dans un fossé ou une trancher
- +1 L'unité est empiée avec une Artillerie décroché (ne s'applique pas aux unités d'artillerie elles-mêmes)

+(rang-1) Chefs

L'Unité Supérieure dans la Pile est...

- 1 Munitions Faibles
- 1 Secoué
- 3 Désorganisé
- 3 la nuit
- 4 Brigade Détruite
- 4 Combat Rapproché, Défenseur
- 6 Combat Rapproché, Attaquant
- 6 Colonne, Accroché, ou cible de flanc
- 6 Brigade détruite d'une Division détruite (utilisée à la place du -4 ci-dessus)
- 6 Déroute



### Contrôle de Moral pour la Soif de Sang

Dé Résultat

11..43 Aucun Effet

44..66 Retirer la Soif de Sang

## Effets des États du Moral



Type: Tir Mouvement Combat Rapproché  
Soif de Sang PE PE Oui

Normal PE PE Oui



Secoué PE PE Non



Désorganisé 1/2 1/2 Non



Déroute Non Spécial voire 24.1b Non

## Effets de Formation

Type Unité: Formation Tir de Combat Mouvement

Infanterie	Ligne	Oui	Oui
	Colonne	Non	Oui, peut utiliser les routes
Cavalerie	Démonté (Ligne)	Oui	Oui, comme l'infanterie
	Monté	Non	Oui, peut utiliser les routes
Artillerie	Décrochée	Oui	Non
	Accrochée	Non	Oui

## Table de Résolution de Combat Rapproché et de la Chance

### Séquence d'opérations

1. L'attaquant entre dans l'hexagone du défenseur au coût de PM +1.
2. Tir de Combat Simultané, ignorer les résultats de moral tels que m-1, m-2 ou m. sans se soucier de destruction d'unité à ce moment, les contrôles suivants de moral doivent encore être faits par les unités restantes.
3. L'attaquant vérifie le moral en utilisant le modificateur de -6. Si une retraite à lieu, le combat se termine.
4. Le défenseur vérifie le moral en utilisant le modificateur de -4. Si une retraite à lieu, le combat se termine et le défenseur fait un contrôle additionnel de moral (sans modificateur de combat rapproché.)
5. Si rien ci-dessus ne termine le combat, il est résolu en utilisant le Tableau de chance ci-dessous. Le perdant doit retraiter (de 2 hexs si défenseur, de 1 hex si attaquant.) En plus, si le défenseur doit retraiter, il doit faire un contrôle additionnel de moral.

Des contrôles additionnels de moral sont seulement exigés aux défenseurs perdants et n'utilisent pas les modificateurs de moral du combat rapproché. Ces modificateurs de combat sont employés en plus de tous les autres qui pourrait être applicable.

	<b>Force de l'Unité :</b> AA et Plus					AB	A	B	C ou Artie
<b>Valeur en points pour la Table de la Chance :</b>	6	5	4	2	1				

Le défenseur est x2 dans un fossé ou une tranché (si l'avantage est donné.) Une force supérieur à AA est sans effet additionnel.  
Un AB empilé avec de l'artillerie aurait une valeur de 6 points.

		<b>Chance</b>						
		1:2	1:1	2:1	3:1	4:1+		
<b>Dé</b>	1-							<b>Modificateurs de Jet de Dé :</b> +1 si le Défenseur est une Bde détruite +2 si le Défenseur est une Bde détruite d'une Div détruite -2 si l'attaquant est une Bde détruite
	2					1/2 A		
	3				1/2 A	1/2 A		
	4			1/2 A	A	A		
	5		1/2 A	A	A	A		
	6+	A	A	A	A	A		

1/2 A - Jeter un Dé : 4-6 victoire de l'Attaquant, 1-3 victoire du Défenseur.  
A - Victoire de l'Attaquant  
- - Victoire du Défenseur

## Table de Perte de Canon

Jeter pour toute unité d'artillerie qui doit s'accrocher dans une ZdC ou dans un combat rapproché.  
Noter que lorsque des canons décrochés doivent retraiter, ils doivent s'accrocher avant de faire ainsi.

		<b>Points de Canon Perdus</b>	
<b>Dé</b>	1-2		0
	3-4		1
	5		2
	6		3

## Table de Rétablissement de Retardataire

Voir Les Restrictions (20.2)  
jeter un Dé pour chaque brigade marquée.

+2 au Dé la nuit

		<b>Points de Force Récupérés</b>		
		0	1	2
<b>Morale</b>	A	1	2-5	6
	B	1-2	3-5	6
	C	1-3	4-6	
	D ou E	1-4	5-6	

**Notes :**  
# - Jet de Dé