

APPENDICE I

CARTE STRATÉGIQUES ET TACTIQUES

Il est possible de dépenser pour des cartes jusqu'à 6 points par 100 points d'armée ; donc 24 points pour une partie standard en 400 points.

Les cartes peuvent être tactiques ou stratégiques. Les cartes tactiques coûtent 3 points chacune, tandis que les cartes stratégiques coûtent le double. En pratique, en rédigeant sa liste d'armée, le joueur doit stipuler de combien de cartes tactiques il dispose. Avant le début de la partie le joueur choisit quelles cartes utiliser pouvant à ce moment substituer une carte stratégique à deux cartes tactiques.

Les cartes peuvent être tenues cachées à l'adversaire jusqu'à ce qu'elles soient utilisées.

Les cartes peuvent être téléchargées à partir du site www.dadiepiombo.com

CARTES STRATÉGIQUES

Il est possible de disposer d'une seule carte stratégique. Les CenC médiocre ou incompetent ne peuvent en obtenir. Un CenC génial peut l'avoir gratuitement.

CARTE STRATÉGIQUE

SC₁ - MARCHÉ DE FLANC

Cette carte facilite l'arrivée de la marche de flanc. Le corps caché obtient un modificateur de **+2** pour entrer.

Activation : avant de débiter le déploiement.

CARTE STRATÉGIQUE

SC₂ - RÉSERVE

Cette carte facilite l'arrivée du corps placé en réserve. Le corps caché obtient un modificateur de **+2** pour entrer.

Activation : avant de débiter le déploiement.

CARTE STRATÉGIQUE

SC₃ - EMBUSCADE

Cette carte permet au joueur de positionner des embuscades y compris dans la moitié de la table de l'adversaire, à l'exception des éléments de terrain qui sont pour la majeure partie dans la zone de déploiement adverse.

Activation : avant de débiter le déploiement.

Si les deux joueurs détiennent cette carte, c'est celle du défenseur qui prévaut.

CARTE STRATÉGIQUE

SC₄ - DÉPLOIEMENT AVANCÉ

Cette carte permet au joueur de déployer un corps à 2H plus près de la ligne médiane.

Activation : au moment du déploiement du corps

CARTE STRATÉGIQUE

SC₅ - DÉPLOIEMENT RETARDÉ

Cette carte permet au joueur de passer quand c'est à lui de déployer un de ses corps.

Activation : quand le joueur doit normalement déployer un de ses corps.

CARTE STRATÉGIQUE

SC₆ - EXPLORATION

Cette carte permet au joueur de choisir entre :

1. Positionner en plus un petit élément de terrain
2. Retirer un petit élément de terrain
3. Déplacer n'importe quel élément de terrain (pas un fleuve)
4. Changer de côté de déploiement avec l'adversaire avec un lancé de 4+

Activation : après la mise en place des terrains

Si les deux joueurs détiennent cette carte, on décide d'un lancé de dé qui pourra l'utiliser.

APPENDICE I

CARTE TACTIQUES

On peut dépenser une partie du budget en cartes tactiques. Chaque carte coûte 3 points et on peut par exemple acheter 4 cartes pour 12 points. On peut choisir quelle carte on utilise avant le début de la partie, mais on ne peut pas utiliser la même carte plus de 3 fois par partie. Certaines cartes ne peuvent être utilisées seulement qu'une seule fois par partie comme c'est indiqué dans la description de la carte.

Par ailleurs il n'est pas possible de combiner l'effet de plusieurs cartes pour la même situation. Par exemple vous pouvez utiliser TC1 pour tirer 3 dés supplémentaires en mêlée et si le résultat n'est pas satisfaisant vous pouvez utiliser TC7 pour relancer tous les dés (situations successives), mais vous ne pourrez pas retirer aussi les dés supplémentaires octroyés par la TC1 car cette carte a déjà été utilisée pour la situation précédente.

CARTE TACTIQUE

TC₁ - Mêlée Furieuse

Ajouter **3d6**
en mêlée



CARTE TACTIQUE

TC₂ - Foi

Retirer le test
de cohésion



CARTE TACTIQUE

TC₃ - Trahison

Faire retirer son
test de cohésion à
l'adversaire

Seulement 1 fois par partie



CARTE TACTIQUE

TC₄ - Tempête de flèches

Ajouter **3d6** au tir et
relancer les 1 et les 2

Cette carte peut aussi être utilisée
pour le tir défensif, mais non pour
les armes de tir rapproché (à
l'exemple du pilum).



CARTE TACTIQUE

TC₅ - Discipline de fer

Relancer un test de disci-
pline et ajouter **1** au dé

Une alternative est d'utiliser cette
carte pour tenter de réorganiser
une unité en mêlée (mais sans le
modificateur de +1)



CARTE TACTIQUE

TC₅ - Dur à tuer

Annuler un dé de tir
ou de mêlée



APPENDICE I

CARTE TACTIQUE

TC7 - Troupes motivées

Relancer tous les dés en mêlée ou au tir, y compris les dommages



CARTE TACTIQUE

TC8 - Charge d'opportunité

Grâce à cette carte vous pouvez charger automatiquement en opportunité avec n'importe quelle troupe qui peut le faire, conformément aux conditions pour



CARTE TACTIQUE

TC9 - Dernier homme

Ajouter **+2** au test de cohésion

A utiliser avant de lancer le dé



CARTE TACTIQUE

TC10 - Bain de sang

Ajouter **2H** à la poursuite (si permise)

Vous pouvez utiliser cette carte avant de lancer le dé



CARTE TACTIQUE

TC11 - Retraite en bon ordre

Ajouter **1H** à la retraite que l'unité termine en bon ordre (même si l'unité était précédemment désorganisée)



CARTE TACTIQUE

TC12 - Initiative décisive

Tirer **3** dés pour l'initiative

Cette carte ne peut être utilisée pour relancer les dés, même en cas d'égalité. Quand on tire ces 3 dés la possibilité de changement de niveau du général ne s'applique pas.

Seulement 1 fois par partie



R

R

R

R

R

R

ZOC
15mm

ZOC
28mm

à télécharger gratuitement sur www.dadiepiombo.com

1H

1H

2H

3H

4H

5H

6H

15mm

1H

2H

3H

4H

28mm

1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	3	3	3	3	3
3	3	3	4	4	4	4	4	4
4	4	5	5	5	5	5	5	6
6	6	6	6	6	7	7	7	7
D	D	D	D	D	D	D	D	D
							D	D

Ambush 1
Units
Command

Ambush 2
Units
Command

Ambush 3
Units
Command

BATTLE PLAN

F flank March
Command

Reserve
Command

F flank March
Command



APPENDICE III - FEUILLE DE RÉFÉRENCE

Niveau des Généraux			Si Rattaché		
Généraux	Bonus de Commandement	Modificateur au Test de Discipline	Extra Initiative	Mêlée	Test de Cohésion
Génial/Charismatique	4	2	1 ou 2 dés	+1 /+3 (Courageux)	+1
Expert	3	2	2 dés	+1 /+3 (Courageux)	+1
Moyen	2	2		+1 /+3 (Courageux)	+1
Médiocre	1	1		+1 /+3 (Courageux)	+1
Incompétent	0	1	Pas d'activation avec un double	+1	+1

Le général peut être personnalisé en lui donnant une des caractéristiques suivantes : courageux, tenace, sûr de lui, commandant de cavalerie (voir par. 2.7.1.5.6).

Structure de commandement (CS)	
Qualité	Portée
Bonne	8H
Moyenne	4H
Pauvre	2H

Mise en place du terrain (par. 3.6)

- Chacun tire 2d6 et ajoute +1 par groupe de 2 unités montées (sauf EL et W et arrondi au supérieur), le plus bas est le « Défenseur », l'autre « l'Attaquant »

STATUT DES UNITÉS			
VBU Fraîche	VBU Éprouvé	VBU Exténué	VBU Déroute
8	7-5	4	0
7	6-5	4	0
6	5-4	3	0
5	4	3	0
4	3	2	0
3	2	2	0
2	-	1	0

à télécharger gratuitement sur www.dadepionbo.com

Terrain Table A

Si l'armée a plus d'infanterie

2D6	Terrain
2-4	Rien
5-7	Une petite zone de terrain accidenté ou difficile, ou petite Colline
8-9	Une zone de terrain difficile (petite ou grande), une route ou rien
10-11	Une grande zone de terrain difficile, accidenté ou une zone infranchissable (petit ou grand)
12	Une rivière, un village ou rien

Terrain Table B

Si l'armée a plus de Montés (sauf EL et W)

2D6	Terrain
2-4	Une grande zone de terrain accidenté
5-6	Rien ou une colline (petite ou grande) ou une petite zone de terrain accidenté ou une route
7-9	Rien ou une zone difficile (petite ou grande) ou un terrain infranchissable (grand ou petit)
10-11	Peut déplacer un terrain posé par l'adversaire ou placer un pont/gué ou rien
12	Peut déplacer un terrain posé par l'adversaire

DÉROULEMENT DU TOUR

- 1) Tirage de l'initiative (4.1.1) et le Corps peut être activé
- 2) Le joueur actif, celui qui a gagné l'initiative, active un par un les Unités/Groupes de son corps. en accomplissant toutes les actions de l'unité/groupe (mouvement, tir, mêlée) avant de passer à la suivante. Le joueur passif peut essayer de réagir ou esquiver.
- 3) L'Initiative est rejouée jusqu'à ce que tout les corps sur le terrain aient été activés.

TABLE DE MOUVEMENT				
Type de Troupe	Mouvement de base	Mouvement de Charge *	Terrain inégal	Terrain difficile
FP, EL	2H	2H	2H+D	1H+D
T	2H	2H	2H	1H+D
FL	2H	2H	2H	2H
FL Impétueuse	2H	3H	2H	2H
S	3H	3H	3H	3H
W, Art, CGP, CF	2H	2H	2H+D (SAUF CF)	NON
CP1	2H	3H	2H+D	1H+D
CM	3H	4H	2H+D	1H+D
CGL	3H	3H	2H+D	NON
CP2	3H	4H	2H+D	1H+D
CL	4H	4H	2H+D	1H+D

Zone de contrôle (par 4.I.4)

Ces actions, si l'Unité pénètre dans une ZdC, déclenche une réaction (automatique ou, si Désorganisé, après un Test de Discipline)

- 1) Tirer
- 2) Pivoter
- 3) Se déplacer latéralement ou en oblique
- 4) Entrer dans la ZdC selon une trajectoire qui ne permettrait pas (peu importe l'existence d'un autre obstacle/unité) de contacter l'unité qui exerce le contrôle

« D » signifie « Désorganisé »

(*) Bonus éventuel de mouvement de charge

INTERPÉNÉTRATIONS VOLONTAIRE

- 1) Les **Tirailleurs (S)** peuvent traversés et être traversés par tout types de troupe.
- 2) L'**Infanterie légère (FL)**, sauf impétueuse et en grande unité, les **Tireurs (T)** qui ne sont pas en grandes unités, et l'**Artillerie (ART)** peuvent traverser et être traversés par tout types de troupe qui n'est pas impétueuse.
- 3) **Wagenburgs (W)** peut être traversé par tout type de troupe à l'exception des Éléphants et des autres Wagenburg. Ils peuvent traverser la FL non-impétueuse, les T (sauf en grande unité), S et ART.
- 4) La **Cavalerie légère (CL)** peut traverser et être traversé par tout les Montés à l'exception des Éléphants.

Table de Retraite			
D6	Infanterie	Montés	CL
1	1	1	1
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	2	2
5	2	2	3
6	2	2	3

Table de Poursuite			
D6	Infanterie	Montés	CL
1	0	0	0
2	0	0	1
3	0	1	1
4	1	1	2
5	1	2	2
6	2	2	3

Les troupes impétueuses peuvent relancer le jet si la poursuite n'est pas suffisante pour contacter l'ennemi.

Poursuite

Troupes	Si Unité principale	Si Unité de support
CP, CF, CGP, Impétueux	Obligatoire	Possible
Autres Troupes avec I>0	Possible	Possible si poursuite de l'Unité Principale
Troupes avec I=0	Non	Non
Infanterie en Rang Serrés	Non	Non

TABLE DE TIR			
Armes/D6	4H (Court)	8H (Long)	12H (Extrême)
ARC LONG A	1/2	0/1	NON
ARC LONG B	0/1	-1/0	NON
ARC COURT A	0/1	-1/0	NON
ARC COURT B	-1/0	-3/-2	NON
ARC COMPOSITE A	1/2	0/1	NON
ARC COMPOSITE B	0/1	-1/0	NON
ARC COMPOSITE C	-2/-1	-3/-2	NON
ARBALÈTE A	1/2	-1/0	NON
ARBALÈTE B	0/1	-2/-1	NON
HAQUEBUTE	-1/0	NON	NON
ARQUEBUSE A	1/2	-1/0	NON
ARQUEBUSE B	0/1	-2/-1	NON
MOUSQUET	1/2	0/1	NON
JAVELOT	0/1	NON	NON
FRONDE	0/1	-1/0	NON
ARTILLERIE A	4	3	2
ARTILLERIE B	3	2	0
ARTILLERIE C	3	2	1
ARMES DIVERSES	-1	NON	NON

Priorités de tir (par 6.3.3)

- 1) Unité ennemie le plus proche dans l'arc frontal à courte distance (4H)
- 2) Autres unités dans l'arc de tir

Limitation de tir (par 6.3)

Troupe avec un arc de tir de 45°, sauf Cavalerie légère(CL) avec arc ou javelot, Chars et Wagenburgs qui tirent à 360°.
 Une Unité en mêlée ne peut tirer ou être pris pour cible.
 Terrain difficile non plat limite à 1H.
 Terrain infranchissable non plat annule la ligne de vue.

Modificateurs de tir (par 6.I.3)

- 1 pour chaque mouvement durant le tour du tireur, sauf CL et Infanterie avec javelot qui peuvent faire un mouvement sans pénalité de tir.
- 1 si le tireur est Désorganisé.
 - 2 pour un tir indirect (6.4), sauf si spécifié dans la liste d'armée.
 - 1 pour les tirs sur S, CL et Art. -2 si à Longue portée
 - 1 pour des tirs sur des Troupes qui esquivent
 - 1 pour des tirs (sauf avec Artillerie) sur des Unités à la lisière ou dans le bois, dans des constructions ou derrière un obstacle linéaire, pavois ou Wagenburgs. Quand le tir est sur des fortifications, le modificateur est de -2 ou -1 si Artillerie.
 - +2 pour l'Artillerie qui tire des des Grandes Unités, des Unités en colonnes ou Wagenburgs
 - 1 pour les tirs de réaction (6.5)
- Les Troupes tirant à 360° de leur cotés/arrière divisent leur nombre de dés par 2.**

TEST DE DISCIPLINE

Discipline	D6
A - Bon	3+
B - Moyen	4+
C - Faible	5+
MODIFICATEUR DE RALLIEMENT	
Commandant Attaché	+1/+2
En-dehors de la zone (*) sauf Tirailleurs (S)	-1 (*)
RÉACTION en Zdc* (joueurs passif)	
Si Désorganisé	-1
<i>* pas de test pour une charge d'opportunité d'impétueux</i>	
ESQUIVE	
CL et S	+1
Montés ou S esquivant de l'Infanterie	+1
Désorganisé	-1
Pour chaque Test Successif	-1
(*) Pas pour Esquiver et S.	
DÉSENGAGEMENT	
Pas de Modificateur	
CONTRE-CHARGE	
Montés	+2
Désorganisé	-1
TEST DE FRÉNÉSIE	
Groupe Fractionné	-1
RANGS SERRES	
Groupe Fractionné ou Désorganisé	-1
Infanterie Lourde (FP)	+1
Chargés par CM ou CL	+1
TIR DÉFENSIF	
Désorganisé	-1
TIR DÉFENSIF	
Tireurs (T)	+2
Montés	-1
Désorganisé	-1
Unité chargeant avec plus d'un Mouvement	+1

Un résultat de **1** au dé est toujours un échec, alors qu'un **6** est toujours une réussite.

TEST DE COHÉSION ET PERTES (par 6.2)

1) DOMMAGES Infligés

Vous infligez un **DOMMAGE** (touche) pour chaque **6** et pour chaque **double 5** sur vos lancés de dés

2) SEUIL CRITIQUE

Seuil Critique = VBU - DOMMAGE + Modificateurs

3) Calcul des PERTES

Pertes = D6 – Seuil Critique

Modificateur au TIR

A appliquer à la cible

Unité Désorganisé	-1
Unité avec un Commandement	+1
CP1, CGP, CGL, CF, W, FP	+1
	(sauf Tirs d'ART)

A appliquer suivant l'ARME et la DISTANCE

A Courte Distance +1

Sauf pour les Tirs d'Artillerie, Arc Long, Arbalète, Fronde, Arquebuse et Mousquet

A Longue Distance +2

Sauf pour les Tirs d'Artillerie ou Arc Long le modificateur est +1

Tir Défensif -1

Si tir avec Haquebute, Arquebuse, Mousquet

Modificateurs de MÊLÉE

Unité Désorganisée	-1
CP, CM, CL en mêlée avec FP	-1
Infanterie en Rang Serrés	+1
Attaque sur le flanc ou l'arrière	-2
Infanterie défendant de colline, rivière, fortifications ou village	+1
Commandant attaché	+1

CONDITIONS DE VICTOIRE

Commandant en Chef (CeC) Génial/Charismatisme VD = 3

Autres CeC et Commandant Expert VD = 2

Autres Commandant VD = 1

Bagage VD = 3 (ou 4 si fortifié)

Quand à la fin d'un tour un corps a subi des pertes supérieures à 1/3 de sa VDC, arrondi au supérieur, le corps part en déroute et est retiré de la partie. Quand à la fin d'un tour une armée a subi des pertes supérieures à 1/2 de sa VDT (en comptant aussi les corps dérottés), l'armée a perdu la bataille.