

Europa Universalis à 8 joueurs

Bertrand Asseray - Pierre Borgnat
Jean-Christophe Dubacq - Jean-Yves Moyen

7 mai 2003

Chapitre 2

Le combat rapide revisité

2.1 Présentation

Ce système de combat terrestre rapide est repris de celui qui doit être présenté dans la 2e extension d'Europa Universalis toujours à paraître. Il doit permettre de ne plus prendre en considération les contenances d'armées pour aucun aspect du jeu, excepté hors europe (usure et combat contre les indigènes). Les règles du combat rapide, laissant de côté l'attrition, le problème de la taille des armées, les spécificités des campagnes hors europe, etc, des propositions de complément sont données ici.

Les règles écrites par Ph. Thibaut sont utilisés sauf pour les ajustements que nous proposons ; les majeurs sont indiqués en *italique* ci-dessous. Cette nouvelle écriture des règles est complète (à la différence de `eu8combat.pdf` qui ne donne que les changements proposés aux règles de combat rapide).

Enfin, comme le restant de nos modifications ajoutent deux joueurs et des puissances majeurs potentielles (Pologne, Suède, Prusse, Russie en périodes I et II), les tableaux font apparaître ces nations.

2.2 Le combat rapide

Les forces armées terrestres sont dans ce système toujours évaluées en équivalent détachement pour toutes les fonctions du jeu : combat mais aussi logistique, empilement et attrition, en Europe comme dans le reste du monde.

Faisons un survol du combat rapide : il se déroule en 1 ou 2 round, sans avoir à calculer des facteurs de Feu et de Choc. À chaque round, chaque joueur lance 1 dé pour le feu puis un pour le choc (*si personne n'a craqué au moral après le feu*) sur la nouvelle table de combat ; la colonne y est déterminée par la technologie (tables des aides de jeu). Les dommages sont évalués en nombre équivalent de détachements perdus par l'adversaire et en points de moral.

Si personne ne craque à la fin du 1er round ni ne tente de retraiter pendant la bataille (règle 2.2.3), un second round a lieu de la même manière mais avec -1 aux jets de dés pour les deux protagonistes. L'armée vaincue subit une poursuite (toujours en colonne E) *même si elle n'a pas craqué au moral*.

On calcule ensuite le nombre de pertes effectivement subies par chaque côté (*voir plus bas les modificateurs de taille d'armée à utiliser, 2.2.4*). Le perdant peut subir des pertes

supplémentaires en faisant un test sur la table de retraite. La totalité des pertes sont alors appliquées aux armées.

2.2.1 Description des armées, moral, technologie

Toute force militaire est maintenant ramenée à son contenu en détachement selon l'équivalence : $1 A- = 2D$; $1 A+ = 4D$. Les pachas turcs valent de 0 à 3 détachements selon ce qui est indiqué. Les pions armées ont quand même une particularité importante : ils sont les seuls à contenir de l'artillerie.

Le **moral** d'une pile est celui de la majorité des forces, comptée en équivalent détachement. En cas d'égalité on prend d'abord le moral de la majorité des pions armées. Une égalité à nouveau donne un moral conscrit. Cette procédure est aussi utilisée pour connaître la technologie militaire d'une pile. La moins bonne est utilisée en cas d'égalité.

Chaque pion appartient à une certaine **classe** (notée de *i* à *iv*, avec les particuliers *im*, *iim*, *iiim*, *ivm* et *a*) qui décrit en quelque sorte l'évolution des diverses doctrines et tailles des armées de l'époque et décide de sa taille (de 0 à 7) en fonction de la période en cours.

La **taille** d'une pile militaire est donnée par la moyenne, arrondie à l'inférieure, des tailles de chaque unité. Cette moyenne est comptabilisée en équivalents détachements (donc une A+ compte pour 4 fois plus qu'un DT) et arrondie strictement à l'inférieur.

Exception : Si des pachas accompagnent l'armée, le moral est forcément conscrit. Le restant (taille et technologie) est déterminé selon la règle normale.

2.2.2 Séquence de la bataille

La bataille commence après les tentatives éventuelles d'interception, de retraite avant combat, et les jets d'attrition des forces qui ont bougé.

A. Les rounds de combat, simultanés. Si à la fin d'un des 4 rounds, une armée a craqué au moral (aussi appelé déroute, c'est-à-dire est arrivé à 0 ou moins au moral), *passer directement en C.1*

1. Premier round de feu : chaque camp lance un dé modifié sous la colonne de feu. On retient les pertes faites par les deux camps.

2. Premier round de choc : chaque camp lance un dé modifié

sous la colonne de choc. On ajoute les résultat aux pertes faites par chaque camp.

B. Possibilité de rompre le combat, défenseur puis attaquant. Si les pertes sont à ce moment suffisantes pour que, une fois modifiées par les pertes variables, un camp soit éliminé, le combat cesse et on passe au C.

3. Second round de feu : chaque camp lance un dé modifié sous la colonne de feu, avec -1 au dé. On ajoute le résultat aux pertes faites par chaque camp.

4. Second round de choc : chaque camp lance un dé modifié sous la colonne de choc, avec -1 au dé. On ajoute le résultat aux pertes faites par chaque camp.

C.1 Si une armée a craqué au moral et pas l'autre, effectuer un jet de poursuite (colonne E).

C.2 Si une armée a moins de moral restant que l'autre mais n'est pas en déroute, elle perd le combat. *Le vainqueur fait une poursuite qui peut causer une déroute.*

C.3 Si les deux armées ont le même moral final ou que les deux ont craqué au moral, chaque camp retourne d'où il vient, on ne fait pas de poursuite et personne ne gagne

D. On totalise les pertes de chaque camp (des 4 rounds et la poursuite) qui sont modifiées en fonction de la taille de l'armée causant les pertes, *et de sa classe comparée à celle de l'armée prenant les pertes.*

E. Le perdant du combat (qui doit retraiter) fait un test d'attrition au cours de la retraite qui peut accroître ses pertes de 1/2 ou 1. La manœuvre du général est utilisée si la force n'est pas en déroute.

F. Les pertes sont arrondies à l'entier inférieur (sauf 1/2 qui devient 1).

G. Les tests de perte des généraux sont faits (règle usuelle). On regarde si il y a eu bataille majeure.

2.2.3 Pendant les rounds de combat

1. Technologie et feu. - Une armée en Médiéval ne lance pas de jet de feu.

- En Renaissance, une force utilise le table de feu si elle contient des pions armées, ou bien si elle n'a que des DT, si elle combat des indigènes ou pays non européens en Médiéval. Dans les deux cas elle ne fait que les pertes au moral.

- En Arquebuse, les pertes aux armées sur la table sont divisées par deux (arrondies à l'inférieur).

- Pour toutes les technologies après Arquebuse, les pertes sont celles indiquées.

2. Modificateurs. Ils sont indiqués à côté de la table de combat (terrain ; -1 au second round ; effet des généraux).

3. Avantage de cavalerie. Chaque pile contient un nombre de cavalerie qui dépend de sa taille et de la quantité de cavalerie par équivalent détachement. Une valeur *qui dépend de la nationalité de l'armée en question (voir ci-dessous)* est multipliée par le nombre d'équivalent de détachement et donne ainsi la quantité de cavalerie dans la force. Les DT contiennent autant de cavalerie par

détachement que les A.

Si un camp a au moins deux fois plus de cavalerie que son adversaire, il a +1 au dé pour le choc et la poursuite si la bataille est en plaine (qu'il soit défenseur ou attaquant), ou dans les forêts orientales (voir 1.2.6, pour certaines technologies seulement).

Cavalerie par détachement		
Nation	Période	Quantité
Turquie, Russie	I	4
Khanats, Cosaques, i	II à IV	3
	V à VII	2
Sibérie	I à VII	5
France, Savoie, Saxe, Palatinat, Ordres Nordiques	I à VI	1.5
	sauf V	2
Suède	I à III	1
	IV-V	2
	VI-VII	1.5
Pologne, Islam ii, Asie a	I à III	3
	IV à VII	2
Habsbourgs, Hongrie Prusse	I à V	1
	VI-VII	1.5
Autres occidentaux iii, USA	I à VII	1
Amériques, Afrique a	I à VII	0

4. Poursuite. Les jets de poursuite sont affectés par le différentiel de manœuvre, le terrain, l'avantage de cavalerie et la condition à la fin du combat :

+1 si l'adversaire a craqué au feu,

+2 si l'adversaire a craqué à un des 2 premiers rounds (cumulable avec le précédent).

5. Rompre le combat. Lors du segment B. de la bataille, entre les 2 premiers rounds de feu puis choc et les deux derniers, une armée peut décider de rompre le combat. Le défenseur a la possibilité de le faire et, si il décline ou échoue, l'attaquant peut le tenter.

Un jet de dé inférieur à la manœuvre du général plus le moral restant à l'armée permet de finir la bataille tout de suite ; celui qui rompt le combat est le perdant. On finit le combat par le segment C.2 et les suivants. Si le test est échoué, le combat continuera et l'adversaire a un bonus de +2 à son jet de feu subséquent.

2.2.4 Variation des pertes

Le résultat des pertes est le total de ce qui est fait aux différents tests de feu, choc et éventuellement poursuite (mais sans la retraite) donnant un nombre d'équivalent détachement encaissé par l'armée adversaire. Cependant la table est prévue pour donner le nombre de pertes faites par une pile de 2 A+ à une armée de même taille. Notez qu'avoir plus de 8 DT dans une pile (pour la Turquie avec les pachas) ne donne aucun avantage : pas de pertes supplémentaires (à la différence du traitement des indigènes, voir *infra*).

1. Pour tenir compte de la taille réelle de l'armée, on consulte la table des pertes variables (voir tables de combat) qui indique combien de perte enlever pour obtenir le nombre

de pertes final. **On applique une limitation importante à ce stade : le total des pertes ne peut être supérieur à la taille de l'armée causant les pertes, comptée en équivalent détachement.**

2. On compare ensuite le type de chaque armée. Il y a 5 groupe d'armée qui sont les suivants, leur taille étant indiquée pour les sept périodes (la répartition précise est indiquée dans les annexes pour les mineurs et sur les tableaux des majeurs) :

inférieure (sauf $1/2$ qui donne 1) et donnent la valeur en équivalent détachement du nombre de pertes effectuées.

2.2.5 Qui gagne le combat

Les différentes issues du combat sont données dans la séquence des batailles et détaillées à la page suivante.

Valeurs des classes des armées									
Classe	Nom	Périodes							Pays
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
im	Russie	4	7	7	4	3	4	4	Russie
i	Hordes	7	7	7	4	4	2	2	Turquie, Khanats, Cosaques
ii	Orient	4	4	4	2	2	0	0	Islam
iim	Orient mixte	4	4	4	2	2	2	2	Pol, Hongrie, Orthodoxes, ...
iiim	Occident mixte	0	0	0	2	2	2	2	Suè, Saxe, Savoie
iii	Occident	0	0	0	0	0	2	2	Ven, Hol, Esp, Por
iv	Majeurs	2	2	2	2	3	4	4	Fra, Pru, Aut, USA
ivm	Majeur mixte	0	0	0	0	0	2	4	Ang
a	Autres	7	7	7	4	4	4	4	Asie, Amériques

Le tableau suivant permet alors de déterminer le différentiel selon la taille de chaque armée. On a mis en caractère gras les lignes et colonnes qui servent usuellement, en caractères normaux celles où des armées de tailles différentes sont mélangées (colonne 1, 5 et 6). L'armée qui subit les dommages est prise en ordonnée sur une colonne, celle qui les inflige sur une ligne ; le tableau est symétrique avec un changement de signe par rapport à la diagonale.

Comparaison des tailles								
Valeurs	0	1	2	3	4	5	6	7
7	+2	+2	+2	+1	+1	+1	0	0
6	+2	+2	+1	+1	+1	0	0	0
5	+2	+1	+1	+1	0	0	0	-1
4	+1	+1	+1	0	0	0	-1	-1
3	+1	+1	0	0	0	-1	-1	-1
2	+1	0	0	0	-1	-1	-1	-2
1	0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2
0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2	-2

Algorithme : diviser la différence de taille entre l'armée la plus grande et la plus petite par 3 et arrondir au modificateur le plus proche pour obtenir le + ? accordé à l'armée de taille plus grande.

Variation de pertes selon la taille																	
-2	$1/2$	$1/2$	$1/2$	1	1	$1\frac{1}{2}$	$1\frac{1}{2}$	2	$2\frac{1}{2}$	$2\frac{1}{2}$	$2\frac{1}{2}$	3	3	$3\frac{1}{2}$	$3\frac{1}{2}$	4	$-3\frac{1}{2}$
-1	$1/2$	$1/2$	1	$1\frac{1}{2}$	2	$2\frac{1}{2}$	$2\frac{1}{2}$	3	$3\frac{1}{2}$	4	$4\frac{1}{2}$	5	5	$5\frac{1}{2}$	6	$6\frac{1}{2}$	$-1\frac{1}{2}$
0	$1/2$	1	$1\frac{1}{2}$	2	$2\frac{1}{2}$	3	$3\frac{1}{2}$	4	$4\frac{1}{2}$	5	$5\frac{1}{2}$	6	$6\frac{1}{2}$	7	$7\frac{1}{2}$	8	8 et +
+1	$1/2$	1	$1\frac{1}{2}$	2	3	$3\frac{1}{2}$	4	$4\frac{1}{2}$	5	6	$6\frac{1}{2}$	7	$7\frac{1}{2}$	8	$8\frac{1}{2}$	9	+1
+2	1	2	3	4	$4\frac{1}{2}$	5	$5\frac{1}{2}$	6	$6\frac{1}{2}$	7	$7\frac{1}{2}$	8	$8\frac{1}{2}$	9	$9\frac{1}{2}$	10	+2

3. Les pertes véritablement infligées sont alors celles données par le tableau ci-dessus, la ligne 0 correspondant au nombre de perte calculé à l'étape A, avant le modificateur dû à la comparaison des classes d'armée.

4. On ajoute à la valeur obtenue le nombre de pertes données par la table de retraite (qui n'est pas modifié donc par le point 3). Les pertes obtenue sont arrondies à l'unité

Le vainqueur de la bataille.

C.1 Si une armée seule craque au moral (arrive à 0 ou moins) et pas l'autre à la fin d'un round, l'adversaire gagne le combat. Il effectue une poursuite, on ajuste les pertes. Le perdant recule dans une zone amie adjacente et fait un test d'attrition sans soustraire la manœuvre du général. Les PVs normaux sont accordés.

C.2 Si aucune armée n'a craqué au moral après les 4 rounds, l'armée qui a le moins de moral restant perd le combat. *Le vainqueur fait une poursuite.* Les pertes dues à la poursuite peuvent entraîner une déroute du perdant, en quel cas la fin de la procédure est la même que C.1. Autrement, le perdant recule dans une zone amie adjacente et fait un test d'attrition modifié par la manœuvre du général. Des PVs réduits de moitié sont accordés.

C.3 Si les deux armées ont le même moral final, ou si les deux ont dérouté, chaque camp retourne d'où il vient. C'est-à-dire qu'un siège continue à être maintenu, qu'une armée qui vient de se déplacer ou d'intercepter retourne dans la zone où elle était juste avant le combat. Il n'y a pas de poursuite, pas d'attrition de retraite et personne ne gagne ni ne marque de PV.

Une **victoire majeure** est accordée si le perdant a effectivement perdu **3** détachements de plus que le vainqueur (après modifications de la classe, retraite et arrondis), ou **4** DT si le perdant avait un modificateur de comparaison de taille égal à -2.

Les pertes sont réparties par celui qui les subit comme il le veut parmi ses forces. Il peut détruire des pions armées (une A+ = 4D) par exemple ou faire tout son possible pour en garder (par exemple 2 A+ subissant 4 pertes peuvent rester sous forme de 1 A+ ou 2 A- ou encore 4D - ce qui va poser des problèmes d'empilement...)

2.3 Les sièges

Les règles ne sont quasiment pas changées par rapport au combat rapide de la 2nde extension.

2.3.1 L'assaut

Les rounds d'assaut. L'assaut se fait en deux jets, un de feu puis un de choc sauf que le choc n'est pas fait par un camp qui a craqué au moral. Les tables de combat montrent une colonne spécifique à l'assiégé et une pour l'assiégeant.

Modificateurs. L'assiégeant ajoute 1 si le défenseur est médiéval, soustrait 1 si le défenseur est en arquebuse ou mieux, à son feu et son choc. L'assiégeant soustrait aussi le niveau de la forteresse aux deux si il n'y a pas eu de brèche. Cependant, l'artillerie de l'assiégeant peut réduire ce malus pour le tir uniquement :

- réduire le malus dû au niveau de la forteresse de 1 si l'assiégeant a au moins 4 fois ce niveau en artillerie ;

- réduire le malus dû au niveau de la forteresse de 2 si l'assiégeant a au moins 6 fois ce niveau en artillerie.

Les ajustements aux pertes.

- L'assiégeant prend une demie-perte en plus si il a craqué au moral.
- L'assiégé fait une perte en moins au feu et au choc si le combat est suite à une **brèche**.
- Si l'assiégeant n'a pas 2 A+, le tableau des pertes variables réduit ce qu'il inflige.
- La Turquie et la Russie jusqu'en 1614 et la Pologne jusqu'en 1559 diminuent la résistance des forteresses prises d'assaut sans brèche de 1/2 par A+ présente ; la résistance est réduite à 0 au minimum.

Résistance de la forteresse. Les pertes faites à l'assiégé sont d'abord prises sur les unités enfermées dans la forteresse, puis sur la résistance de celle-ci. Cete résistance est égale à son niveau, mais est réduite en cas de brèche. Elle revient à son niveau maximum après chaque assaut.

La victoire. Elle revient au camp selon l'ordre de priorité suivant :

1. Assiégé, si l'assiégeant est éliminé ;
2. Assiégeant, si les troupes à l'intérieur sont éliminées et la résistance atteint 0, ou si l'assiégé craque au moral (même si l'assiégeant déroute) ;
3. Assiégé, si l'assiégeant seul ou si personne ne craque au moral.

Une forteresse capturée est remplacée par une forteresse d'un niveau moindre (sauf si c'est le niveau de base de la carte).

Artillerie par armée +							
Nation/Période	I	II	III	IV	V	VI	VII
Venise	2	3	3	3	4	5	5
Hollande			3	4	5	5	6
Habsbourg	2	2	3	4	4	5	6
Portugal	2	3	3	3	4	5	5
Suède	2	2	3	4	4	6	6
Espagne	2	3	3	4	4	5	6
France	2	3	4	4	6	6	6
Angleterre	2	2	4	4	4	6	6
Turquie	2	3	3	3	3	4	4
Russie	1	1	1	2	3	6	6
Pologne	1	2	3	3	4	4	4
Prusse	2	2	3	3	4	6	6
USA						6	6
Autres pays par classe							
classes i et ii	2	2	3	3	3	3	3
classes iim et iiim	2	2	3	3	4	5	5
classes iv	2	2	3	3	4	5	5
Asie a	1	1	1	1	1	2	2

2.3.2 La sape

Le siège par usure n'est en rien modifié. Un pion armée est toujours censé contenir un nombre d'artillerie égal à celui de la contenance maximum de sa nation à la période en cours. Une armée sur la face - contient l'artillerie de l'armée + divisée par 2 et arrondie à l'inférieur.

Il faut pour maintenir le siège devant une forteresse disposer d'au moins autant d'équivalent détachement que le niveau de la forteresse. Si l'assiégeant ne peut maintenir le siège en fin de round (après un assaut, une bataille), il doit immédiatement retraire dans une province amie (avant de pouvoir piller).

2.4 Règles sur le mouvement

2.4.1 Empilement

L'empilement maximum est de trois pions dans une même zone pour un camp donné avec une limite de 8 équivalents détachement d'un même camp et deux pachas. Cette limite doit être respectée à la fin du déplacement de chaque pile.

2.4.2 Usure

En ce qui concerne l'usure (de mouvement ou siège), la table de retraite sert de table d'attrition en multipliant les pertes par deux.

Exception : une pile d'un ou deux équivalent détachements utilise cette table sans doubler les pertes. Une demie-perte ne correspond à rien en Europe et à 5 points de force sur la carte hors-europe (voir plus loin).

Attrition en europe		
1d10	1 ou 2 DT	3 DT et +
1-3	rien	rien
4-6	0,5 (0)	1
7-10	1	2
Soustraire la manœuvre		

2.4.3 Réorganisation des forces

Pendant la phase de mouvement d'un camp, il lui est possible d'intégrer des détachements dans des armées face -. Il faut deux détachements pour passer une armée - en armée +. Il est aussi possible de séparer des pions en armée sans que le nombre équivalent de détachement soit modifié. Ces ajustements peuvent se faire au cours du mouvement.

En revanche, il est interdit de faire apparaître un nouveau pion armée; ainsi 2 DT ne peuvent devenir une A- ou une A+ ne peut se couper en 2 A-. On peut si on veut éliminer un pion armée dans les réorganisations.

Les forces qui interceptent un ennemi peuvent se réorganiser à la fois dans la zone de départ (pour laisser des forces en arrière) et dans celle d'arrivée (pour intégrer des forces déjà sur place). Le général qui a servi à l'interception doit suivre les forces interceptantes.

Le niveau d'expérience des forces amalgamées (en une A+) doit être noté sur un papier. Il faut noter le nombre de DT

équivalent vétéran (le reste est conscrit). Il faut aussi noter (pour la détermination du moral en cas d'égalité aux détachements) le moral du pion armée.

2.4.4 Transport maritime

Il faut un nombre fixe de points de transports dans une flotte pour déplacer une armée par mouvement naval. Ce coût en capacité de transport des armées est indiqué dans le tableau suivant pour chacune des classes d'armées. Les détachements terrestres demandent pour tous les pays 10 N/Ga pour les porter, soit 10 points de transport.

Points de transport maritime par A-	
Classes	Points de transport
i Hordes	30
ii Orient	28
Mixtes iim et iiim	24 (IV àVII)
iii Occident	20
iv Majeurs et im Russie	28 (I à IV) 35 (VI à VII)
Angleterre ivm	20 puis 35 (VII)
DT (toute classe)	10
contenance : 1N ou 1 Ga = 1 pt ; 1T = 4 pts	

De plus, quelles que soient les flottes et les armées, il ne peut y avoir plus de 4 équivalent détachements par pion flotte, ou 8 DT par pion flotte qui contient des galères en lieu de vaisseaux de ligne.

Rappel : un DN peut contenir 5N, 15 Ga ou 5T ou encore une combinaison de ces types de navire.

2.4.5 Passer outre l'ennemi

Une force de 2 A+ entrant dans une province ne contenant qu'un détachement peut déclarer un combat d'écrasement. Le combat est immédiatement résolu et si la force active gagne, elle peut continuer son mouvement.

Une force entrant dans une province contenant une forteresse hostile non assiégée doit s'y arrêter sauf si elle laisse une force suffisante pour mettre le siège (1 DT par niveau de la forteresse).

2.4.6 Interception

Une pile terrestre en mouvement peut être interceptée dans chaque région où elle entre par chaque pile ennemie, sauf si elle entre dans une province qui contient déjà des forces amies. Seule une interception réussie est possible par région. Une pile peut faire ou subir autant de tentatives d'interception que permises. Le combat d'interception qui résulte se fait immédiatement.

Une pile qui intercepte dans une région où se trouve une forteresse ennemie non assiégée doit faire un test d'attrition.

2.5 Achat de troupe

L'achat de troupe se fait uniquement par pion entier. Les limites d'achat par période ont été adaptées dans le tableau

final ; elles sont exprimées en équivalent détachement.

Le prix d'achat d'un détachement terrestre est maintenant toujours égal à la moitié (arrondie au supérieur) du prix d'une A-. Les autres prix d'achat et d'entretien sont inchangés. Il faut remarquer que les pions armées doivent être achetés comme tels et qu'il est impossible d'en créer au cours des réorganisations. À la phase de logistique les réorganisations sont possibles autant avant qu'après l'entretien et le placement des nouvelles unités.

Recrutement maximum en DT							
Nation/Période	I	II	III	IV	V	VI	VII
Venise	4	5	4	3			
Hollande	4	4	5	4	3	3	3
Autriche			3	3	3	4	4
Portugal	2	3	2				
Suède			4	4	3	3	3
Espagne	5	5	5	5	4	3	3
France	4	4	4	4	4	4	4
Angleterre	3	4	3	3	3	2	2
Turquie	4	4	5	5	4	4	4
Russie	4	4	4	4	4	3	3
Pologne	4	4	4	4	3	3	3
Prusse						4	3

2.6 Hors-Europe

Les règles précédentes s'appliquent entièrement aux unités qui sont sur la carte hors europe, sauf quelques ajustements pour les détachements se déplaçant seuls hors-europe et pour les indigènes. L'ajustement principal est qu'un détachement sur la carte hors-europe prend des pertes par 1/10 de D : il contient 10 points de force à l'origine.

2.6.1 Les indigènes

En combat les forces indigènes sont transcrites en équivalent détachements selon le rapport : 15 points d'indigène = un pion détachement. Toute fraction de cette quantité donne un détachement entier. Ils sont de classe a.

Si une force indigène compte au final plus de 8 équivalent DT, elle inflige une fois des pertes par fraction de 8 DT complète et une de plus pour la fraction restante en lançant plusieurs dés sur la table de combat (un par 8 DT ou fraction). Cette dernière fraction fera des dégats diminués par la table des pertes variables.

Les pertes des indigènes sont de 15 points par détachement complet perdu et 5 points pour une demie-perte (qui n'est pas alors arrondie).

2.6.2 Exploration

Les attritions dues aux explorations par une force contenant plus de deux détachements ou une armée sont transcrites en pertes en équivalent détachement à satisfaire. Une perte de 1/2 DT indique qu'un détachement est réduit de 5 points de force. Quand une pile contient soit au plus 20 points de force (2 DT en général et pas d'armée), l'attrition est donnée

en pourcentages à la fois pour le mouvement (sous la colonne 7) et l'exploration sur les tables originelles.

Attrition pour l'exploration avec 3 DT ou une A									
Pourcentage	10	20	30	40	50	60	70	80	90
2 DT		0,5	0,5	1	1	1,5	1,5	1,5	2
3 DT		0,5	1	1	1,5	1,5	2	2,5	2,5
4 DT		1	1	2	2	2	3	3	3
5 DT	1	1	2	2	2	3	3	4	4
6 DT	1	2	2	2	3	3	4	4	5
7 DT	1	2	2	3	3	4	4	5	5
8 DT	1	2	3	3	4	4	5	5	6

2.6.3 Les forts

Un fort est une forteresse de niveau zéro pour l'action de sape. Il suffit d'un détachement même réduit pour y mettre le siège. Lors d'un assaut, sa résistance est 1/2 sauf si une brèche fut obtenue en quel cas sa résistance est 0 : elle chute automatiquement sans combat si il n'y a pas de troupe enfermée dans le fort.

2.6.4 Les détachements terrestres

L'attrition des détachements terrestres due à l'usure, l'exploration (mais pas le mouvement) ou les pertes de combat sont comptabilisées en points de force si il est en dehors de la carte europe. Un détachement terrestre contient 10 points au départ. Les pertes, indiquées en pourcentages, s'appliquent normalement. Les pertes en détachement (pour les combats et l'usure) sont de 5 points de force par demie-perte reçue et ne sont pas arrondies quand c'est un DT qui doit les subir.

Logistique

Il n'est pas possible d'acheter des détachements avec moins de 10 points ou de compléter ceux-ci si ils sont vidés. Des détachements partiellement vides peuvent être amalgamés en un seul uniquement à la phase de logistique. L'entretien d'un détachement non plein est le même que celui d'un détachement plein.

Un détachement incomplet peut être ramené à pleine force en payant le coût entier du détachement. Il n'y a pas besoin de payer le coût d'entretien alors. L'avantage est que si il contenait encore au moins 5 points de force, le DT sera vétérans. Sinon il sera conscrit.

Une détachement incomplet ramené en Europe doit être ainsi complété à la phase de logistique ou alors il ne peut être entretenu.

L'achat est limité à 1 DT par province hors-Europe et coûte double. On ne peut pas acheter de pion armée dans les colonies et comptoirs. Une exception pour les colonies de niveau 6 : on peut y acheter par tour soit 1 ou 2 DT au coût normal, soit une A- au coût double.

En combat

Une force hors-europe contenant des détachements partiels compte un DT par 10 points de force ou 1 DT si la force fait

moins de 10 points. De plus le nombre maximal de pertes infligées par une force hors-europe ne contenant pas de pion armée est le nombre de points de force de l'unité. Cela s'applique pour les pertes faites aux indigènes.

Face aux indigènes il n'est pas possible d'obtenir l'avantage de la supériorité de cavalerie si le pays européen n'a pas au moins un DT et demi (donc 15 points de force), sans inclure les milices coloniales.

53.14 Les Cosaques

Quand la Russie bénéficie de l'aide des Cosaques, elle applique les deux effets suivants :

- entretien gratuit de 2DT conscrits en Sibérie ;
- achat gratuit à chaque tour d'un DT en Sibérie ou dans une province des Cosaques.

2.7 Les flottes et le combat rapide

La gestion des forces navales est maintenant elle-aussi simplifiée de façon à n'avoir à comptabiliser que des détachements navals et des flottes (et non des navires individuels) et à utiliser le système de combat accéléré.

Ces ajustements en sont à une phase de test seulement, et remplacent certains des paragraphes précédents : la table d'attrition de 2.4.2, les paragraphes 2.4.4 et 2.6 en entier.

2.7.1 Description des unités navales

Les forces maritimes sont représentées par des **détachements navals**, notés **pions DN**, et appelés dans les règles **DNav** si ils contiennent des navires de guerre à voile, **DGa** si ils contiennent des galères, et pour Venise **DGal** si ce sont des galéasses. Elle dispose en effet à partir de 1550 d'au plus 2 DGal (soit dans des flottes, soit représentées par un pion DN) qui se comportent comme des galères, sauf en combat. Les pions détachements navals peuvent ainsi représenter des navires à voile ou des galères et ceci est à noter sur la feuille de marque.

Un nouveau type de pions, notés **DTr**, représentent des **vaisseaux de transport**. Les pays mineurs (autres que ceux qui peuvent devenir ou ont été majeur) disposent tous d'un pion DTr qui peut leur servir à représenter un détachement de transports seulement en plus leurs pions navals normaux. Les pays majeurs en ont 4 (ESP, POR, FRA, ANG, HOL, TUR) ou 2 (les autres).

La flottes de l'Or, le convoi de Smyrne et le convoi des Indes Orientales sont tous des pions de flottes de transport : ils contiennent chacun 5 DTr. Les convois de Smyrne et des Indes portent 10d par DTr, et la Flota de Oro voie l'Or transportée dans sa capacité de transport d'Or illimitée répartie également entre les 5 DTr.

Les explorations maritimes hors de l'Europe peut se faire avec des escadres réduites qui sont appelées de **détachements d'exploration**, ou **DE**, qui sont en gros un tiers ou un demi DN (selon le cas)¹. Ils servent aussi pour fractionner l'attrition et les pertes en combat des navires de guerre et galères. Il est ainsi rajouté des pions DE dont le nombre maximal dépend du pays (les mineurs ont 2 DE au plus sauf Oman et Aden qui en ont 4 ; pour les pays majeurs voir la table des limites navales). Les pions DE contiennent en général des navires à voile, sauf mention explicite sur la feuille de marque quand il s'agit de galères (après attrition ou combat).

Si 3 DE d'un même pays sont dans la même pile navale (après un combat ou des pertes par attrition, même si ils sont dans des pions F différents), ils sont immédiatement fondus en un DN si un pion est disponible. Il n'est pas possible de

¹Les DE sont comptés comme un demi en général, sauf dans les tables d'attrition et de pertes en combat où il sont un tiers des DN, et pour reformer un DN à partir de DE sur la carte où l'équivalence est de 3 DE pour un DN

volontairement couper un DN en détachements d'exploration (mais on pourra acheter des DE séparément).

Tous ces détachements peuvent être réunis dans des **flottes F** dont la contenance (face - ou +) varie selon le pays et la période (de 2DN/1DTr à 7DN/2DTr). Un DGa (ou DGal) ou un DE n'occupe dans une flotte la place que d'un demi-DN dans les pions de flotte F. Les détachements qui sont dans des pions de flottes n'utilisent pas de pions. Il faut noter sur la feuille militaire ce que contient exactement la flotte comme on note la nature des pions DN (vaisseaux, galères, transports, galéasses ou détachements d'exploration).

Voir la **table de contenance des pions flottes** selon le pays.

La **limite d'empilement** dans chaque mer est de deux pions plus un DE par camp à la fin de sa phase de mouvement (avant les combats). Ces pions peuvent se trouver dans des piles séparées (pour ainsi faire des actions séparées).

2.7.2 Logistique des forces navales

Les forces navales sont entretenues par pion DN, F- ou F+. L'entretien a un coût indiqué dans les tableaux de chaque pays. On peut utiliser l'équivalence suivante pour la force gratuite de base : D entretient 2 DE et 2D permettent l'entretien de F-, 4D de F+ (l'équivalence inverse n'est pas possible). En revanche un pion posé doit être entretenu sans lui appliquer cette équivalence (F+ ne peut être compté comme 2 F-). Les DTr s'entretiennent comme des DN (de même que DNav, DGa ou DGal s'entretiennent de la même façon).

L'achat se fait par DN, les coûts étant différents entre les DNav, les DGal et les DTr. Il est aussi possible d'acheter des flottes entières F+ ou remplies à moitié F-, au coût indiqué (en général réduit). Enfin des DE peuvent être achetées au prix de la moitié d'un DN du type de navire choisi.

On verra ci-dessous la **table des limites d'achat par tour et du maximum de DN par période**. Les DTr ne comptent pas dans ces deux limites ; les DGa si mais comme 1/2 DN seulement. Pour le nombre de navires, les DE dans les flottes sont arrondis au DN (ou DGa) supérieur, tandis que les DE qui ne sont pas dans les flottes sont limités par le nombre de pions disponibles. À l'achat, un DE compte pour 1/2 DN.

Renforts des pays mineurs. La table des renforts navals est modifiée de manière à convertir les navires reçus en DN ou DE. 2 ou 3N correspondent à DE ; 5 ou 10N à DN ; 15N à F- ; 20N à 3DN et DTr ; 30N à 4DN et DTr.

2.7.3 Clarification sur les mouvements

Une pile navale dispose d'un potentiel de mouvement illimité pendant un round et peut ramasser ou laisser des détachements en route librement. Elle est cependant restreinte de deux manières durant la phase militaire. Premièrement elle ne peut faire que l'une des activités suivantes par round : transport naval (c'est-à-dire débarquement de troupes, accompagné d'un blocus de la province de

débarquement et du soutien de ravitaillement des forces débarquées – on peut embarquer librement des troupes pour les transporter et faire une des actions décrites ici librement si on ne les décharge pas ; voir plus bas l'exception des conquistadors), mise en blocus d'un port (qui peut ne s'annoncer qu'à la phase des sièges, avant tout test de siège), lutte contre les pirates d'une zone commerciale, exploration d'une nouvelle mer. Deuxièmement elle doit faire un teste d'attrition à la fin de son mouvement et à chaque combat, qui cesse même temporairement son mouvement (elle peut donc être conduite à faire plusieurs attritions dans un même tour).

Durant les mouvements, les flottes ennemies peuvent intercepter dans leur mer ou la mer adjacente la pile maritime qui bouge, sans limite du nombre de tentative. La force en mouvement peut tenter d'intercepter une fois (et une seule) toute pile maritime en mer en étant dans sa zone, afin de forcer le combat tout de suite. De toute façon, et sans test d'interception, le combat devient possible et automatique contre une force maritime dans la même mer après les déplacements (mais ceci compte alors comme l'action de la force navale pour le round).

2.7.4 Transport maritime

La **table de transport maritime** indique le nombre de points de transport nécessaires pour embarquer un DT (il en faut 2) ou une A- (de 3 à 6 selon la classe d'armée). Une A+ compte comme deux A-. Les DN (DNav, DGa ou DGal) transportent 1 point chacun et les DTr transportent 3 points (c'est même leur unique fonction!). Les DE transportent seulement 1/2 points. Les DC (conquistadors) ne demandent eux que 1/2 point de transport.

Autre limite, un pion naval ne peut en général transporter qu'un seul pion terrestre. Pour être plus précis, un pion F de navires peut transporter jusqu'à une A+ (soit l'équivalent de 4 DT, éventuellement en 2 pions, mais pas 3) ; si le transport est assuré par des DGa et des DTr dans F, la limite passe à 2A+ en 3 pions. Un détachement naval (de toute nature : DTr, DN, DE) ne peut contenir plus d'un pion (donc DC, DT ou A- pour les armées les plus petites).

Une force navale qui prend des pertes par attrition subit le même pourcentage de perte sur les DT ou armées transportées selon la table des forces restantes après attrition. En combat maritime, les pertes n'affectent les armées que quand il n'y a plus assez de navires intacts pour transporter les troupes (les forces terrestres en trop sont détruites tout de suite).

2.7.5 Attrition en mer

Les flottes qui se déplacent en mer encourent un risque d'attrition. La procédure est peu changée par rapport à la règle normale : on fait un test sous la valeur de risque la plus haute de celles des mers (ou entrées). Les valeurs de risque sont **diminuées de 2 si un port ami** est sur la mer. Le dé est modifié de +1 si les navires traversent 2 ou plus région ayant cette valeur de risque, et des modificateurs en bleu pour certaines mers au passage difficile. La manœuvre d'un

amiral (ou si le mouvement commence ou fini hors-europe d'un explorateur) est soustraite du dé.

Ensuite, le pourcentage obtenu est converti en pertes à l'aide de la **table des attritions pour l'exploration et le mouvement maritime**. Ce tableau indique, selon la perte et le nombre de détachements présents, ce qu'il reste dans la pile après les pertes d'attrition. Un résultat * (dans la table d'attrition ou le tableau de ce qui reste) indique une chance sur deux de perdre un DE (sur mer) ou DC (sur terre).

Les transports ne disposent pas de pions fractionnaires DE comme les DN. Si un détachement de transports doivent prendre au moins DE de perte, il est détruit en entier.

2.7.6 Bataille navales rapides

Les batailles navales sont résolues sur un système de combat accéléré qui utilise la table des résultats des batailles rapides. Le combat peut se poursuivre sur plusieurs jours selon la séquence suivante.

1. Décider du type de navires (Nav, Ga ou Tr) mis en avant (et en déduire le moral, les colonnes utilisées, et les modificateurs pour l'avantage du vent) ; ils doivent constituer au moins 1/4 des détachements.
2. Déterminer l'avantage du vent (sauf dans un combat de galères contre galères).
3. Segment de feu ; noter les pertes. Elles sont réduites de moitié si des Ga sont en 1^{re} ligne. Si un camp craque au moral, aller directement en 7.
4. Retraite optionnel du camp sous le vent, sans poursuite (mais avec suivi et attrition).
5. Segment d'abordage ; noter les pertes.
6. Ajouter les pertes de 3 et 5 et les ajuster en fonction du nombre de DN présents. Les retirer des forces navales.
7. Si un camp est à 0 en moral, il rompt le combat et se réfugie au port (un des ports amis les plus proches), avec poursuite si l'autre camp n'a pas craqué au moral, et suivi éventuel pour établir un blocus.
8. Si personne n'a craqué au moral, les deux joueurs choisissent en secret de rester ou de se replier au port. Si seule une force se replie, l'autre peut suivre au port pour mettre le blocus. Si les deux forces restent, reprendre une journée de combat au segment 2 en utilisant les valeurs de moral restant. Si jamais les DN du type de navires mis en avant sont tous détruits, il faut choisir un nouveau type et le moral est le minimum entre celui après la journée de combat et celui du nouveau type de navire en 1^{re} ligne.

Effet des pertes. Les pertes obtenues en 3 et 5 sont ajoutées et modifiées alors par un pourcentage dépendant du nombre de DN dans la flotte qui fait les pertes (les DE comptent comme une moitié de DN mais l'arrondi est fait vers le bas). Voir le **tableau des modificateurs des taille de flottes**. On arrondi les fractions du résultat au demi supérieur, sauf si le résultat est $\leq 0,3$ qui est réduit à 0.

Ensuite ces pertes sont réparties entre des détachements coulés, immobilisés (reviennent au tour suivant dans un port ami à décider immédiatement) et endommagés (reviennent au round suivant dans cette flotte) en consultant la **table de répartition des pertes navales**. Si les pertes sont plus que 3 D, utiliser plusieurs fois la table pour chaque tranche de 3 D et le reste. Les DE se combinent ici selon l'équivalence $1DN=3DE$.

Les pertes affectent d'abord les détachements des navires mis en avant, ensuite sur les autres navires.

Poursuite ou suivi au port. La poursuite est un jet de perte sur la colonne E. Les pertes sont modifiées par la taille de la force navale qui poursuit (après les pertes du combat) et se répartissent pour moitié (arrondie à l'inférieur) comme des vaisseaux capturés et endommagés (reviennent rou round suivant dans un port ami au choix), et le restant comme des vaisseaux coulés.

Ensuite une force navale est parfois autorisée à suivre son adversaire qui retraite pour mettre le blocus devant le port atteint. Elle peut ne suivre qu'avec une partie de la flotte (qui cesse son mouvement en blocus, après attrition pour le déplacement) tandis que le restant de la flotte continue son mouvement si le combat résultait d'une interception, ou fera une autre action navale dans la mer ensuite (blocus, lutte contre des pirates).

Galères et galéasses. Les DGa et DGal comptent en empilement dans les pions F comme un demi-DN. Ainsi les flottes de galères sont en général plus importantes. Cependant elle font des pertes réduites de moitié à l'étape 3 de feu (arrondir les fractions $1/4$ vers le bas), ceci avant de les modifier par la taille.

Venise peut avoir jusqu'à deux détachements de galéasses. La présence d'un détachement de galéasses en combat contre des galères (uniquement) permet d'utiliser les pertes complètes au feu; la présence de 2 DGal fait que le feu se fait en plus avec +1 au dé de feu. Contre des vaisseaux, les galéasses combattent comme des galères.

Transports en combat. Les DTr ne comptent pas du tout en combat maritime et prennent des pertes si les navires de guerre qui les accompagnent sont déjà perdus. Des DTr mis en avant au début d'un jour de combat rompent toujours au moral après le feu quel que soit le résultat adverse et ne font pas de pertes (même si des navires de guerre sont en retrait).

2.8 Explorations et découvertes

2.8.1 Les détachements de conquistadors

Les règles précédentes s'appliquent entièrement aux unités qui sont sur la carte hors europe, sauf quelques ajustements pour les détachements se déplaçant seuls hors-europe et pour les indigènes. L'ajustement principal est qu'il existe

des **détachements de conquistadors**, notés **DC**, utilisables uniquement hors europe. Les DC sont les versos des pions DE.

Un DC occupe $1/2$ DT en transport maritime. Il compte comme un pion pour l'empilement dans une case. Si 3 DC sont empilés ensemble, ils peuvent être regroupés en un DT (conscrit). Les DC sont toujours comptés comme des troupes conscrites (*simule le faible nombre de cavalerie en général*). Exceptions : les DC de tercios espagnols et les DC portugais qui sont toujours vétérans et se combinent donc en DT vétérans.

Si des DC apparaissent dans un transport maritime du fait de l'attrition, on arrondit lors d'un débarquement en Europe 2DC à 1DT et DC à rien immédiatement. Si le débarquement est dans les colonies, il n'y a pas d'arrondi (mais il faut veiller à respecter les limites d'empilement).

2.8.2 Mouvement, exploration, attrition hors europe

Les attritions dues aux explorations sont transcrites en pertes en équivalent détachement à satisfaire. La table est la même que pour l'attrition maritime, voir **table des restes après attrition pour exploration**. Les "de" indiqués indiquent bien sûr des DC.

L'attrition hors europe sans faire d'exploration est jouée sur la même table que l'exploration terrestre, en retranchant 1 au dé en plus de la manœuvre du chef, ou 2 si le mouvement est uniquement à travers des provinces contenant des COL ou COM amies.

Le débarquement de troupes hors-europe ne compte pas comme une action pour une force navale si ce débarquement est accompagné par un conquistadors (ou un explorateur qui sert de conquistador) et ne concerne pas de pion armée. Ainsi une force navale peut explorer une mer et débarquer des conquistadors à la découverte des terres adjacentes dans le même round.

2.8.3 Les combats hors europe

Les pertes hors europe ne sont pas arrondies : une demie perte fait perdre deux DC, et donc laisse un DC sur un DT. Les pertes infligées par DC ou 2 DC en combats sont réduites de 2 sur la tables des pertes variables, puis limitées à 1 perte maximum. Des DC en combat avec des DT ou armées comptent pour 1DT si il y en a 2, pour rien si il n'y en a qu'un.

Les DC ne contiennent pas de cavalerie donc il faut au moins un DT pour obtenir un avantage de cavalerie sur des indigènes. Faire attention que les indigènes d'Asie ont 3 ou 2 cavaleries par équivalent DT.

Les pertes causées aux indigènes sont de 15 points par détachement complet à perdre et 5 points pour une demie-perte (qui n'est pas alors arrondie).

2.8.4 Les indigènes

En combat les forces indigènes sont transcrites en équivalent détachements selon le rapport : 15 points d'in-

digène = 1 DT ; 5 points = 1 DC. Ils sont de classe terrestre Asie, Afrique, Amériques, soit a.

Si une force indigène compte au final plus de 8 équivalent DT, elle inflige une fois des pertes par fraction de 8 DT complète et une de plus pour la fraction restante en lançant plusieurs dés sur la table de combat (un par 8 DT ou fraction). Cette dernière fraction fera des dégats diminués par la table des pertes variables.

Les armées indigènes (Chine, Japon, etc) ne font pas apparaître de DC puisqu'ils n'ont pas de pions de ce type (leurs pertes sont donc arrondies comme les combats en Europe).

2.8.5 Forts, missions, milices

Un fort est une forteresse de niveau zéro pour l'action de sape. Il suffit d'un détachement même réduit pour y mettre le siège. Lors d'un assaut, sa résistance est 1/2 sauf si une brèche fut obtenue en quel cas sa résistance est 0 : elle chûte automatiquement sans combat si il n'y a pas de troupe enfermée dans le fort.

Une mission compte comme un fort qui peut donc accueillir un DT. Il n'est cependant pas besoin de prendre la mission pour avoir le contrôle militaire sur la Colonie ou le Comptoir où elle se trouve.

Une COL dispose d'une milice d'un DC par fraction de 2 niveaux, et donc d'un DT complet aux niveaux 5 et 6. Elles sont en général conscrites. Par exception la France a des milices vétérans. Les colonies du Portugal ont des milices vétérans et au nombre de 1 DC par niveau de colonie.

2.8.6 Achats dans les colonies

L'achat est limité à 1 DC par province hors-Europe avec une COL ou un COM, ou bien 1 DT au coût double. On ne peut pas normalement pas acheter de pion armée dans les colonies et comptoirs. Les forces navales achetées dans les colonies le sont au coût double et comptent aussi double dans la limite d'achat du tour.

Une exception pour les colonies de niveau 6 : on peut y acheter par tour jusqu'à 2 DT au coût normal, ou bien une A- au coût double. Tous ces achats entrent dans la limite de construction normale. Des navires peuvent y être achetés exactement comme en Europe (coût normal).

Les pêcheries permettent d'acheter un DE par deux ressources de pêche exploitées au coût normal et en dehors de la limite des navires construits par tour.

2.8.7 53.14 Les Cosaques

Quand la Russie bénéficie de l'aide des Cosaques, elle applique les deux effets suivants :

- entretien gratuit de 2DT conscrits en Sibérie ;
- achat gratuit à chaque tour d'un DT en Sibérie ou dans une province des Cosaques.

Contenance des pions F- : F+ (DN/DTr) – DGa=0,5DN							
Pays	Période						
	I	II	III	IV	V	VI	VII
ANG	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	3/1 : 6/2	3/1 : 7/2	3/1 : 7/2
ESP	2/1 : 4/1	2/1 : 4/2	2/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2
FRA	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	3/1 : 6/2	3/1 : 7/2	3/1 : 7/2
POL			1/1 : 2/1	1/1 : 2/1	2/1 : 4/2	2/1 : 5/2	2/1 : 5/2
RUS		1/1 : 2/1	2/1 : 3/1	2/1 : 5/2	2/1 : 5/2	3/1 : 6/2	3/1 : 7/2
TUR	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	3/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2
VEN	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	iii	iii	iii	iii
HOL			2/1 : 4/1	3/1 : 5/1	3/1 : 6/1	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2
AUT					2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 5/2
POR	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	iii	iii	iii	iii
SUE	iii	iii	2/1 : 4/1	2/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 6/2
ii	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4 : 1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1
iii	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	3/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2

Limite d'achat par tour, et max. de DN par période – DGa=0,5DN								
Pays	Période							# pions F/DE
	I	II	III	IV	V	VI	VII	
ANG	4 / 8	6 / 12	6 / 18	8 / 24	8 / 24	10 / 36	10 / 42	6 / 10
ESP	4 / 12	7 / 15	8 / 30	8 / 26	6 / 24	5 / 22	5 / 18	4 / 10
FRA	3 / 8	5 / 12	6 / 14+2	7 / 18+2	8 / 26+6	10 / 30+6	10 / 38	6 / 8
POL	1 / 1	1 / 2	2 / 4	2 / 4	2 / 6	2 / 7	2 / 7	1 / 3
PRU						1 / 1	1 / 2	0 / 3
RUS	0 / 0	1 / 2	2 / 4	3+2 / 5	3 +2/ 10	4+2 / 18	5+2 / 22	3 / 8
TUR	5 / 12	8 / 15	10 / 30	10 / 26	8 / 24	6 / 22	5 / 18	6 / 6
VEN	4 / 12	7 / 15	7 / 18					2 / 4
HOL			10 / 28	8 / 32	8 / 36	6 / 30	6 / 25	5 / 8
AUT					1+1/1+3	1+1/1+3	1+1/2+6	(1)/ 3
POR	4 / 12	5 / 15	6 / 18					1 / 8
SUE			4 / 12	6 / 15	6 / 18	5 / 18	5 / 15	2 / 6

Transport maritime par A-			
Classe	Points	Bateaux	Contenance
i, im, iv	5	DN, DGa	1
ii, iim	4	DTr	3
iii, iiim, ivm	3	DE	1/2
en périodes IV-V : +1 à iiim			
en périodes VI-VII : +1 sauf i, ii, iim			
en périodes VII : ivm = 6 points			
DT	2	DC	1/2

Reste après attrition pour exploration, maritime et hors-europe									
Pourcentage	10	20	30	40	50	60	70	80	90
de/dc	de	de	de/*	de/*	de/*	de/*			
2 de/dc	2de	de/*	de	de	de	de/*	de/*		
1 D	1/*	2de	2de	2de	de	de	de	de/*	
2 D	2/*	1/2de	1/de	1/de	1	1	2de	de	de/*
3 D	2/2de	2/de	2	2	1/de	1/de	1	2de	de
4 D	3/de	3	3	2/de	2	1/de	1/de	2de	de
5 D	4/de	4	3/de	3	2/de	2	1/de	1	de
6 D	5/de	5	4	3/de	3	2/de	2	1	2de/*
7 D	6	5/de	5	4	3/de	3	2	1/de	2de
8 D	7	6	5/de	5	4	3	2	1	2de
9 D	8	7	6/de	6	5	4	3	2	1/*
10D	9	8	7	6	5	4	3	2	1

* = 50% de chance de perdre DE/DC en plus

Plus de 10 D = utiliser par fractions de 10 D et un reste

Les fractions de de/dc sont toujours regardées sur les lignes de/dc ou 2 de/dc

Attrition en Europe				
1d10	1 DT	2 DT	3 à 5 DT	6+ DT
1-3	rien	rien	rien	rien
4-6	rien	1	1	2
7-10	1	1	2	3

Soustraire la manœuvre (sauf dérouté)

1- Modification des pertes en combat naval								
Nombre de D	≤1	1/de-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14
Multiplicateur	0.1	0.25	0.5	0.75	1	1.25	1.50	1.75

Plus de 14 D : ajouter pertes de 14 plus reste
DE = compte comme 1/2 de DN en combat (et arrondir vers le bas)
Arrondi final : au demi du dessus (sauf si $\leq 0,3$, réduit à 0).

2- Répartition des pertes navales						
Pertes obtenues	0,5	1	1,5	2	2,5	3
Détruit		de	2de	2de	1	1
Immobilisé		de	de	2de	1	1
Endommagé		de	de	2de	de	1
Poursuite	immobilisé ou endommagé = capturé					

Première partie

Règles spécifiques aux puissances majeures

Deuxième partie

Les événements politiques

Troisième partie

Les annexes

Annexe E

Tables d'administration

TABLES DES ROUNDS MILITAIRES

Cavalerie par détachement		
Nation	Période	Quantité
Turquie, Russie	I	4
Khanats, Cosaques, i	II à IV	3
	V à VII	2
Sibérie	I à VII	5
France, Savoie, Saxe, Palatinat, Ordres Nordiques	I à VI	1.5
	sauf V	2
Suède	I à III	1
	IV-V	2
	VI-VII	1.5
Pologne, Islam ii, Asie a	I à III	3
	IV à VII	2
Habsbourgs, Hongrie	I à V	1
	VI-VII	1.5
Autres occidentaux iii, USA	I à VII	1
Amériques, Afrique a	I à VII	0

Artillerie par armée +							
Nation/Période	I	II	III	IV	V	VI	VII
Venise	2	3	3	3	4	5	5
Hollande			3	4	5	5	6
Habsbourg	2	2	3	4	4	5	6
Portugal	2	3	3	3	4	5	5
Suède	2	2	3	4	4	6	6
Espagne	2	3	3	4	4	5	6
France	2	3	4	4	6	6	6
Angleterre	2	2	4	4	4	6	6
Turquie	2	3	3	3	3	4	4
Russie	1	1	1	2	3	6	6
Pologne	1	2	3	3	4	4	4
Prusse	2	2	3	3	4	6	6
USA						6	6
	Autres pays par classe						
classes i et ii	2	2	3	3	3	3	3
classes iim et iiim	2	2	3	3	4	5	5
classes iv	2	2	3	3	4	5	5
Asie a	1	1	1	1	1	2	2

Points de transport maritime par A-

Classes	Points de transport
i Hordes	30
ii Orient	28
Mixtes iim et iiim	24 (IV à VII)
iii Occident	20
iv Majeurs	28 (I à IV)
et im Russie	35 (VI à VII)
Angleterre ivm	20 puis 35 (VII)
DT (toute classe)	10

contenance : 1N ou 1 Ga = 1 pt ; 1T = 4 pts

Valeurs des classes des armées

Classe	Nom	Périodes							Pays
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
im	<i>Russie</i>	4	7	7	4	3	4	4	Russie
i	<i>Hordes</i>	7	7	7	4	4	2	2	Turquie, Khanats, Cosaques
ii	<i>Orient</i>	4	4	4	2	2	0	0	Islam
iim	<i>Orient mixte</i>	4	4	4	2	2	2	2	Pol, Hongrie, Orthodoxes, ...
iiim	<i>Occident mixte</i>	0	0	0	2	2	2	2	Suè, Saxe, Savoie
iii	<i>Occident</i>	0	0	0	0	0	2	2	Ven, Hol, Esp, Por
iv	<i>Majeurs</i>	2	2	2	2	3	4	4	Fra, Pru, Aut, USA
ivm	<i>Majeur mixte</i>	0	0	0	0	0	2	4	Ang
a	<i>Autres</i>	7	7	7	4	4	4	4	Asie, Amériques

Interception sur 8+	
±?	différence de manœuvre
+1	si la province cible contient une force ou cité amie
-1	si l'intercepteur a participé à un siège ou blocus à ce round ou au précédent
-2	si l'intercepteur est au port
-2	si la province cible contient déjà une force ennemie
-2	si le temps est mauvais

Attrition pour l'exploration avec 3 DT ou une A									
Pourcentage	10	20	30	40	50	60	70	80	90
2 DT		0,5	0,5	1	1	1,5	1,5	1,5	2
3 DT		0,5	1	1	1,5	1,5	2	2,5	2,5
4 DT		1	1	2	2	2	3	3	3
5 DT	1	1	2	2	2	3	3	4	4
6 DT	1	2	2	2	3	3	4	4	5
7 DT	1	2	2	3	3	4	4	5	5
8 DT	1	2	3	3	4	4	5	5	6

Retraite avant bataille sur 8+	
+?	différence de manœuvre si positive

Échapper au blocus sur 8+	
+?	différence de manœuvre si positive
+1	si la force en blocus a moins de navires que celle en mouvement

Flotte en blocus peut forcer la bataille sur 5-

Comparaison des tailles								
Valeurs	0	1	2	3	4	5	6	7
7	+2	+2	+2	+1	+1	+1	0	0
6	+2	+2	+1	+1	+1	0	0	0
5	+2	+1	+1	+1	0	0	0	-1
4	+1	+1	+1	0	0	0	-1	-1
3	+1	+1	0	0	0	-1	-1	-1
2	+1	0	0	0	-1	-1	-1	-2
1	0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2
0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2	-2

Variation de pertes selon la taille																	
-2	1/2	1/2	1/2	1	1	1 1/2	1 1/2	2	2 1/2	2 1/2	2 1/2	3	3	3 1/2	3 1/2	4	-3 1/2
-1	1/2	1/2	1	1 1/2	2	2 1/2	2 1/2	3	3 1/2	4	4 1/2	5	5	5 1/2	6	6 1/2	-1 1/2
0	1/2	1	1 1/2	2	2 1/2	3	3 1/2	4	4 1/2	5	5 1/2	6	6 1/2	7	7 1/2	8	8 et +
+1	1/2	1	1 1/2	2	3	3 1/2	4	4 1/2	5	6	6 1/2	7	7 1/2	8	8 1/2	9	+1
+2	1	2	3	4	4 1/2	5	5 1/2	6	6 1/2	7	7 1/2	8	8 1/2	9	9 1/2	10	+2

Attrition en europe		
1d10	1 ou 2 DT	3 DT et +
1-3	rien	rien
4-6	0,5 (0)	1
7-10	1	2
Soustraire la manœuvre		

TABLEAUX ADMINISTRATIFS

Recrutement maximum en DT							
Nation/Période	I	II	III	IV	V	VI	VII
Venise	4	5	4	3			
Hollande	4	4	5	4	3	3	3
Autriche			3	3	3	4	4
Portugal	2	3	2				
Suède			4	4	3	3	3
Espagne	5	5	5	5	4	3	3
France	4	4	4	4	4	4	4
Angleterre	3	4	3	3	3	2	2
Turquie	4	4	5	5	4	4	4
Russie	4	4	4	4	4	3	3
Pologne	4	4	4	4	3	3	3
Prusse						4	3

Coût des forteresses			
Niveau	Coût	Technologie	Entretien
2	25	Médiévale	2
3	50	Renaissance	3
4	75	Baroque	4
5	100	Tour 40 et Bar.	5

Chefs de remplacement										
pays / dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
mineur	224	133	313	423	232	111	222	211		
France	333	322	312	412	322	211				
Turquie	323	422	512	421	312	111				
Espagne	232	223	332	311	122	111				
England	222	221	332	322	422	232				
Russie	212	411	322	313	422	222				
Hollande	323	222	223	313	222	211				
Habsbourg	111	213	222	321	122	412				
Pologne	412	511	322	213	512	311	Amiraux man.	-1		
Suède	222	232	231	132	432	113				
Prusse	111	232	122	241	221	222	Amiraux feu	-1		
Venise	312	221	122							
Portugal	222	111	212							
indigènes	104	405	322	412	114	513				

Généraux mercenaires	
1-4	aucun disponible
5-6	1 disponible
7-8	2 disponibles
9-10	3 disponibles

Révolte affaiblie sur 8+

+1	par détachement présent
+2	par armée - présente
+4	par armée + présente
±?	différentiel de manœuvre
-3	en terrain autre que la plaine
-2	si la révolte est forte (face +)
+1	pour les révoltes en France lors des guerres de religion
+1	pour les révoltes en Angleterre lors de la Guerre civile
+1	pour les révoltes dans les Pays-Bas espagnols lors de la Révolte des Provinces Unies
un jet non modifié de 10 est toujours un succès	

Pirate ou Corsaire réduit sur 8+

+2	par flotte - présente contre corsaire
+4	par flotte + présente contre corsaire
+1	si au moins une unité navale est présente contre un corsaire
±?	différentiel de manœuvre
-1	contre un pion corsaire / pirate -
-3	contre pion corsaire / pirate +
-1	si il y a eu combat naval dans la zone à ce tour
un jet non modifié de 10 est toujours un succès	

Valeurs des monarques au combat

Valeur moyenne comme général - 1d10 ↘

MIL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
4	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2
5	0	0	1	1	1	1	1	1	2	3
6	0	1	1	1	1	1	2	2	3	3
7	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3
8	1	1	1	1	2	2	3	3	4*	4*
9	1	1	1	1	2	2	3	3	4*	5*

Seuil en artillerie : 0 ou 1 si *

Ajustement pour chaque valeur

1d10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
↓	-2	-1	-1					+1	+1	+2

POL +1 en man. et choc ; SUE +1 en feu et choc

Appel à la Croisade sur 10+ (avant 1615)

+1	pour chaque province conquise ou annexée par la Turquie sur des chrétiens
+5	si Vienne est capturée par la Turquie
-2	pour chaque pays majeur catholique en guerre contre un pays autre que la Turquie
-3	si l'événement la Réforme a déjà eu lieu

Indice de situation militaire d'un pays majeur

Compter le nombre de provinces occupées en surplus	
+2	si au moins 4 provinces
+1	si au moins 2 provinces
Une capitale compte pour 2	
L'indice est ajouté au différentiel de paix	

Entrée en guerre des mineurs sur 8+

+?	niveau de contrôle diplomatique
+?	bonus géopolitique sur le pays
+2	si l'ennemi a une frontière commune avec le mineur
-2	pour la Pologne en mineur
-4	si a la même religion que l'ennemi, avant 1614
-4	si la plus proche province ennemie est à 6MP ou + ou à 2 zones maritimes
-4	si le mineur est déjà en guerre

Paix acceptée par un mineur sur 5+

±?	le double du niveau de paix offert
-4	pour la Perse et les Mamelouks
-3	pour USA, Japon, Chine, Mogol, Suède, Prusse après 1700, Venise, Pologne, Habsbourg
-2	pour Portugal avant 1615
-1	pour Portugal après 1615
-2	si le mineur est hérétique pour le demandeur
-2	si c'est une tentative de paix séparée
+3	par province perdue par le mineur
-3	par province conquise par le mineur
-2	par bataille majeure gagnée par le mineur face au demandeur
+2	par bataille majeure perdue par le mineur face au demandeur
-1	par bataille ou siège gagné par le mineur face au demandeur
+1	par bataille perdue par le mineur face au demandeur
+1	par siège gagné par le demandeur sur le mineur
-1	par chef du demandeur tué ou capturé par le mineur
+1	par chef du mineur tué ou capturé par le demandeur
±?	différentiel de paix du majeur contre le pays au contrôle (max. +3)

Les modificateurs du bas ne sont accordés qu'au tour de l'événement

PORTUGAL

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Maximum de Navires	TAILLE DES FORCES			
			MNU	COL	COM		F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	3	2/5*	2	tous	tous	70	25N/5T	2	1	iii
1520-1559 II	5	3/5*	3	tous	tous	90	25N/5T	3	1	iii

* le DCE de droite est pour les actions hors europe

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	1	1	2	2	1	F-, 3D	30N / 2DT	1G/1A/1C/1E
1520-1559 II	1	1	2	2	1	F+, 3D	40N / 3DT	1G/1A/1C/1E

TECHNOLOGIE	ACHAT D'UNE FORCE			ACHAT DE PION CONTENU MAXIMUM			MAINTENANCE DU PION		
	N	Ga	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Naval									
Caraque	6	na	7	30	70	140	15	25	55
Galion	6	na	7	30	75	150	15	30	70
Voile Latine	7	na	7	35	105	210	20	35	80
Batterie	8	na	7	40	120	240	25	40	90

SUÈDE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions				Maximum de Navires	TAILLE DES FORCES			
			MNU	COL	COM	# A		F+	art.	cav.	classe
1560-1614 III	3	3	2	1	1	3	80	24N/5T	3	1	iiim
1615-1664 IV	4	4	3	2	1	4	90	30N/10T	4	2	iiim
1665-1699 V	4	4	4	3	3	3+	100	30N/10T	4	2	iiim
1700-1759 VI	4	4	4	5	5	3+	100	32N/10T	6	1.5	iiim
1760-1799 VII	5	5	5	5	5	3+	90	35N/10T	6	1.5	iiim

+ ajouter 1 si le revenu des terres est supérieur ou égal à 80 ducats

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1560-1614 III	2	1°	0	0	1	A- F- *	20N / 4DT	2G/1A
1615-1664 IV	3	1°	1+†	1+†	1	A+ F- D *	30N / 4DT	2G/1A/1E
1665-1699 V	3	2	1+	1+	2	A+ F- D *	30N / 3DT	2G/1A
1700-1759 VI	3	1#	1+†	1+†	2	A- F- 2D *	30N / 3DT	2G/1A
1760-1799 VII	3	1#	0	0	2	A- F- 2D *	25N / 3DT	1G/1A

* ajouter une A- si en guerre (ou une A+ si MIL 7, 8 ou 9) ° ajouter 1 si rois fermement protestants

+ une action de COL ou une de COM par tour / † ne doit pas faire d'action à des tours consécutifs

ajouter 1 action en ZM baltique si au moins 3 ports sur la ZM non en Suède et Finlande

TECHNOLOGIE	ACHAT D'UNE FORCE			ACHAT DE PION CONTENU MAXIMUM			MAINTENANCE DU PION		
	I	C	ART	D	A-	A+	D Vt/Cs	A- Vt/Cs	A+ Vt/Cs
Terrestre									
Médiéval	0.75	3	na	7	15	30	8/4	10/5	25/15
Renaissance	1	3	5	9	18	36	9/5	15/10	30/20
Arquebuse	1.25	3	5	11	22	44	10/6	20/12	35/25
Mousquet	1.5	3	6	12	25	50	11/7	25/15	40/30
Baroque	1.75	3	7	20	40	80	12/7	30/20	50/35
Mouvement	2	3	7	30	60	120	15/8	40/25	70/40
Dentelles	3	4	8	47	95	190	20/9	50/30	80/50
Naval									
Caraque	6	2	8	30	70	140	15	25	55
Galion	7	2	8	35	80	160	17	35	80
Voile Latine	8	2	8	40	120	240	20	40	90
Batterie	9	2	8	45	150	300	25	45	100
Vaisseau	10	3	8	50	190	380	30	50	110
Trois-ponts	11	3	8	55	230	460	35	60	130

RUSSIE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Maximum de Navires	TAILLE DES FORCES			
			MNU	COL	COM		F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	1	1/3*	1	0	0	0	0N/0T	1	4	im(ii)
1520-1559 II	1	1/3*	1	2	0	5	10N/5T	1	3	im(i)
1560-1614 III	1	1/4*	2	4	1	10	20N/5T	1	3	im(i)
1615-1664 IV	1	1/4*	2	6	2	30	30N/10T	2	3	im(i)
1665-1699 V	1+	1/5*	3	8	3	50	30N/10T	3	2	im(iv)
1700-1759 VI	1+	2/5*	4	10	4	110	35N/10T	6	2	im(iv)
1760-1799 VII	2+	2+/5*	5	11	5	140	40N/10T	6	2	im(iv)

+ ajouter 1 à partif du règne de Pierre le Grand

* la seconde valeur sert pour les actions hors-europe

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	1	0	0	0	0	2A+	0N / 4DT	2G
1520-1559 II	2	0	0	0	0	2A+ D	5N / 4DT	2G
1560-1614 III	2	1	1	1	0*	A+ A- 3D	5N / 4DT	3G/1C
1615-1664 IV	2	1	2	1	0*	2A+ 2D	10N# / 4DT	3G/2C
1665-1699 V	3	1	2	1	0*	2A+ 3 D	10N# / 4DT	3G/1C
1700-1759 VI	3	1	2	1	0*	2A+ F- 4D	20N# / 3DT	3G/1A/1C
1760-1799 VII	3	1	2	1	0*	3A+ F+ 5D	30N# / 3DT	3G/1A/1C

* ajouter 1 à partir du règne de Pierre le Grand

ajouter 10 après la fondation de St Petersburg

TECHNOLOGIE	ACHAT D'UNE FORCE			ACHAT DE PION CONTENU MAXIMUM			MAINTENANCE DU PION		
	I	C	ART	D	A-	A+	D Vt/Cs	A- Vt/Cs	A+ Vt/Cs
Terrestre									
Médiéval	0.1	0.5	na	4	8	16	2/1	8/4	20/10
Renaissance	0.3	1	6	9	18	40	3/1	15/5	30/15
Arquebuse	0.5	1	6	12	25	50	4/2	20/12	40/25
Mousquet	0.75	2	7	15	30	60	5/2	30/15	50/30
Baroque	1	2	7	20	40	80	7/3	40/20	60/40
Mouvement	1.5	2	7	30	60	120	10/4	50/25	70/40
Dentelles	2	4	8	45	90	180	15/5	70/40	90/60
Naval	N	Ga	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Caraque	8	2	7	40	80	160	20	30	75
Galion	9	2	7	45	110	215	25	45	110
Voile Latine	10	2	7	50	150	300	25	50	115
Batterie	11	2	7	55	185	370	30	60	130
Vaisseau	12	3	7	60	225	450	35	65	140
Trois-ponts	13	3	7	65	270	540	40	70	160

ANGLETERRE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Maximum de Navires	TAILLE DES FORCES			
			MNU	COL	COM		F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	2	2	2	2	1	50	20N/5T	2	1	ivm (iii)
1520-1559 II	3	3	3	3	2	70	24N/5T	2	1	ivm (iii)
1560-1614 III	3	3*	5	5	3*	110	28N/5T	4	1	ivm (iii)
1615-1664 IV	4	3*	6	6+	3*+	140	30N/10T	4	1	ivm (iii)
1665-1699 V	4	4*	7	10+	8+	170	36N/10T	4	1	ivm (iii)
1700-1759 VI	5	5	8	15	10	220	40N/10T	6	1	ivm (iii)
1760-1799 VII	5	5	9	17	10	260	42N/10T	6	1	ivm (iv)

* = +1 par création de l'East Indian Company
+ = +2 si conciliant ou réformé

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	1	1	0*	0*	1	A-/F+	20N / 3DT	1G/2A
1520-1559 II	2	1	0*	0*	2	A-/F+	30N / 4DT	1G/2A
1560-1614 III	3	2	1*	1*	2	A-/F+	40N / 3DT	1G/1A/1E
1615-1664 IV	2	2	1*+	1*	3	A-/F+	40N / 3DT	1G/2A/1C
1665-1699 V	4	3	1*+	1*	4	A-/F+	40N / 3DT	1G/2A
1700-1759 VI	5	4	2	2	6	A-/F+/F-	50N / 2DT	1G/2A
1760-1799 VII	6	5	2	2	5	A+/2 F+	50N / 2DT	1G/2A

* = +1 si protestant
+ = +1 si conciliant

TECHNOLOGIE	ACHAT D'UNE FORCE			ACHAT DE PION CONTENU MAXIMUM			MAINTENANCE DU PION		
	N	Ga	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Naval									
Caraque	5	na	7	25	50	100	12	20	45
Galion	6	na	7	30	70	140	15	30	70
Voile Latine	7	na	7	35	100	200	18	35	80
Batterie	8	na	7	40	130	260	20	40	90
Vaisseau	9	na	7	45	160	330	25	45	100
Trois-ponts	10	na	7	50	200	400	30	55	120

FRANCE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Maximum de Navires	TAILLE DES FORCES			
			MNU	COL	COM		F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	2	1	2	1	1	50	20N/5T	2	1.5	iv
1520-1559 II	2*	2*	3*	3*	2*	70	24N/5T	3	1.5	iv
1560-1614 III	2*	3*	4*	4*	3*	80	28N/5T	4	1.5	iv
1615-1664 IV	2*+	3*+	5*+	5*+	4*+	100	32N/5T	4	1.5	iv
1665-1699 V	2*+	4*+	7*+	8*++	5*++	200	38N/10T	6	2	iv
1700-1759 VI	3*+	4*+	7*+	10*+++	6*++	210	40N/10T	6	1.5	iv
1760-1799 VII	4*+	4*+	8*+	12*+++	7*+++	220	42N/10T	6	1.5	iv

+ = +1 si mercantilisme colbertien
* = +1 si protestant (ne s'ajoute pas au précédent)

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	2	1	0*	0*	1	A+/2D	20N / 4DT	2G
1520-1559 II	3	1	0*	0*	1	A+/A-/4D	30N / 4DT	3G
1560-1614 III	2	1	1*	1*	2	A+/3D	40N / 4DT	2G
1615-1664 IV	3	2	1*	1*	2+	A+/A-/F-/3D +	40N / 4DT	3G/1A/1C
1665-1699 V	5	2+	1*+	1*+	3+	2A+/A-/F+/3D +	40N / 4DT	3G/2A/1C/1E
1700-1759 VI	6	3+	1*	1*+	4+	3A+/F+/F- +	50N / 4DT	3G/2A
1760-1799 VII	6	3+	1*	1*	5+	2A+/F+/F-	50N / 4DT	3G/2A

+ = +1 si mercantilisme colbertien (ou + 1 F-)
* = +1 si protestant (ne s'ajoute pas au précédent)

TECHNOLOGIE	ACHAT D'UNE FORCE			ACHAT DE PION CONTENU MAXIMUM			MAINTENANCE DU PION		
	N	Ga	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Naval									
Caraque	6	2	7	30	60	120	15	25	55
Galion	7	3	7	35	85	170	17	35	80
Voile Latine	8	3	7	40	110	220	20	40	90
Batterie	9	3	7	45	140	280	25	45	100
Vaisseau	10	3,5	7	50	180	360	30	50	110
Trois-ponts	11	4	7	55	220	440	35	60	130

ESPAGNE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Maximum de Navires	TAILLE DES FORCES			
			MNU	COL	COM		F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	1	2/4+	2	12	1	70	24N/5T	2	1	iii
1520-1559 II	2	3-/5+	2	20	2	90	24N/10T	3	1	iii
1560-1614 III	3-	3-/5+	3	25	3	180	30N/10T	3	1	iii
1615-1664 IV	3-	3-	3	27	4	160	36N/5T	4	1	iii
1665-1699 V	3	4	4	27	4	140	36N/10T	4	1	iii
1700-1759 VI	3	4	5	27	5	130	40N/10T	5	1	iii
1760-1799 VII	4	4	5	27	7	100	40N/10T	6	1	iii

- max. DCI=2, DCE=3 (europe) si expulsion 7.3.3

+ pour actions de colonie et comptoir

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	3	1	2	0	1	A-/3D	30N / 5DT	1G/1A/1C/1E
1520-1559 II	3	1	2	0	1	A+/F-/2D	40N / 5DT	2G/1A/1C/1E
1560-1614 III	4	1	2	1+	1	A+/A-/F+/F-	50N / 5DT	2G/2A/1C
1615-1664 IV	4	1	1	1+	1	2A+/F+/F-	40N / 5DT	2G/2A/
1665-1699 V	4	1	1	0	2	2A+/F+/D	40N / 4DT	2G/2A
1700-1759 VI	3	1	1	1	2	A+/A-/F+/D	30N / 3DT	2G/1A
1760-1799 VII	2	1	1	1	2	A+/F+/2D	30N / 3DT	1G/1A

+ = utilisable pour les pions portugais si annexion par III-7

TECHNOLOGIE	ACHAT D'UNE FORCE			ACHAT DE PION CONTENU MAXIMUM			MAINTENANCE DU PION		
	N	Ga	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Naval									
Caraque	6	2	7	30	70	140	14	25	55
Galion	7	2,5	7	35	80	160	17	35	80
Voile Latine	8	3	7	40	120	240	20	40	100
Batterie	9	4	7	50	150	300	25	50	110
Vaisseau	10	4	7	55	190	380	30	55	120
Trois-ponts	11	4	7	60	230	460	35	60	140

VENISE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Maximum de Navires	TAILLE DES FORCES			
			MNU	COL	COM		F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	4	4	3	0	0	70	25N/5T	2	1	iii
1520-1559 II	5	4	3	0	0	90	28N/5T	3	1	iii
1560-1614 III	5	4	3	0	0	100	30N/5T	3	1	iii
PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM		
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC					
1492-1519 I	1	1	0	0	2	F-/3D	30N / 4DT	1G/1A		
1520-1559 II	3	1	0	0	3	F+/3D	45N / 5DT	1G/2A		
1560-1614 III	3	1	0	0	2	F+/3D	45N / 4DT	1G/2A		
TECHNOLOGIE	ACHAT D'UNE FORCE			ACHAT DE PION CONTENU MAXIMUM			MAINTENANCE DU PION			
	N	Ga	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+	
Naval	7	0,75	7	30	75	150	10	30	60	
Caraque	7	0,75	7	30	75	150	10	30	60	
Galion	8	1	7	35	100	200	20	40	90	
Voile Latine	9	1,25	7	40	135	270	25	45	100	
Batterie	10	1,5	7	50	150	300	30	50	110	

HOLLANDE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Maximum de Navires	TAILLE DES FORCES			
			MNU	COL	COM		F+	art.	cav.	classe
1560-1614 III	4	3/5*	3	3	6	170	24N/5T	3	1	iii
1615-1664 IV	5	4/5*	5	tous	tous	200	28N/5T	4	1	iii
1665-1699 V	5	5	6	tous	tous	220	30N/5T	5	1	iii
1700-1759 VI	5	5	7	tous	tous	170	32N/10T	5	1	iii
1760-1799 VII	5	5	7	tous	tous	150	40N/10T	6	1	iii
PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM		
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC					
1560-1614 III	4	2	2	1	3	A-/F+/2D	50N / 5DT	1G/2A/1E		
1615-1664 IV	4	2	1	2	5	A+/F+/2D	40N / 4DT	1G/2A/1E		
1665-1699 V	5	2	1	2	4	A+/F+/F-/3D	40N / 3DT	2G/2A		
1700-1759 VI	3	2	1	1	4	A+/F+/F-/4D	30N / 3DT	2G/2A		
1760-1799 VII	2	2	1	1	3	A+/F+/5D	30N / 3DT	1G/1A		
TECHNOLOGIE	ACHAT D'UNE FORCE			ACHAT DE PION CONTENU MAXIMUM			MAINTENANCE DU PION			
	N	Ga	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+	
Naval	6	na	7	30	70	150	15	30	60	
Galion	6	na	7	30	70	150	15	30	60	
Voile Latine	7	na	7	35	105	220	20	35	75	
Batterie	8	na	7	40	135	270	25	40	90	
Vaisseau	9	na	7	45	170	340	30	50	110	
Trois-ponts	10	na	7	50	210	420	35	60	130	

HABSBOURG

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Maximum de Navires	TAILLE DES FORCES			
			MNU	COL	COM		F+	art.	cav.	classe
1665-1699 V	3	4	4	0	0	5	na	4	1	iv
1700-1759 VI	4	4	5	0	0	5	na	5	1.5	iv
1760-1799 VII	5	5	5	0	0	10	na	6	1.5	iv
PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM		
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC					
1665-1699 V	3	0	0	0	0	2A+	5N / 4DT	3G		
1700-1759 VI	4	0	0	0	0	2A+ A-	5N / 4DT	3G		
1760-1799 VII	4	0	0	0	0	2A+ A- D	5N / 4DT	4G		

TURQUIE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Maximum de Navires	TAILLE DES FORCES			
			MNU	COL	COM		F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	3	2	2	1	2	70	20N/5T	2	4	i
1520-1559 II	3	3	2	3	6	90	26N/5T	3	3	i
1560-1614 III	3	3	3	4	4	180	30N/5T	3	3	i
1615-1664 IV	3	3	4	5	5	160	32N/10T	3	3	i
1665-1699 V	3	3	5	5	6	140	36N/10T	3	2	i
1700-1759 VI	4	4	5	6	6	130	38N/10T	4	2	i
1760-1799 VII	5	4	5	6	6	100	40N/10T	4	2	i

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	3	1	0	0	1	2A+/2D	30N / 4DT	2G/1A
1520-1559 II	4	1	1	1	1	2A+/F-/2D	40N / 4DT	3G/2A
1560-1614 III	3	1	1	1	2	2A+/2F+/1D	70N / 5DT	4G/3A
1615-1664 IV	3	1	0	1	2	2A+/F+/2D	60N / 5DT	3G/2A
1665-1699 V	3	1	0	0	2	2A+/F+/2D	50N / 4DT	3G/2A
1700-1759 VI	3	1	0	0	3	2A+/F+	40N / 4DT	3G/1A
1760-1799 VII	2	1	0	0	3	A+/A-/F+/F-	30N / 4DT	2G/1A

TECHNOLOGIE	ACHAT D'UNE FORCE			ACHAT DE PION CONTENU MAXIMUM			MAINTENANCE DU PION		
	N	Ga	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Naval									
Caraque	8	1	7	35	80	150	10	40	80
Galion	9	1,25	7	45	100	200	20	45	100
Voile Latine	10	1,5	7	50	140	280	25	50	110
Batterie	11	2	7	55	180	360	30	55	115
Vaisseau	12	3	7	60	220	440	35	60	125
Trois-ponts	13	4	7	65	260	520	40	65	180

POLOGNE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions				Maximum de Navires	TAILLE DES FORCES			
			MNU	COL	COM	# F		F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	2	1	2	0	0	0	5	0N/0T	1	3	iim
1520-1559 II	2	1	3	0	0	0	10	0N/0T	2	3	iim
1560-1614 III	2*	1	3	1	1	1	20	10N/5T	3	3	iim
1615-1664 IV	2*	1*	3*	1	1	1	20	10N/5T	3	2	iim
1665-1699 V	3*	2*	3*	2	2	1	30	20N/5T	4	2	iim
1700-1759 VI	4	3	5	3	3	1	30	30N/10T	4	2	iim
1760-1799 VII	5	3	5	3	3	1	30	30N/10T	4	2	iim

* ajouter 1 si l'Union de Lublin est effective ou si protestante

PÉRIODE	ACTION			FORCES DE BASE				ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	CONC	Pologne	Lithuanie	Autre	Ukraine		
1492-1519 I	2-	0+	0+	A+	A+		A-	5N / 4DT	2G
1520-1559 II	2-	0+	0+	A+	A+		A-	5N / 4DT	2G
1560-1614 III	2-	0+	0+ *	A+	A+	D	A-	5N / 4DT	3G
1615-1664 IV	3-	1	0+ *	A+	A+	D	A-	5N / 4DT	2G
1665-1699 V	3	1	0+ *	A+	A+	2D	A-	10N / 3DT	2G
1700-1759 VI	2	1	1 *	A+	A-	2D	D	10N / 3DT	2G
1760-1799 VII	2	1	1 *	A+	A-	D	D	10N / 3DT	2G

* ajouter une action en ZM baltique si a 3 ports au moins sur cette ZM

+ ajouter 1 si la Pologne est protestante - enlever 1 si la Pologne est protestante

TECHNOLOGIE	ACHAT D'UNE FORCE			ACHAT DE PION CONTENU MAXIMUM			MAINTENANCE DU PION		
	I	C	ART	D	A-	A+	D Vt/Cs	A- Vt/Cs	A+ Vt/Cs
Terrestre									
Médiéval	0.25	1.5	na	7	15	30	2/1	8/4	20/10
Renaissance	0.5	1.5	5	10	20	40	3/1	15/5	30/15
Arquebuse	0.75	1.5	6	12	25	50	4/2	20/12	40/25
Mousquet	1	2	6	17	35	70	5/2	30/15	50/30
Baroque	1.25	2	7	22	45	90	7/3	40/20	60/40
Mouvement	1.5	2.5	7	27	55	110	10/4	50/25	70/40
Dentelles	2	3	8	35	70	140	15/5	70/40	90/60
Naval	N	Ga	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Caraque	8	3	8	40	80	160	15	25	55
Galion	9	3	8	45	110	220	17	35	80
Voile Latine	10	3	8	50	155	310	20	40	90
Batterie	11	3	8	55	175	350	25	45	100
Vaisseau	12	3	8	60	200	400	30	50	110
Trois-ponts	13	3	8	65	220	440	40	60	130

PRUSSE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Maximum de Navires	TAILLE DES FORCES			
			MNU	COL	COM		F+	art.	cav.	classe
1700-1759 VI	5	5	3	1	1	5	5	6	1.5	iv
1760-1799 VII	5	5	4	2	2	10	5	6	1.5	iv

PÉRIODE	ACTION			FORCES DE BASE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	CONC			
1700-1759 VI	3	0	1	2 A+	0N / 3DT	3G
1760-1799 VII	3	0 *	1	2 A+	0N / 3DT	3G

* ajouter une action en ZM baltique si a 3 ports au moins sur cette ZM

TECHNOLOGIE	ACHAT D'UNE FORCE			ACHAT DE PION CONTENU MAXIMUM			MAINTENANCE DU PION		
	I	C	ART	D	A-	A+	D Vt/Cs	A- Vt/Cs	A+ Vt/Cs
Terrestre									
Baroque	1.25	2	7	22	45	90	7/3	30/18	50/35
Mouvement	1.5	2.5	7	27	55	110	10/4	40/20	60/40
Dentelles	2	3	8	30	60	120	12/5	50/25	70/50
Naval	N	Ga	Tr	D	F-	F+	D	F-	F+
Batterie	11	3	8	55	175	350	25	45	100
Vaisseau	12	3	8	60	200	400	30	50	110
Trois-ponts	13	3	8	65	220	440	40	60	130