

UMBRA DRACONIS

MILITAIRE

GENERALITES

ARMEMENT

L'armement en usage dans les Sept Couronnes en l'an 195 est relativement similaire à celui de notre Moyen-Âge historique vers les XI^e et XII^e siècles, notamment à l'époque de la guerre de Cent Ans. La plupart des chevaliers tiennent les archers en piètre estime, car combattre à distance ne correspond pas à leur mentalité prônant le courage physique.

Le Nord est légèrement en retard sur la plupart des régions du sud. Les armures de plates y sont moins fréquentes. Ceci peut probablement s'expliquer par le faible développement de la chevalerie dans le Nord.

Le *travail de l'acier*, importé par les Andals, est relativement bien maîtrisé même s'il existe différentes qualités d'acier dont l'acier château et le célèbre acier valyrien (dont les techniques de forge ne sont plus connues que d'une poignée de forgerons).

Il faut noter que le choix de telle ou telle arme ou armure n'est pas forcément uniquement guidé par un souci d'efficacité. Outre de nombreux aspects culturels, le coût d'une arme ou d'une armure rentre directement en jeu, les matériaux utilisés et la sophistication de l'ensemble ayant un impact très conséquent sur le prix, comme c'est le cas pour les épées ou encore les armures de plates richement décorées. De plus, des considérations purement esthétiques peuvent aussi entrer en ligne de compte. L'impact visuel qu'un seigneur donne peut être bien plus important sur un champ de bataille que sa protection, surtout s'il n'est pas en première ligne.

Les *arbalètes existent*. Son principal avantage réside dans sa facilité d'emploi qui la rend abordable même pour un novice peu entraîné. Sa cadence de tir est moindre, bien que la pénétration de l'arme soit plus grande. Elle est surtout un atout pour défendre les places fortes.

SIEGE

Les sièges représentent une grande partie des batailles et du temps passé à la guerre, surtout dans les conflits féodaux des Sept Couronnes. En conséquence, un équipement spécifique pour assaillir les forteresses ou les défendre a été développé :

- ❖ Le *scorpion*, une sorte de d'arbalète de grande taille, mais transportable sur un champ de bataille, utilisant un système de ressorts à torsion pour obtenir la projection des flèches. Il est également utilisé comme arme de siège, ou sur des navires. Un scorpion semble capable de projeter des traits à plus de trois cents mètres, et se montre d'une grande efficacité face aux formations compactes de fantassins et de cavaliers.
- ❖ La *catapulte*, qui utilise un bras propulseur dont la projection est assurée par un arc de grande taille fixée sur une structure de support. La catapulte permet de projeter des projectiles de taille modeste : pierres, chausse-trappes, petits tonnelets de poix, voire même récipients de feu grégeois (on parlera alors plutôt d'un boutefeu).
- ❖ Le *trébuchet*, de taille plus importante (pouvant atteindre quarante pieds de haut) et utilisant un bras propulseur dont la projection est généralement assurée par un système de contrepoids solidaire

ou mobile par rapport au bras, parfois aussi par traction manuelle pour des pièces de moindre taille. Le trébuchet permet d'envoyer des projectiles de taille importante : rochers, tonneaux de poix, etc. Les trébuchets peuvent envoyer des projectiles de 10 kg à plus de 50 mètres dans le cas de la traction manuelle, mais peuvent atteindre plus de 200 mètres avec des projectiles de plus de 100 kg dans le cas des pièces les plus importantes. Cependant, la cadence de tir et le nombre d'hommes nécessaires à leur déploiement sont directement proportionnels à la taille de l'engin.

- ❖ *Le **béliet***, une longue poutre, généralement renforcée d'une tête métallique, permettant d'enfoncer les portes des forteresses. Le béliet est généralement manié par une troupe d'hommes d'armes portant le corps de l'engin, mais qui sont très vulnérables face aux archers. Il est toutefois possible de couvrir le béliet par une toiture de bois, une tortue, généralement protégée des traits enflammés par des peaux.
- ❖ *La **tour de siège***, un édifice mobile de bois en forme de tour permettant l'assaut contre les remparts en offrant une bien meilleure protection que les échelles couramment employées.

En réaction à la puissance des catapultes, les architectes militaires ont abandonné les tours carrées (encore visibles dans les enceintes les plus anciennes, comme Corneilla) au profit de formes rondes ou de demi-lunes.

CHEVAL

Dans la société féodale des Sept Couronnes, les chevaux sont généralement décrits par leur usage et leurs attributs physiques plutôt que par leur race :

- ❖ ***Destrier*** : est une monture de guerre, utilisée aussi lors des tournois, qui est l'apanage des chevaliers et de la noblesse. Il s'agit d'un cheval puissant (mais distinct des chevaux de trait employés dans l'agriculture), entraîné spécifiquement pour le combat. Ainsi, le destrier est capable de ne pas s'affoler lors des batailles, de ruer et de mordre ses adversaires, tout en supportant le poids de son cavalier et de son équipement. Il s'agit généralement d'étalons sélectionnés pour leur agressivité, éduqués parfois pour développer une relation exclusive avec leur propriétaire. Le coût d'une telle monture est proportionnel à sa qualité et à son entraînement. En conséquence, le destrier est généralement ménagé en dehors des combats, et n'est donc monté qu'au dernier moment. Les chevaliers, à l'exception de plus pauvres, disposent en conséquence d'une monture différente pour les déplacements.
- ❖ ***Coursier*** : Le coursier décrit un cheval plus léger et polyvalent que le destrier. Généralement moins coûteux, il n'est pas réservé à l'usage exclusif de la guerre et peut aussi être un cheval de chasse, voire de joute. Les coursiers sont donc plutôt en usage dans la cavalerie légère, ou réservés aux déplacements.
- ❖ ***Roussin*** : décrit un cheval de qualité médiocre, généralement réservé à l'entraînement et aux écuyers.
- ❖ ***Palefroi*** : est un cheval très coûteux, auquel sa beauté confère un usage plutôt réservé à l'équitation, à la chasse et aux cérémonies. Ainsi, c'est la monture de déplacement des chevaliers et nobles les plus fortunés.
- ❖ ***Hongre*** : est un cheval castré, généralement pour le rendre plus docile. De fait, il s'agit plus d'un animal de bât que d'une monture.

- ❖ *Cheval de trait* : est un animal réservé aux travaux agricoles et à l'alimentation. Par rapport au bœuf, le cheval présente l'avantage de pouvoir tirer des charges plus lourdes tout en étant plus rapide. Cependant, il nécessite une alimentation plus onéreuse

L'importance des chevaux dans les combats montés, notamment pour la chevalerie, a mené au développement d'un équipement de protection adapté, la *barde*. Celle-ci désigne essentiellement une protection métallique, de maille ou de plates, couvrant les parties les plus exposées de la monture, la pièce protégeant la tête portant le nom de chanfrein. Ce surcroît de poids alourdit la monture mais lui offre une protection appréciable contre les archers, le perfectionnement des armures ayant progressivement fait des chevaux le point faible des chevaliers.

Le *caparaçon* désigne une tunique portée par la monture, généralement pour des raisons esthétiques lors des tournois, mais aussi pour faciliter l'identification du cavalier par ses armoiries lors des batailles. Le caparaçon peut aussi être matelassé, offrant une protection plus légère que les bardes métalliques aux montures.

GRANDEUR DES TROUPES

PUISSANT

Pour appréhender le niveau militaire général d'un seigneur, on fait référence à la caractéristique *puissant* du domaine, qui donne une vision globale.

Adjectifs des domaines

- ❖ **Pas puissant** : pas de chevalier, un écuyer, 5-6 hommes d'armes.
- ❖ **Peu puissant** : 1 ou 2 chevaliers, le même nombre d'écuyers, une quinzaine d'hommes d'armes.
- ❖ **Assez puissant** : une poignée de chevaliers et d'écuyers, 25 hommes d'armes dont une poignée montés.
- ❖ **Puissant** : une bonne dizaine de chevaliers et d'écuyers, 50 hommes d'armes dont une quinzaine montés.
- ❖ **Très Puissant** : le seigneur entretient une petite armée.

Un seigneur n'entretient qu'un nombre limité d'hommes d'armes et de chevaliers. Quand il part en guerre, il **lève le ban** et on se base alors sur la caractéristique **peuplé** pour évaluer le nombre de Piétailles disponibles, nombre auquel il faut rajouter le ban et les troupes de ses vassaux.

LEVER LE BAN

Un seigneur pourra compter sur plusieurs types de *Troupes*.

- ❖ Les chevaliers et écuyers qui vont former des **unités** de cavalerie.
- ❖ Les hommes d'armes qui vont former des **unités** de fantassins montés, d'archers montés, de fantassins ou d'archers suivant les équipements disponibles et les habitudes guerrières du domaine.

Les meilleurs éléments du peuple viennent renforcer ces hommes d'armes permanents. Un **groupe de 5 hommes d'armes vont former une troupe** de 25 hommes, une *Unité*.

- ❖ Les hommes du peuple les moins qualifiés vont former des troupes non entraînées nommées *Piétailles*.

Le nombre de Piétailles levées est égal au nombre de Groupes de Métayers disponibles.

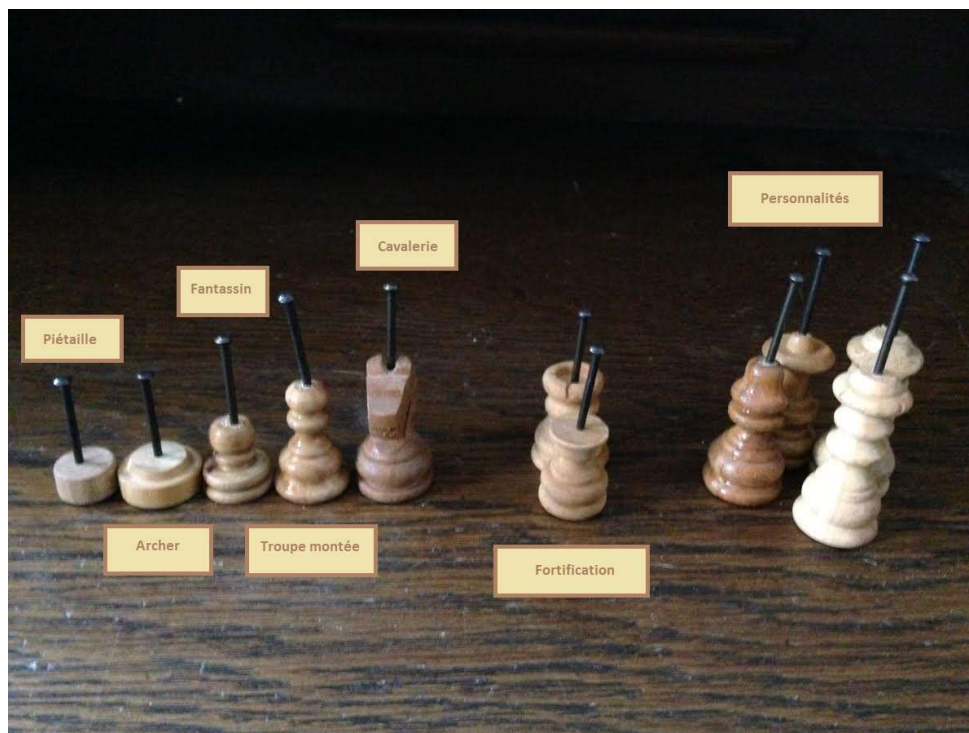
Un seigneur ayant un domaine peu peuplé, disposant en temps normal de 8 Groupes de Métayers, pourra lever 8 Piétailles. Il dispose de 2 chevaliers et 2 écuyers qui vont former une *Unité* de cavalerie et de 20 hommes d'armes (ainsi que de nombreux chevaux) qui vont former 4 *Unités* (1 *Unité* de fantassins montés, 2 *Unités* de fantassins et une *Unité* d'archers).

Les Troupes sont formées en 3 temps, temps qui *dépend de la taille du territoire et des moyens de communication*. Dans UD Opus I, on peut compter en moyenne :

- ❖ 1^{er} jour : 25% de la Piétaille, 75% des Unités
- ❖ 2^{ème} jour : 25% de la Piétaille et des Unités
- ❖ 3^{ème} jour : 50% de la Piétaille

Pour la levée du ban on privilégie *exceptionnellement* l'arrondi à l'unité supérieure même si on se trouve à 0.4. Il faut privilégier une répartition équilibrée entre immédiateté, semaines et mois.

TYPE DE TROUPES



Il existe 6 types de Troupes, chacune avec une valeur en **FORCE (F)** :

- ❖ *Piétaille* : 1F, commence avec un moral flanchant
- ❖ *Fantassins* : 2F, commence avec un moral au beau fixe
- ❖ *Archers* : 3F (-2 si engagé et qu'il ne reste que des archers), commence avec un moral de doute
- ❖ *Troupe montée* : archers ou fantassins disposant de la caractéristique rapide grâce aux chevaux, F augmentée de 1.
- ❖ *Cavalerie* : 6F, commence avec un moral au beau fixe
- ❖ *Machine de Guerre* : variable

La Force d'une Troupe est adaptée selon les caractéristiques suivantes :

- ❖ *Armement* : -1 (piètre) / 0 (neutre) / +1 (bien) / +2 (exceptionnel)
- ❖ *Entraînement* : -1 / 0 / +1 / +2 (et augmente/baisse le moral de base)

Une Troupe est également impactée par :

- ❖ **Sa fatigue** : due à un effort, une maladie ou une alimentation en quantité insuffisante
 - -2 (éteinté) / -1 (fatigué) / 0 / +1
- ❖ **Son moral** : n'augmente pas la force. Représente le risque de rupture dans une confrontation.
 - Discipliné, beau fixe, doute, flanchant, rupture (quitte alors le champ de bataille)
- ❖ **Blessé** : oui ou non. Une Troupe blessée est automatiquement « fatiguée » et son moral se dégrade d'un niveau. Une Troupe blessée qui est blessée à nouveau est éliminée. Perdre de nombreuses troupes a un impact sur le niveau de Peuplé.

Exemple : Une Troupe de fantassins (2F), bien armée (+1), bien entraînée (+1) et fatiguée (-1), aura donc une valeur de 3.

Une troupe ne peut jamais descendre sous une Force de 1, cela impacte le moral à la place.

Exemple : une troupe fatiguée qui a actuellement une Force de 1 et un moral au beau fixe voit sa fatigue passer à éteinté. Sa force ne pouvant plus descendre, son moral passe donc à doute.

La Piétaille a toujours une force de 1 et ne peut jamais être blessée. Elle est considérée comme disloquée à la place.

Adjectifs des troupes

- ❖ **Rapide** : permet de se déplacer de deux cases sur le champ de bataille (excepté sur les terrains difficiles). De base, les troupes montées sont rapides.
- ❖ **Dur à cuire** : ne perd pas de force quand est blessé.
- ❖ **Coriace** : peut faire une marche forcée par journée, sans subir de fatigue.
- ❖ **Tirailleur** : permet de se déplacer normalement dans les terrains difficiles.
- ❖ **Forestier** : +1 en F quand combat en forêt.
- ❖ **Montagnard** : +1 en F quand combat en montagne (ou colline escarpée).

LES ECLAIREURS

Les éclaireurs permettent de connaître les caractéristiques des troupes adverses. Il existe 3 niveaux et il faut parfois attendre plusieurs tours ou journées pour atteindre le niveau maximum :

- ❖ **Faible ou inexistant** : risque de ne pas voir toutes les troupes sur la carte. Ajoute 0 en **VALEUR STRATÉGIQUE**. Les informations proviennent de vue dégagée et de la population.
- ❖ **Classique** : vue fiable sur la carte. Ajoute 1-2 en **VALEUR STRATÉGIQUE**.
- ❖ **Redoutable** : connaît le niveau d'armement et d'entraînement des troupes et connaît des caractéristiques des personnalités. Ajoute 3-4 (voire plus) en **VALEUR STRATÉGIQUE**.

LES PERSONNALITES

Les personnalités ont également une force et peuvent influencer les troupes et la bataille par leurs compétences. Certains individus auront plus d'impact quand ils commandent certains types de troupes, d'autres dans certaines circonstances, etc.

Une personnalité *n'a pas de moral et ne ressent pas la fatigue*. Il peut par contre être blessé et perd alors 1 en F (*cela a également des conséquences en dehors du wargame*). Un personnage éliminé est capturé, a des chances de mourir, etc.

Valeur de stratégie (ou VS)

Chaque personnage possède une *valeur de stratégie (ou VS)*.

Il suffit d'additionner la VS de chaque personnage et celle apportées par les éclaireurs pour déterminer la *VS de l'armée* (ce qui donne un avantage lors de la phase de déplacement). En cas d'égalité, c'est l'armée avec la plus grand Force qui sera considérée comme la plus stratégique. La VS est recalculée en début de chaque journée.

Force des personnalités

Celle-ci comprend l'apport de l'écuyer et son entourage proche :

- ❖ *Légende* : 3F
- ❖ *Combattant d'exception* : 2F
- ❖ *Figure* : 1F

Adjectif propre

- ❖ *Forestier X* : +X F si combat en forêt

Compétences stratégiques

- ❖ *Aimé du peuple* : la piétaille (sur trois cases autour du personnage) peut effectuer une marche forcée même si elle n'est pas accompagnée d'une troupe.
- ❖ *Castramétisation* : Les troupes engagées dans un affrontement regagne également 1 point de fatigue. Elles consolident de plus leur position (+1F lors du prochain affrontement). Les troupes non engagées peuvent lever une position défensive (25%) n'importe où. Enfin, lever une position défensive dans un lieu approprié ne dure que 2 tours de combat au lieu de 4.
- ❖ *Combattant de rupture X* : +X (3 par défaut) en force lors d'un engagement initial et que le personnage s'est déplacé. Chaque résolution suivante, le bonus s'amointrit de 1, pour finir par s'annuler.
- ❖ *Contournement* : peut s'il blesse le parti adverse viser un certain type de troupe, ou plusieurs, voire un personnage. Le personnage peut décider de ne pas utiliser cette capacité.
- ❖ *Défenseur X* : +X (3 par défaut) en force lors d'un engagement initial et que le personnage est resté sur place. Chaque résolution suivante, le bonus s'amointrit de 1, pour finir par s'annuler.
- ❖ *Discipline X* : a une réserve de moral de X qu'il peut dépenser à la place des troupes. Augmente le taux de ralliement.

- ❖ *Galvaniseur* : rajoute un degré de moral à chaque troupe. Augmente le taux de ralliement.
- ❖ *Logistique* : Permet de gagner en flexibilité dans le déploiement des troupes. Permet de lever un ban plus important ou en moins de temps.
- ❖ *Maître d'armes* : Permet d'augmenter le moral mais surtout le niveau d'entraînement des troupes en période de paix.
- ❖ *Meneur* : chaque troupe gagne 1F
- ❖ *Meneur forestier* : chaque troupe gagne 1F en forêt
- ❖ *Meneur légendaire* : chaque unité gagne 1F (piétaille compris)
- ❖ *Meneur montagnard* : chaque troupe gagne 1F en montagne (ou sur une colline escarpée)
- ❖ *Meneur tirailleur* : l'armée accompagnant le meneur (max 5 unités) peut se déplacer normalement dans les terrains difficiles
- ❖ *Opportuniste* : si le camp est victorieux lors d'une résolution, le camp gagne 1F pour la prochaine résolution. Si la résolution suivante est encore victorieuse le bonus passe à 2 et ainsi de suite.
- ❖ *Poliorcétique (offensif ou défensif) X* : diminue ou augmente le pourcentage dû à une position défensive de X %.
- ❖ *Sens tactique X/Y* : Permet de diminuer ou d'augmenter le résultat du dé de X (par défaut 1) en sa faveur (suivant le camp dans lequel on se trouve) Y fois par jour (1 par défaut).
- ❖ *Tactiques variées X* : peut retirer X tirages (un tirage ne peut être retiré qu'une seule fois) par wargame entier.
- ❖ *Terreur des faibles X* : jusqu'à X piétailles adverses sont considérées comme ayant une force de 0.
- ❖ *Vision stratégique X* : Permet de contrer X compétences de personnages d'en face (encore faut-il savoir qu'il possède la compétence, sinon il faut attendre le deuxième tour d'engagement).

DEROULEMENT DE LA CONFRONTATION

Les batailles peuvent soit s'organiser réellement sur champ de bataille, soit sur une carte stratégique. *Les présentes règles vont s'attarder à la confrontation sur carte.*

Pour la confrontation sur champ de bataille, plusieurs fronts sont organisés.

TEMPS ET LIEU

Pour la confrontation sur carte stratégique, cette dernière est organisée en hexagones, et une *journée* correspond à deux demi-journées ou quatre tours de combat. En fin de journée, les troupes se replient temporairement et campent sur leurs positions.

TEMPS – UN - LEVER DU BAN

Lever du ban, suivant la règle énoncée plus haut. Les Troupes doivent se lever dans des lieux-dits ou autour de personnalités suivant la réalité de la situation. Les Piétailles disponibles sont dispersées un peu partout dans le territoire et ne pourront pas toutes être levées sur le même point.

Un lieu-dit qui subit une confrontation ne peut lever qu'une seule Piétaille.

TEMPS – DEUX - DEPLACEMENT

Le parti avec la VS la plus faible doit jouer en premier. Soit il effectue directement ses mouvements, soit il indique à son adversaire une action qu'il effectuera suivant les mouvements de ce dernier.

Exemples : j'effectuerai une marche forcée supplémentaire si tu tentes de fuir la confrontation, ou, si tu tentes de quitter cette confrontation ma troupe suivra.

Le parti avec la VS la plus fort joue ensuite en second.

Valeur de déplacement

Les troupes à pied se déplacent de 1 hexagone par tour de combat, une troupe montée de 2 hexagones (car elle est Rapide).

Quitter une confrontation est possible, le mouvement s'effectue normalement et la troupe subira un malus de F de 2. Après une *journée*, le désengagement se fait sans subir de malus.

Marche forcée

Durant un tour de combat, les troupes peuvent effectuer une et une seule marche forcée, au prix d'un niveau de fatigue.

Une forêt ou colline empêche les marches forcées (*même* si la marche forcée pourrait se faire sur une case de plaine).

Une troupe *éreintée* (2 fatigue) ne peut plus effectuer de marche forcée. De la Piétaille isolée ou en groupes de Piétaille *ne peut pas* effectuer de marche forcée.

L'adjectif *Coriace* permet de faire une marche forcée *par journée* sans subir de fatigue

Consolider

À la place de se déplacer, les troupes peuvent consolider leur position en restant sur place et gagner 1F pour le tour de combat.

Position privilégiée

Certaines positions donnent un bonus aux Troupes en défense.

Il existe 4 types (les arrondis suivent les règles normales) :

- ❖ *Position défensive* : +25% de F
- ❖ *Position défensive majeure* : +50% de F
- ❖ *Fortification* : +75% de F
- ❖ *Fortification redoutable* : +100% de F

Dans certaines conditions, une troupe aidée d'une autre troupe ou d'une piétaille peut *lever une position défensive* en passant 4 tours de combats à faire cela (2 tours avec *Castramétisation*). Les troupes ne sont pas considérées comme étant en repos mais sont considérés comme consolidant leur position.

Rappel : la *Poliorcétique* améliore ou diminue l'efficacité des positions défensives.

TEMPS – TROIS-CONFRONTATION

Il y a confrontation quand deux parties sont en présence dans le même hexagone ou s'ils se situent depuis un tour entier dans des hexagones contigus.

On additionne la F de tous les unités et personnages en présence (avec les éventuels bonus/malus, notamment dus aux positions défensives). On détermine la différence de F et on effectue *un* tirage de résolution. S'il y a *plus de 10 unités* (sans personnages) impliquées, il s'agit d'une bataille majeure. On effectue alors *deux* tirages par tour de combat. C'est le parti le plus fort qui effectue le tirage.

Résolution et tirage

La résolution d'un conflit se fait au moyen d'un tirage aléatoire d'un dé 10, le 1 commencera dans le rouge et le 10 finira dans le Vert) :

- ❖ *Egalité - Différence égal à 1 : 1F*
- ❖ *1 parti Supérieur en F (+ de 2)*
- ❖ *1 parti Double en F (ou +)*
- ❖ *1 parti Triple en F (ou +)*

Les pertes sont attribuées par le camp les subissant.

Exemple : Une armée BLEUE possédant 1 Cavalier fatigué (5F), un archer (mal entraîné) 2F, 1 fantassin (2F) et 1 Piétaille a un Total de 10 en F.

Elle est confrontée à une armée ROUGE de deux fantassins reposés (3F x 2) et ayant consolidé leur position (+1 en F) a un Total de 7 en F.

Il y a 6 unités engagées, il s'agit donc d'un engagement classique (1 seul tirage par tour de combat).

L'armée Bleue est donc supérieure à la Rouge de 3F et fait donc un tirage dans la Table II, elle est le parti le plus fort dans les tirages.

Couleur

- *Rouge (revirement de situation) : le plus fort perd*
- *Noir : revers pour le plus fort*
- *Jaune : confrontation harassante pour les deux partis*
- *Gris : statu quo ou positionnement*
- *Bleu : engagement*
- *Mauve : en route vers la victoire*
- *Vert (victoire facile) : le plus fort gagne*

TABLER I - Egalité – Différence égale à 1

- *1-2 Rouge : le parti supérieur est blessé*
- *3 Noir : le parti supérieur subit une perte de moral*
- *4 Jaune : les deux partis subissent une perte de moral*
- *6 Gris : statu quo*
- *7 Bleu : les deux partis subissent une blessure*
- *8 Mauve : le parti inférieur subit une perte de moral (2 si bataille majeure)*
- *9-10 Vert : le parti inférieur subit un dégât*

TABLER II - 1 parti Supérieur en F (+ de 2)

- *1 Rouge : le parti supérieur est blessé*
- *2-3 Noir : avantage stratégique, le parti inférieur gagne 4F au prochain tour.*
- *4 Jaune : les deux partis subissent une blessure*
- *5 Gris : avantage stratégique, le parti supérieur gagne 3F au prochain tour.*
- *6 Bleu : le parti supérieur est blessé, l'autre subit une blessure et une perte de moral*
- *7 Mauve : le parti inférieur subit une perte de moral (2 si bataille majeure)*

- 8-10 Vert : le parti inférieur est blessé

TABLER III - Double en F

- 1 Rouge : le parti supérieur est blessé
- 2 Noir : avantage stratégique, le parti inférieur gagne 4F au prochain tour.
- 3 Jaune : le parti supérieur est blessé, l'autre subit deux blessures puis deux pertes de moral
- 4 Gris : le parti inférieur subit deux pertes de moral (3 si bataille majeure)
- 5-7 Bleu : le parti inférieur subit une blessure
- 8-9 Mauve : le parti inférieur subit deux blessures
- 10 Vert : le parti inférieur subit deux blessures puis 3 pertes de moral

TABLER IV - Triple en F

- 1 Rouge : le parti supérieur subit une perte de moral
- 2 Noir : avantage stratégique, le parti inférieur gagne 6F au prochain tour.
- 3 Jaune : le parti supérieur subit une perte de moral, l'autre subit deux blessures puis deux pertes de moral
- 4 Gris : le parti inférieur subit trois pertes de moral (4 si bataille majeure)
- 5 Bleu : le parti inférieur subit une blessure
- 6-8 Mauve : le parti inférieur subit deux blessures
- 9-10 Vert : le parti inférieur subit deux blessures puis 3 pertes de moral

Exemple : le tirage a donné 8 (une victoire facile pour le camp supérieur), un des fantassins du camp rouge est blessé, il perd un en force et un à son moral. Le fantassin n'a donc plus qu'un moral en doute (s'il arrive à rupture, il s'enfuira du champ de bataille).

La force totale de l'armée rouge pour le prochain tour, si rien ne change, sera de 5 (car ils ne pourront plus consolider et que l'un de ses fantassins est blessé). L'armée bleue, avec sa force de 10, tirera dans la Table III (Double en force).

TEMPS – QUATRE – NOUVEAU TOUR

Après avoir retiré les pertes (blessures et désertions dues au moral), on recommence un nouveau tour, et ce jusqu'à la fin de la journée. Si n'y a plus de troupes adverses ou qu'elles ont toutes fui, les Troupes du vainqueur gagnent 1 degré de Moral.

TEMPS – CINQ – FIN DE JOURNÉE

Les troupes se séparent temporairement et bivouaquent.

Ralliement

À la fin d'une journée de conflit, il est possible de rallier les troupes en fuite. Suivant le degré de commandement du camp, il y a plus ou moins de chance que la troupe se rallie, déserte définitivement ou reste en déroute

Moyenne

- 2-Rouge : déroute
- 6-Blanc : statu quo
- 2-Vert : ralliement

Repos

À la fin d'une journée de conflit, les troupes peuvent regagner en fatigue. Les Troupes désengagées regagnent 1 en fatigue. Les Troupes n'ayant pas bougé et n'ayant rien fait d'autre pendant toute la journée regagnent 2 en fatigue ou deviennent reposées (+1 en F). Les Troupes engagées ne récupèrent rien.