

TABLEAU DE RÉOLUTION DES TIRS D'ARTILLERIE

DE 6	1	3/4	1/2	1/4
1	1	0	0	0
2	1	1	0	0
3	2	1	1	0
4	2*	2	1	1
5	3*	2*	2	1
6	3*	3*	2*	2

Pour l'artillerie tirant à boulet au même niveau que la cible = 2 colonnes à droite pour l'unité cible complète dans les 5cm en arrière de la première. sinon 1/2 résultat arrondi à l'inférieur si l'unité est partielle.

* Général contigu à l'unité cible touché:

1 = mort

2 = blessé grave + quitte le terrain.

3 = blessé grave + commande 1PA et 10cm de MVT par tour max.

4 = blessé léger mais commande 2PA et 20cm de MVT

5 = blessé léger mais peut commander et bouger normalement.

6 = ouf c'est passé à coté!

TABLEAU DE RÉOLUTION DES TIRS D'INFANTERIE

DE 6	1	3/4	1/2	1/4
1	1	0	0	0
2	1	0	0	0
3	1	1	0	0
4	2*	1	1	0
5	2*	2*	1	1
6	3*	2*	2*	1

* Général contigu à l'unité cible touché:

1 = mort

2 = blessé grave + quitte le terrain.

3 = blessé grave + commande 1PA et 10cm de MVT par tour max.

4 = blessé léger mais commande 2PA et 20cm de MVT

5 = blessé léger mais peut commander et bouger normalement.

6 = ouf c'est passé à coté!