

Bataille Empire - Index

Merci à Thierry pour son aide

Activation des divisions	28	Distance opérationnelle	19
Ajustement de la position	39	Distance tactique	19
Ajustement de la taille des unités	104	Elan	24
Armées	103	Etat d'une unité - en déroute	23
Arrêter une charge de cavalerie	43	Etat d'une unité - en désordre	23
Artillerie attelée	39	Etat d'une unité - en ordre	23
Artillerie déployée	39	Facteur de Tirailleurs (FT)	22
Attacher un général	27	Faible portée	24
Bâtiments (terrain)	72	Flanc ou arrière menacé	49
Bon tireur	24	Flanc ou arrière sûr	49
Budget	83	Formations (doctrine tactique)	23
Canons de bataillon	24	Formations de la cavalerie	26
Carabine ou @carabine	24	Formations de l'artillerie	26
Caractéristiques des généraux	27	Formations de l'infanterie	25
Changer de formation	38	Fuite (arrêter une...)	45
Charge (choix de la cible)	42	Fuite (déroulement)	45
Charge (dans un intervalle)	42	Fuite d'un général	27
Charge (déroulement)	42	Garnison	80
Charge (restriction)	42	Général éliminé	27
Charge (vitesse)	42	Grande taille	24
Charge de flanc ou d'arrière	44	Groupe	19
Charge d'opportunité	44	Hors commandement	20
Charges et chocs	29	Impétueux	24
Chocs	57	Initiative des divisions	28
Chocs (artillerie au)	62	Initiative	74
Chocs (cavalerie au)	62	Lance	24
Chocs (modificateurs)	58	Lente	24
Chocs (mouvements après un choc)	60	Ligne de communication	75
Chocs (plusieurs contre un)	57	Limitations (artillerie)	104
Chocs (qui peut combattre ?)	57	Marche de flanc	81
Chocs (résolution)	57	Marqueurs d'action	29
Chocs (résultats)	57	Mauvais tireur	25
Classe de manœuvre	22	Menace de l'ennemi	38
Cohésion et déroute d'une armée	82	Moral et statut	22
Combat (ordre des....)	47	Mouvement de groupe	36
Combat (soutien moral/arrière/feu)	47	Mouvement latéral	36
Combat (unités principales)	47	Mouvement oblique	36
Commandement stratégique	28	Mouvement vers l'arrière	36
Commandement tactique	29	Mouvements (plusieurs)	38
Comment bouger ?	35	Mouvements des généraux	27
Comparer le moral de 2 unités	22	Mouvements et ralliements	29
Conditions de victoire	82	Mouvements opérationnels	41
Contre-charge de cavalerie sur inf.	43	Niveau de victoire	82
Contre-charge de cavalerie	43	Objectifs	78
Contre-charge	43	Objectifs contrôlés	82
Cuirasse ou demi-cuirasse	24	Obstacles	35
Dans le flanc ou l'arrière	19	Ordre - Attaquer	31
Demi-tour sur place	39	Ordre - Engager	31
Déploiement des armées	81	Ordre - Manœuvrer	32
Déroute d'une armée	82	Ordre - Réserve	32
Distance de mouvement	35	Ordre - Retraiter	32

Ordre - Suivez-moi !	33	Tir (priorité)	50
Ordre - Tenir	31	Tir (qui peut tirer ?)	50
Ordres (affectation)	30	Tir (résolution)	52
Ordres (description)	30	Tir (zone de)	51
Ordres (pts de commandement)	30	Tir dans et depuis les bâtiments	50
Passage de ligne	37	Tir de riposte	53
Pénalisé au combat (*)	35	Tir des carrés	50
Pertes d'un général (effets)	27	Tir d'opportunité et charge	54
Pertes et attrition	23	Tir d'opportunité	53
Pertes infligées	82	Tir obligatoire	50
Petite taille	25	Tir partiel	51
Pivot	36	Tirailleurs détachés (combat)	66
Plan de bataille	79	Tirailleurs détachés (mouvements)	66
Points de cohésion	23	Tirailleurs détachés	65
Points de commandement	33	Tirailleurs intégrés	65
Points de victoire	82	Tirs d'artillerie (au-dessus)	55
Pts de commandement (utilisation)	33	Tirs d'artillerie (boulet/mitraille)	55
Ralliement	64	Tirs d'artillerie (enfilade)	55
Rapide	25	Tirs d'artillerie (et tirailleurs)	55
Réactions (à une charge)	46	Tirs d'artillerie (mouvement et tir)	55
Réactions (aux mouvements)	46	Tirs d'artillerie (ricochet)	55
Reconnaissance	74	Tirs préparatoires	29
Règles optionnelles	84	Troupes cachées (marqueurs)	79
Renforts	80	Troupes cachées	79
Réorientation	38	Type de bataille	74
Réserve (artillerie)	68	Unités sortant de table	45
Réserve (entrée)	67	Victoire (conditions)	82
Réserve (mise en)	67	Victoire (niveau)	82
Réserve et garnison	80	Zone de 45°	19
Réserve	67	Zone de déploiement	79
Respect des intervalles	35		
Routes	35		
Sans obusiers	25		
S'approcher de l'ennemi	35		
Scénarios	92		
Soutien (Conditions)	48		
Soutien (effet)	48		
Soutien (moral/arrière/feu)	47		
Tenace	25		
Terrain (bâtiments)	72		
Terrain (description)	70		
Terrain (effet)	69		
Terrain (placement)	75		
Terrain (tableau des effets)	73		
Terrain (visibilité)	70		
Test de contrôle	40		
Test de manœuvre	40		
Test de moral	56		
Tir	29, 50		
Tir (conditions)	54		
Tir (couvert)	51		
Tir (ligne de vue)	51		
Tir (modificateurs)	52		
Tir (moment)	50		
Tir (portée)	50		
Tir (principal et soutien)	52		