

Cristal et Acier

Type	\$\$	CF	MAX	Total	Notes
MI	1	1			+3 contre EL
IL	2	3			
EP	3	5			
LA	3	4			+2 contre CLE/EL +1 contre CLO
CLE	4	6			-1 en Montagne/Forêt
CLO	5	8			-2 en Montagne/Forêt
EL	5	10			-3 en Montagne/Forêt +2 contre CLE/CLO
CH	5	7			-4 en Montagne/Forêt +2 contre EP/LA

Ressources :

Trésor :

Séquence de Jeu

- 1- Phase d'Evènement.
- 2- Phase de Recrutement.
- 3- Phase de Mouvement.
- 4- Phase d'Exploration.
- 5- Phase de Conflit.
- 6- Phase de Conquête.

Table de Combat

Jet de dés	Ratio de Force		
	1:1	2:13:1	4:1
1	-/2	1/11/1	2/1
2	-/1	1/12/1	3/-
3	1/1	1/-3/-	4/-
4	1/1	2/-4/-	5/-
5	1/-	3/-5/-	6/-
6	2/-	4/-6/-	8/-

Résultat : (Pertes du Défenseur)/(Pertes de l'Attaquant)

Modificateurs : Si le nombre d'unités de cavalerie d'un camp est égal au double ou plus de celles de l'adversaire, décalez le résultat d'une colonne à son avantage (à gauche pour le défenseur, à droite pour l'attaquant).