

## Tabela modyfikacji procentowych

Siła	Modyfikacja siły oddziału									
	-75%	-50%	-25%	+50%	+75%	+125%	+150%	+200%	+300%	+350%
1	1	1	1	1	2	2	2	3	4	4
2	1	1	1	3	3	3	5	6	8	9
3	1	1	2	4	5	7	7	9	12	13
4	1	2	3	6	7	9	10	12	16	18
5	1	2	4	7	9	11	12	15	20	22
6	1	3	4	9	10	13	15	18	24	27
7	2	3	5	10	12	16	17	21	28	31
8	2	4	6	12	14	18	20	24	32	36
9	2	4	7	13	16	20	22	27	36	40
10	2	5	7	15	17	22	25	30	40	45
11	3	5	8	16	19	25	27	33	44	49
12	3	6	9	18	21	27	30	36	48	54
13	3	6	10	19	23	29	32	39	52	58
14	3	7	10	21	24	31	35	42	56	63
15	4	7	11	22	26	34	37	45	60	67
16	4	8	12	24	28	36	40	48	64	72
17	4	8	13	25	30	38	42	51	68	76
18	4	9	13	27	31	40	45	54	72	81

Tabela ma na celu ułatwienie stosowania modyfikacji procentowych siły występujących w grze. Modyfikacje te polegają na zwiększeniu bądź zmniejszeniu o określony procent wyjściowej (pierwotnej) siły poszczególnych oddziałów atakujących. Najpierw należy jednak skumulować (dodać do siebie) wszystkie modyfikacje procentowe, które mają w danej sytuacji zastosowanie. W pierwszej kolumnie tabeli od lewej podano wyjściową siłę oddziału. W kolejnych kolumnach tabeli podano wartości siły oddziału zmniejszonej albo zwiększonej o określony procent, w zależności od zastosowanej modyfikacji (np. w drugiej kolumnie tabeli od lewej wartości siły oddziału zmniejszone o 75%, w trzeciej kolumnie tabeli od lewej wartości siły oddziału zmniejszone o 50% itd.). Modyfikacje z minusem oznaczają zmniejszenie siły oddziału o określony procent, modyfikacje z plusem oznaczają zwiększenie siły oddziału o określony procent. **Wartości siły w tabeli podano po zaokrągleniu zgodnie z zasadami gry (0,25 i 0,50 – w dół; 0,75 – w górę).**

### **Modyfikacje za morale i kolumnę piechoty w ataku:**

-75% – atakujący (nie kolumna piechoty) z morale o 2 niższym albo o 3 niższym (przy różnicy morale 3 za każdą taką atakującą jednostkę (stos) dodatkowo modyfikator -1)

### **-50% – atakujący (nie kolumna piechoty) z morale o 1 niższym**

-25% – atakująca kolumna piechoty z morale o 2 niższym albo o 3 niższym (przy różnicy morale 3 za każdą taką atakującą jednostkę (stos) dodatkowo modyfikator -1)

**0% (czyli bez modyfikacji) – atakująca kolumna piechoty z morale o 1 niższym** albo atakujący (nie kolumna piechoty) o takim samym morale

+50% – atakująca kolumna piechoty z takim samym morale *albo kolumna piechoty (niezależnie od morale) atakująca obronę zabudowań (patrz 5.6.3)*

### **+75% – atakujący (nie kolumna piechoty) z morale o 1 wyższym**

### **+125 – atakująca kolumna piechoty z morale o 1 wyższym**

+150% – atakujący (nie kolumna piechoty) z morale o 2 wyższym

+200% – atakująca kolumna piechoty z morale o 2 wyższym

## Tabela modyfikacji procentowych

+300% – atakujący (nie kolumna piechoty) z morale o 3 wyższym

+350% – atakująca kolumna piechoty z morale o 3 wyższym

### **Modyfikacje kawalerii szarżującej z góry na przeciwnika znajdującego się pod zboczem:**

Morale atakującego o 3 niższe => -25% (i modyfikator -1 dla każdej atakującej jednostki)

Morale atakującego o 2 niższe => -25%

### **Morale atakującego o 1 niższe => 0%**

Morale atakującego takie samo jak obrońcy => +50%

### **Morale atakującego o 1 wyższe => +125%**

Morale atakującego o 2 wyższe => +200%

Morale atakującego o 3 wyższe => +350%

W praktyce w 80-90% przypadków w grze mają zastosowanie modyfikacje, które zostały podkreślone i zaznaczone grubą czcionką lub kursywą (-50%, 0%, +75%, +125%). Niektóre modyfikacje, zwłaszcza te za różnicę 3 punktów morale, mają zastosowanie zupełnie wyjątkowo.

### **Przykłady zastosowania tabeli:**

**Przykład 1:** Polska kolumna piechoty o sile 9 atakuje rosyjską kolumnę piechoty. Polacy mają morale 4, Rosjanie mają morale 3. Zatem Polacy mają o 1 wyższe morale. W tej sytuacji, zgodnie z zasadami gry, mają zastosowanie dwie modyfikacje procentowe:

- polski oddział zwiększa siłę o 50% za szyk kolumny w ataku (10.5.1),

- polski oddział zwiększa siłę o 75% za morale o 1 wyższe od przeciwnika (10.6.3).

Najpierw, zgodnie z 10.2.3, obie modyfikacje kumulujemy, czyli dodajemy do siebie:

$50\% + 75\% = 125\%$

W pierwszej kolumnie tabeli od lewej odnajdujemy wiersz zawierający wartość wyjściową siły, czyli w tym przypadku 9. Następnie odnajdujemy kolumnę tabeli zawierającą wartość modyfikacji procentowej, czyli w tym przypadku +125%. Zmodyfikowana siła znajduje się na przecięciu wiersza tabeli z siłą wyjściową 9 i kolumny tabeli zawierającej modyfikację +125% i wynosi 20.

**Przykład 2:** Polska linia piechoty o sile 6 atakuje rosyjski czworobok. Polacy mają morale 4, Rosjanie mają morale 3. Do tego Rosjanie stracili w tym etapie dowódcę, któremu podlegał walczący oddział, co powoduje, że ich morale do zakończenia następnego etapu jest o 1 niższe (17.2.4). Zatem Polacy mają o 2 wyższe morale. W tej sytuacji, zgodnie z zasadami gry, ma zastosowanie tylko jedna modyfikacja procentowa:

- polski oddział zwiększa siłę o 150% za morale o 2 wyższe od przeciwnika (10.6.3).

Nie mamy innych modyfikacji procentowych, zatem końcowa modyfikacja to 150%.

W pierwszej kolumnie tabeli od lewej odnajdujemy wiersz zawierający wartość wyjściową siły, czyli w tym przypadku 6. Następnie odnajdujemy kolumnę tabeli zawierającą wartość modyfikacji procentowej, czyli w tym przypadku +150%. Zmodyfikowana siła znajduje się na przecięciu wiersza tabeli z siłą wyjściową 6 i kolumny tabeli zawierającej modyfikację +150% i wynosi 15.