

TABLE D'EFFET DU TERRAIN

Terrain d'hex	Coût de mouvement (PM)		Effet sur le combat		
	inf/art/leader	Cav	Inf	Cav	Bomb
Dégagé	1	1	0	0	0
Bois	2	3	-1	(-4)*	-1
Ville	1	1	-1	(-4)*	-2
Ville ceinturé	1	1	-3	(-4)*	-2
Marais	2	3	-1	(-4)*	[-1]
Etang/Rivière	2	2	(-1)	(-1)	[-1]
Eau profonde	P	P	P	P	P

Terrain de coté d'hex

Haut de pente	+1	+1	-2	-2	-2
Bas de pente	+0/+1	+1	0	0	0
ruisseau	+1	+1	-1	-1	0
pont	+0	+0	-1	-1*	0
retrenchement	+1	+2	-2	-2*	-2
étang	P	P	P	P	P
Rivière Mietzel	tous**	tous**	P	P	0
Rivière Elbe	P	P	P	P	P

Coût pour quitter une ZDCE

+1 PM	Toutes les unités en support
+1 PM	La cavalerie Prussienne "Engaged" (seulement si elle n'est pas engagé par de la cavalerie Formé)
+2 PM	Toutes les autres unités rapides "Engaged" (seulement si elle n'est pas engagé par de la cavalerie Formé)

SEQUENCE DE COMBAT

1. Désignation de l'attaque
2. retrait avant le combat
3. Détermination du rapport
4. Sélection des unités à la tête du combat
5. Déterminer le modificateur (DRM)
6. Résoudre le combat
7. Test des pertes de chef
8. Application des résultats
9. Avance après combat
10. Attaque/Avance prolongé
11. Gain de pion de Combat Gagnant
12. Action de cavalerie

Modificateur de Ralliement

additionné ou enlevé à la valeur de morale de l'unité

- +? MM si l'unité est empilé avec un chef ami
- +1 à quatre ou plus d'un hex ennemi
- +1 infanterie dans un bois ou une ville
- 1 empilé avec ou adjacent à une unité amie en Désordre ou en déroute
- 1 adjacent à une unité ennemie
- 1 l'armée est démoralisée
- 2 l'armée est brisée

Coût de Mouvement :

Appliquer la valeur de l'hex la plus élevé et ajoutez les côtés d'hex.

Effets sur le Combat :

Appliquez les modificateurs de l'hex le moins favorable à l'attaquant (soit l'hex du défenseur ou celui de l'attaquant), plus les côtés d'hex entre les deux hexs. L'attaquant peut choisir quel hex attaquant et quel hex en défense est utilisé comme modificateur (DRM) de terrain pour les attaques multi-hex, tout en appliquant les côtés d'hex entre les deux hexs choisis.

Notes sur la Table d'effets du Terrain :

- # Si le résultat n'est pas entre parenthèses ou crochets, alors les effets du combats sont pour l'attaquant dans le terrain
- () Ces effets s'appliquent à l'attaquant à partir ou dans cet hex
- [] Ces effets s'appliquent seulement à l'attaquant à partir de ce terrain
- P Interdit
- * La cavalerie ne peut pas utiliser leur valeur de choc en attaquant dans ou à partir de ce terrain
- ** IC , en colonne seulement
- 1 L'hex 3110 sur la carte de Leuthen est une ville ceinturé
- 2 Un hex est un étang/rivière quand il ne comprends pas que du bleu, autrement il est considéré comme un hex d'eau profonde, inexploitable pour les troupes.
- 3 S'il n'y a pas de pont ou de passage
- 4 Un côté d'hex est un étang quand il est couvert complètement par l'étang.

Charges Profondes

Après les mouvements d'avance, toute cavalerie étant "Engaged", formé qui n'a pas encore exécuté de charges profondes à ce tour peut tenter de le faire maintenant (19.11.1). Désigné la cavalerie qui fait la tentative et lancé le dé. Additionnez le morale de l'unité et le modificateur de morale de tout chef empilé avec l'unité. Toutes unités avec un total de 11 ou plus doit participer à la prochaine attaque.

Effet du morale au combat :

- 5 VM Peut retraiter volontairement. Pas affecté par un résultat "r"
- 4 VM Doit subir un résultat Désordre quand elle prend un point de perte (PP) si elle a déjà une perte de pas. Le résultat "r" entraîne un "désordre".
- 3 VM Doit subir un résultat Déroute quand elle prend un point de perte (PP) si elle a déjà une perte de pas. Le résultat "r" entraîne un "désordre". Un "S" entraîne une reddition pour un PP.