

TABELA TERENU

Typy terenu	General	Piechota	Kawaleria	Artyleria	Ogień	Starcie
Czysty	1	1	1	2	BE	+1
Trudny/Surowy/Suche jezioro/Winnica	1	1	2	2	BE	BE(e)
Ogród/Gaj palmowy	1	1	3	3	BE	-1(e)
Las	2	2	3	3	-1	-1(e)
Mokradła/Zamarznięty staw*	2	2	3	Z	BE	-2(e)
Rzeka/Jezioro/ Morze	Z	Z	Z	Z	BE	Z
Miasto/Wieś/ Ruiny(b)	1	2	3	3	-2	-1(e)
Zamek(b)	2	2	2	2	-2	-3(e)
Droga(c)	1/2	1	1	1	UIT	UIT
Szlak(c)	1/2	1	1	2	UIT	UIT
Most/Most Pontonowy	0	0	0	0	BE	-3(e)(b)
Strumień/Kanał/Bród	0	+1	+1	+2	BE	-1
+1 poziom terenu	+1	+1	+1	+1	-1(f)	-1
+2 poziom terenu lub więcej	+1	+1	+2	Z	-1(f)	-2
-1 poziom terenu	0	0	0	+1	BE	+1
-2 poziom terenu lub więcej	0	0	+1	Z	-1(f)	+1
Grzbiet	0	0	0	0	Z(f)	BE(e)
Stok	0	0	+1	Z(c)	BE	-1(e)
Stromy stok	+1	+1Z	Z(c)	Z(c)	Z(f)	-2(e)
Reduta/Mur	+1	+1	+2	+3D	-1/BE(g)	-2/-1(e)(g)
Fortyfikacja	+2	+2	Z	Z	-2/BE(g)	-3/-1(e)(g)
Heks z własną jednostką	0	+1	+1	+1	BE	BE
Opuszczenie SK (d)	0	+1	+1	+1	BE	BE

*: patrz również reguły specjalne dla Austerlitz, Ilawy i Berezyny

UIT – użyj innego terenu z heksu, BE – Bez efektu, Z – Zabronione, D – Automatyczne zmieszanie, +1Z - +1 PR i Zmieszanie

(a) – dotyczy jednostki stojącej na takim terenie, celu starcia, szarży lub ognia

(b) – Jednostki na takim heksie mają 6 heksów czołowych i gdy atakują, otrzymują -1. Jednostki kawalerii na tych heksach dostarczają modyfikator +2 dla jednostek wroga, które atakują ją starciem (lecz tylko wtedy, gdy jest wśród nich jednostka piechoty).

(c) – Drogi i szlaki zapobiegają ponoszeniu dodatkowego kosztu przekroczenia strumienia, reduty/muru lub fortyfikacji, jak też dodatkowego kosztu za zmianę poziomu terenu. Koszt stoków i stromych stoków nie może być zniesiony, ale rezultat D za przekroczenie stromego stoku nie jest uznawany. Drogi i szlaki pozwalają jednostkom kawalerii na przekraczanie stromych stoków, a artylerii na przekraczanie stoków i stromych stoków. BE w Tabeli Terenu jest ignorowane i dodaje się 2 do kosztu ruchu za teren. Uwaga: jednostka nie może używać w ruchu drogi ani szlaku podczas wchodzenia na heks sąsiadujący z jednostką wroga (patrz 4.3.1)

(d) – jednostki zmieszane płacą +1 PR za wejście w SK wroga.

(e) – ruch w szarży i szarża zabroniona z, przez i przeciwko temu typowi krawędzi terenu

(f) – W przypadku ognia na bliską odległość (jeden heks). Patrz również reguły dotyczące Linii Widoczności (7.4).

(g) – Pierwsza liczba dotyczy jednostek atakujących taki heks, druga dotyczy jednostek atakujących z takiego terenu. Modyfikator za teren w reducie/fortyfikacji lub teren, z którego jest prowadzony atak nie mogą być łączone z modyfikatorem za redutę/fortyfikację

(h) – Ten modyfikator jest brany pod uwagę tylko gdy most przechodzi przez rzekę. Jest ignorowany, jeśli most przekracza strumień.

(i) – Jeśli stromy stok istnieje między dwoma heksami o różnicy 3 poziomów terenu, to teren jest niedostępny, a

MODYFIKATORY RZUTU KOSTKĄ ZA STARCIE I SZARŻĘ

Typ	Modyfikator	Efekt
Siła	Stosunek sił (8.6)	Patrz Tabela Stosunków Sił
Zwartość	Różnica między najlepszym współczynnikiem zwartości między jednostkami atakującymi a najlepszym współczynnikiem zwartości między jednostkami broniącymi się (8.6)	Zwartość najlepszego napastnika – zwartość najlepszego obrońcy
Teren	Teren obrońcy, krawędź i jednostki posiadające 6 heksów czołowych	Patrz TT i (b)
Ucieczka	Obrońca uciekający (nie łączy się z 2 następnymi modyfikatorami)	+2
Pozycja	Obrońca atakowany z jednego z heksów tylnych	+2
	Obrońca atakowany z heksów czołowych i co najmniej jednego z heksów tylnych (nie dodaje się do poprzedniego). Pamiętaj: jednostki atakujące muszą z sobą sąsiadować.	+3*
	Napastnik posiada jeden ze swych heksów tylnych ulokowany w heksie czołowym jednej lub więcej jednostki piechoty lub artylerii nie uczestniczących w walce (dodaje się do poprzednich dwu przypadków)	-1
Starcie kawalerii, Szarża i Czworobok	Walka kawalerii (bez szarżowania)	-2
	Szarża co najmniej jedną jednostką ciężkiej kawalerii (L na jednostce)	+3
	Szarża nie-ciężkiej kawalerii	+1
	Szarża kawalerii przeciwko czworobokowi (bonus szarży jest stracony). Jest w mocy nawet wtedy, gdy szarża jest łączona z atakiem piechoty.	-2
	Tylko piechota atakująca czworobok	+1

*to +3 odnosi się tylko do przypadków "czoło/tył" czy "tył/czoło" ("czoło/czoło" nie daje żadnych modyfikatorów, podczas gdy "tył/tył" daje modyfikator +2).

MODYFIKATORY DO RZUTU KOSTKĄ DLA OGNIARZY

Typ	Modyfikator	Efekt
Strzelający	Ogień artylerii	+ siła ognia jednostki
	Łączony ogień 2 jednostek artylerii tej samej formacji stojących na tym samym polu	+2
	Strzelający ma 6 heksów czołowych (czworobok, miasto, wieś)	-1
	Reakcja ogniem (8.3) lub ogień kontrbaterijny (7.6)	-1
Cel	Teren heksu i jego krawędzi	Patrz Tabela Terenu
	Cel skoncentrowany: dwie lub więcej jednostek, innych niż artyleria, na heksie	+1
	Cel sformowany w czworobok	+1
Zasięg	Ogień na sąsiednie pole, przeciwko piechocie lub kawalerii	+1
	Ogień w zasięgu skutecznym	0
	Ogień w zasięgu długim, za każdy heks powyżej zasięgu efektywnego	-2

TABELA OGNIARZY

Rzut kostką+Siła ognia+MRK	Efekt
15 i więcej	U
13 do 14	Z
9 do 12	PZw

U – Ucieczka

Z – Zmieszany

PZw – Próba Zwartości; jeśli niepomyślna, D

MODYFIKATORY RZUTU KOSTKĄ DO STARCIA LUB SZARŻY

Wynik modyfikowany- go rzutu kostką	Obrońca	Napastnik
10 lub więcej	1 + Z	Przełamanie (8.7) lub <i>Pościg</i> (9.5)
5 do 9	1 + PZw	<i>Pościg</i> (9.5)
0 do 4	<i>Pościg, jeśli kontrszarża i wycofanie lub odwrót napastnika</i> (9.4 i 9.5)	Z + PZw/1
Mniej niż 0	Kontratak (8.7) lub <i>Pościg</i> (9.5)	Z + PZw/1

TABELA STOSUNKÓW SIŁ

Stosunek sił	Modyfikator Rzutu Kostką
4 / 1 lub więcej	+4
3 / 1	+3
2 / 1	+2
1,5 / 1	+1
1 / 1	0
1 / 1,5	-1
1 / 2	-2
1 / 3	-3
1 / 4 lub gorszy	-4

1 = wycofanie o 1 heks;

Z = zmieszanie;

PZw = Próba Zwartości, gdy się nie powiedzie, Z

PZw/1 = Próba Zwartości, gdy się nie powiedzie, wycofanie o 1 heks

Części zapisane kursywą odnoszą się tylko do kawalerii.