"Frédéric le Grand" - Feuille Référence Rapide Mouvement et Combat

Туре	Mouvt	Por	Fac	Туре	Mouvt	Por	Fac	Type	Mouvt	Por	Fac	
In anieris òrgese	2	1	2	Casalistic Lagoris	4	1	2	antiffere or me by two legislation	1/2 sans combat	2	3/2 (*)(h)	
	(*	() 2 s'il no	e reste qu'	une plaquette. / (h) -1 dé pour cha	que hexag	gone de d	éplacement effecti	ué.			
Infarració de Hypo	1/2 sans combat	1	3	Covalerto Isranio	3	1	3	Antilertologorotyted	1 sans combat	3	3/2 (*)(i)	
			(*) 2	s'il ne reste qu'ur	ne plaquette. / (i)	Pas de tir	si mouve	ment.				
Int) 4 says Fgore	2	2	2 (a)	Lu rassiery	3	1	4	Ar Illistic Introduct p. cil	1 sans combat	4	3/2 (*)(i)	
	((a) -1 dé	en corps à	a corps / (*) 2 s'il	ne reste qu'une p	laquette. /	(i) Pas d	le tir si mouvemen	t.			
-1 fits kerayês barale	1/2 sans combat	2	3 (a)	Cavulatie (155 Jarrele	2	1	3 (d)	Aridens, instituted a prod	1 sans combat (k)	5	3/2 (*)(i)	
(a) -1 dé en	n corps à corps / (d) l'adver	rsaire a -1	dé / (*) 2 s'il ne	reste qu'une plaqu circonstances.	iette. / (i)	Pas de ti	r si mouvement. /	(k) Jamais plus d	e 1 en to	ıtes	
Annuraligue	2	1	2 _(b)	Line to lives	4	1	(e)	an Hola shoot track gon	3	2	3/2 (*)(h)	
(b) L'ennemi «	moderne » a +1	dé en cor	ps à corps					'il ne reste qu'une p	plaquette. / (h) -1	dé pour	chaque	
Arrhorem-yone	1/2 sans combat	1	3 (b)	hexagoi	ne de déplacemen	1	(e)	Art late class teem	2	3	3/2 (*)(h)	
(b) L'ennemi «	moderne » a +1	dé en cor	ps à corps		ue sur cavalerie e ne de déplacemen			'il ne reste qu'une p	plaquette. / (h) -1	dé pour	chaque	
Inf ayoung line	2	1	2 (c)	i mrastate limites	3	1	4 (e)	Pas d'artillerie volante lourde ou très lourde.				
(c)Si l'ennemi «	moderne » peut f			peut la faire AVA valerie et artilleri	NT l'attaque de c	ette unité	. / (e) +1					
Intimusiane conser	1/2 sans combat	1	3 (c)	Turder (15t Leard)	2	1	3 (d/e)	Stiff e. Henre te skawe	2	2	3/2 (*) (f/j)	
								adversaire a -1 dé nis) sauf chameaux				

"Frédéric le Grand" - Feuille Référence Rapide Mouvement et Combat

2/3 so comb		2	Lintactorio legéra	3	1	2 (f)	Villas Instituto i Laco	1/2 sans combat	2	3/2 (*)(n)
(f) Animaux	(même amis) s	auf chame	aux dans hex ad	jacent -1 dé. / (*)	2 s'il ne r	este qu'un	e plaquette. / (n) -	2 dé si mouveme	ent.	
1/3 so comb		3	Llandiev kurds	3	1	3 (f)	And Having Department for the	1 sans combat	3	3/2 (*)(i)
(f) Animaux (n	nême amis) sau	ıf chamea	ux dans hex adja	cent -1 dé. / (*) 2 s	s'il ne res	te qu'une	plaquette. / (i) Pas	de tir si mouver	nent.	
2/3 sq comb		2	<u>Hameliev at awiery</u>	3	1	4 (f)	Artificial families of instance	1 sans combat	4	3/2 (*)(i)
(f) Animaux (n	nême amis) sau	ıf chamea	ux dans hex adja	cent -1 dé. / (*) 2 :	s'il ne res	te qu'une	plaquette. / (i) Pas	s de tir si mouver	nent.	•
2/3 sq comb		2 (g)	1 hamelloose Section Sta	2	1	3 (d/f)	ar Toleras Lendo (Godes	1 sans combat (k)	5	3/2 (*)(i)
(g) Animaux (même amis) hex adjacent -				Perte = panique. / (/ (i) Pas de tir si n						ux dans
1 Liphun items.	1	5 (g)	Sett of Figham is Value	2	2	3 (g/l)	atther to define the state	1/2 sans comb	4	3/2 (*) (g/h)
(g) Animaux (même ar	nis) sauf éléph			é + Perte = panique ir chaque hexagon				ent. / (*) 2 s'il ne	reste qu	'une
2	1	6 (g)	Entropy Fighter (2) and Fighter (2) and Fighter (3) and Fighter (3) and Fighter (3) and Fighter (4) and Fighte	2	3	3 (g/l)	And bright state bade of the	1 sans combat	5	3/2 (*) (g/i)
(g) Animaux (même ar	nis) sauf éléph	ant dans h		é + Perte = panique . / (i) Pas de tir si r			de dé en mouvem	ent. / (*) 2 s'il ne	reste qu	'une
2/3 sq comb		3 (0)	Kopran or parity o	Spécial 3 dés	1	3 (m)				
(o) peut se mettre en posit				l s dans sa dernière j f éléphant dans hex				e comme derrière	une pali	ssade. /
General on clues (p)	Comment hex; In 1	nandt 5 nfluence hex.	Sinc 9 (Neal	3 (p) e sauf si véhicule i	Commandt 3 hex; Influence 1 hex.		CIII - ətraqqistreu-	3 (p)	Commandt 1 hex ; Influence 0 hex.	

- Le terrain rencontré peut influer sur la capacité de mouvement. A noter que le terrain accidenté n'a pas d'effet sur le déplacement des personnages qui se déplacent seuls mais que le terrain infranchissable le reste.
- Les unités n'ont pas de zone de contrôle. Donc une unité peut passer le long d'un hexagone occupé par un ennemi sans perdre de sa capacité de mouvement.