

	Outflank		Assault				Escalated assa				Echelon				Probe			
	Attacker	Defender	Attacker	Defender	Attacker	Defender	Attacker	Defender	Attacker	Defender	Attacker	Defender	Attacker	Defender	Attacker	Defender		
Outflank	A		I				I				I				I			
	1-2	1-2	2-3	2-1	3-3	3-1	2-1	2-1	2-1	2-1	2-1	2-1	2-1	2-1	2-1	2-1		
	1-4	1-4	3-3	3-1	2-1	4-4	4-3	4-1	3-1	5-4	3-1	2-1	2-1	3-3	4-2	4-2	2-1	2-3
Counter-attack	I		B				B											
	2-1	2-3	3-1	3-1	4-1	4-1	1-2	3-1	1-1	3-2								
	2-1	4-4	3-3	3-1	4-2	4-2	5-2	5-2	3-4	4-1	1-3	3-2						
Esc. Counter-attack	I		B				B											
	3-1	3-3	4-1	4-1	4-1	4-1	2-2	3-1	2-1	4-2								
	3-1	5-4	4-3	4-1	5-2	5-2	5-2	5-2	4-4	4-1	2-3	4-2						
Cordon	A						C											
	2-1	3-2	4-1	4-1	2-1	2-1	5-1	5-1	3-1	3-1	2-1	2-1	3-1	4-1	1-1	1-1	1-2	1-2
	3-1	4-2	4-3	4-2	2-1	3-1	5-3	5-2	3-1	4-1	3-1	3-1	4-2	4-2	4-2	4-1	2-1	3-1
With-draw	DHIK		HJ				HJ				HK				Automatic withdrawal			
	2-2	1-1	4-2	1-1	5-2	2-1	3-1	1-1	3-2	1-1								
		3-4	1-1	4-2	1-1	5-2	2-1	3-2	1-1									
Defend	EI		FG				FG				G							
	2-1	3-1	3-1	4-1	3-1	5-1	1-3	4-1	1-1	3-2								
	3-1	2-4	4-1	1-1	3-1	4-2	3-1	5-2	2-3	3-1	3-1	3-1	3-1					
	3-1	4-4	4-2	1-1	2-1	4-3	2-1	5-3	2-4	2-1	3-3	2-1						

- A Do not split into pinning/outflanking forces
- B A side commanded by turkish leader gets morale +1.0
- C Austrian commander gets +1 to combat resolution roll
- D Automatic withdraw if outflank doesn't arrive after 1:st round.
- E Attacking commander's strategic rating +1
- F Commander chart is not used
- G Defender gets morale +1.0 if commanded by russian leader.
- H An all cavalry defender gets strategic rating +1
- I Check outflanking arrival after each round.
- J Throw def strategic rating or less to withdraw
- K Throw defender strategic rating+1 or less to withdraw

Guard commit						
Die roll						
Shift	1	2	3	4	5	6
+1	0	0	1	1	2	2
+2	1	1	2	2	3	4

Morale level	Casualty level											
	d	1		2		3		4		5		d
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5%	0,1	0
	1	0	0	0	0	0	0	5%	0,2	5%	0,3	1
	2	0	0	0	0	5%	0,2	5%	0,4	10%	0,6	2
	3	0	0	5%	0,2	5%	0,5	10%	0,7	10%	1,0	3
	4	0	0,2	5%	0,5	10%	0,8	10%	1,0	15%	1,4	4
	5	5%	0,4	5%	0,8	10%	1,1	15%	1,4	15%	1,8	5
	6	5%	0,6	10%	1,1	10%	1,5	15%	1,9	15%	2,2	6
	7	5%	0,8	10%	1,4	15%	1,9	15%	2,4	20%	2,6	7
2	0	0	0	0	0	0,1	0	0,4	5%	0,5	0	
	1	0	0	0	0,2	5%	0,3	5%	0,7	10%	0,8	1
	2	0	0,2	5%	0,4	5%	0,6	5%	1,0	10%	1,1	2
	3	0	0,5	5%	0,7	5%	1,0	10%	1,3	10%	1,4	3
	4	5%	0,8	5%	1,0	10%	1,4	15%	1,6	15%	1,8	4
	5	5%	1,1	10%	1,4	10%	1,8	15%	1,9	15%	2,3	5
	6	5%	1,5	10%	1,9	15%	2,2	15%	2,3	20%	2,8	6
	7	10%	1,9	10%	2,4	15%	2,6	20%	2,8	20%	3,3	7
3	0	0	0	0,3	0	0,5	5%	0,8	5%	0,9	0	
	1	0	0,3	0	0,5	5%	0,8	5%	1,0	10%	1,1	1
	2	0	0,6	5%	0,8	5%	1,1	10%	1,3	10%	1,4	2
	3	5%	0,9	5%	1,1	10%	1,4	10%	1,6	15%	1,8	3
	4	5%	1,3	10%	1,5	10%	1,8	15%	2,0	15%	2,3	4
	5	5%	1,8	10%	2	15%	2,3	15%	2,5	20%	2,9	5
	6	10%	2,3	10%	2,6	15%	2,8	15%	3,1	20%	3,5	6
	7	10%	2,8	15%	3,2	15%	3,3	20%	3,7	20%	4,1	7
4	0	0	0,4	0	0,6	5%	0,9	5%	1,1	5%	1,3	0
	1	0	0,6	5%	0,9	5%	1,1	10%	1,4	10%	1,6	1
	2	5%	0,9	5%	1,2	5%	1,4	10%	1,7	15%	2,0	2
	3	5%	1,3	5%	1,6	10%	1,8	10%	2,1	15%	2,4	3
	4	5%	1,8	10%	2,1	10%	2,3	15%	2,6	15%	2,9	4
	5	10%	2,4	10%	2,6	15%	2,9	15%	3,1	20%	3,4	5
	6	10%	3,0	15%	3,2	15%	3,5	20%	3,7	20%	3,9	6
	7	10%	3,6	15%	3,8	20%	4,1	20%	4,3	25%	4,5	7
5	0	0	0,9	5%	1,1	5%	1,4	5%	1,6	5%	1,8	0
	1	5%	1,1	5%	1,4	5%	1,6	10%	1,9	10%	2,1	1
	2	5%	1,4	5%	1,7	10%	1,9	10%	2,2	15%	2,5	2
	3	5%	1,8	10%	2,1	10%	2,3	15%	2,6	15%	2,9	3
	4	5%	2,3	10%	2,6	15%	2,8	15%	3,1	20%	3,4	4
	5	10%	2,9	10%	3,1	15%	3,4	20%	3,6	20%	3,9	5
	6	10%	3,5	15%	3,7	15%	4	20%	4,2	25%	4,4	6
	7	15%	4,1	15%	4,3	20%	4,6	20%	4,8	25%	5,0	7

Commander Chart						
vs						
Crnd	0	1	2	3	4	5
0	-1	-1	-1	-1	-1	-1
1	0	-1	-1	-1	-1	-1
2	0	0	0	-1	0	-1
3	3+1	0	0	0	0	0
4	4+1	+1	+1	+1	+1	0
5	5+1	+1	+1	+1	+1	+1

Pursuit class				
Mor. Loss	Rounds			
	1	1	2	3+
2	0-0.9	6	5	4
3	1-1.9	5	4	3
4	2-2.9	4	3	2
5	3-3.9	3	2	-
6	4.0+	2	-	-

Pursuit loss						
D	Class					
	6	6	5	4	3	2
1	15	10	10			
2	15	15	10	10		
3	30	30	15	15		
4	45	45	30	20	10	
5	60	60	45	30	15	10
6	90	75	60	45	30	15
7	120	90	75	60	45	15

- Modify:
- 0 Cav leader die+1
- 1 March -2 cols
- 1 Forest,mountain -1 col
- 2 Desert -1 col
- 3 Siege table
- 4 1- Sortie
- 5 4+ Breach
- 6 Fortress +Fortressvalue
- 7 Undergarisson +1