



- **Activation groupée**
- **Assauts soutenus**
- **Bonus tactique**
- **Chefs renommés**
- **Colonnes denses**
- **Défenses improvisées**
- **Effectifs pléthoriques**
- **Formations Napoléoniennes**
- **Grandes Batteries**
- **Inexpérimentés**
- **Percées**
- **Rivières**
- **Routes**
- **Stoïques**
- **Vétérans**

Activation groupée

Lorsqu'un pion de sa couleur est tiré du bol d'activation, un joueur peut activer plusieurs autres unités situées sur des zones adjacentes. Il lui suffit d'indiquer l'unité principale activée et les unités qui seront actives simultanément. Pour chaque unité activée en plus de l'unité principale, retirer du bol d'activation un pion de la couleur du joueur.

Diminuer de **1** la NR de l'unité activée en premier pour chaque unité supplémentaire activée simultanément, jusqu'à un minimum de "1", indépendamment du nombre de PC éventuellement dépensés. Par exemple, au maximum trois unités peuvent être activées conjointement à une unité de NR4.

Si le jet d'activation de l'unité principale échoue, toutes les unités activées simultanément en subissent également les conséquences.

Le joueur choisit dans quel ordre accomplir les actions des unités activées simultanément.

Assauts soutenus

Les unités activées simultanément peuvent être jouées l'une après l'autre (voir « *Activation groupée* »), ou ensemble, en cas d'**assaut soutenu**. Au maximum deux unités peuvent soutenir un assaut ; tirer **1d6 par élément**, et ajouter 1 point au score d'assaut total pour chaque résultat obtenu inférieur ou égal à la classification d'Assaut de l'unité. Une unité en soutien doit être adjacente aussi bien à l'unité soutenue qu'à celle attaquée, et ne peut pas être comptée en soutien si elle-même au contact d'un autre adversaire.

Bonus tactique

Lorsque une unité attaque seule, le joueur peut tenter d'obtenir un **bonus tactique** (représentant une attaque surprise, une prise à revers, etc). Avant de tenter l'activation d'une unité, dépenser **2 PC** afin d'augmenter d'1 point le nombre de dés à lancer en cas d'assaut par cette unité. Par exemple, une unité à 3 éléments combattrait avec 4 dés.

Les CPs ainsi dépensés ne comptent pas pour l'activation de l'unité, et sont perdus si l'unité rate son test d'activation.

Chefs renommés

En termes de jeu, la règle **Chef Renommé** permet de représenter les personnages charismatiques ; un seul Chef Renommé est autorisé par camp. Leur présence peut améliorer le comportement des unités.

Un Chef Renommé déclaré *attaché* à une unité doit rester adjacent à cette unité durant l'entièreté du tour. Cette unité bénéficie alors de l'influence du Chef, notée de 1(Compétent) à 3 (Exceptionnel), soit la valeur du bonus ajouté à son Niveau de Réactivité. Par exemple, une unité de Niveau de Réactivité 3 obéira au doigt et à l'œil si un Chef Renommé Exceptionnel lui est attaché.

L'influence du chef impacte également les activations groupées ; par exemple, 4 unités adjacentes peuvent être activées conjointement à une unité de NR 2, si un Chef Exceptionnel lui est attaché. Toutefois :

- Un Chef Renommé attaché à une unité partage son sort avec elle si elle est détruite ou contrainte de battre en retraite.
- A chaque perte d'un élément d'une unité à laquelle un Chef est attaché lors d'un combat, le joueur lance un d6 : le Chef est tué sur un résultat de "6".

Si le Chef est déclaré détaché, il peut être déplacé librement (5 UD maximum), au moment choisi par le joueur une fois le tour de jeu commencé.

Un Chef détaché est capturé s'il se retrouve inopportunistement à 1 UD d'une unité ennemie.

En contrepartie : si un Chef Renommé est tué ou capturé, toute son armée est instantanément démoralisée et ne dispose plus d'aucun PC jusqu'à la fin du jeu.

Colonnes denses

Si le joueur opte pour une doctrine en **Colonnes Denses**, le Niveau de Réactivité de son infanterie est **augmenté d'un cran** ; en contrepartie, ces unités sont considérées comme *cibles flagrantes* (score pour être touché augmenté d'un cran).

Défenses improvisées

Lorsqu'une unité est activée avec succès et qu'elle n'effectue aucune action, elle peut recevoir un marqueur indiquant qu'elle bénéficie de **défenses improvisées** (employer un marqueur, ou des petites brindilles, par exemple). Tant que cette unité n'effectue pas d'action, elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire si elle est assaillie.

Effectifs pléthoriques

Les joueurs peuvent recruter de "grosses" unités qui vont excéder d'une plaquette supplémentaire le nombre requis, permettant ainsi d'aligner des unités d'infanterie à 5 socles et des unités de cavalerie à 4 socles. En contrepartie, ces unités ne peuvent pas adopter la doctrine *formation dispersée*.

Formations de type « Napoléoniennes »

Pour les affrontements opposant des formations rigides alignées au coude à coude, les unités doivent en toutes circonstances présenter une orientation ostensible de tous leurs éléments vers une des faces ou un des sommets de l'hexagone qu'elles occupent.

La ligne imaginaire perpendiculaire à l'axe d'orientation de l'unité et passant par le centre de l'hexagone qu'elle occupe correspond alors à la **ligne de front** de l'unité.

L'orientation d'une unité peut être modifiée uniquement si elle est activée avec succès, auquel cas tout pivot ou tout mouvement autre qu'en avant de sa ligne de front consomme 1 UD de son potentiel de mouvement.

Une unité en formation Napoléonienne peut en attaquer une autre (tir ou assaut) seulement si la ligne de feu imaginaire reliant le centre de l'hexagone qu'elle occupe à celui de sa cible est située en avant de sa ligne de front.

Si elle retraite d' 1 UD, une unité conserve son orientation ; si elle retraite de 2 UD ou plus, elle doit alors faire volte-face.

Si la ligne de feu est parallèle à ou en arrière de la ligne de front de l'unité ciblée, chaque touche réussie occasionne **deux pertes** dans le cas d'un tir. Pour un assaut, le score de l'assaillant est augmenté de **deux crans** en cas d'attaque à revers (mais un « 6 » reste toujours un échec), et la règle *contre charge* ne s'applique pas.

Grandes Batteries

Les unités de **Grandes Batteries** représentent les concentrations de pièces d'artillerie destinées à fournir une puissance de feu maximale. Les caractéristiques de bases sont les suivantes :

- Nombre maximum d'éléments par unité de Grande Batterie : **3**
- Doctrine: par défaut, les unités de Grande Batterie sont traitées comme en *ordre dispersé*.
- Niveau de Réactivité : **NR 3**
- Mouvement de Base : **aucun** (0 UD)
- Mouvement de Marche (pas de tir) : **1 UD**, ou **3 UD** si artillerie à cheval.
- Classification d'Assaut : **1**
- **Spécial** : ne retraite pas en cas de perte « paire » (voir ci-dessous)

Les unités d'artillerie ne retraitent pas en cas de pertes « paires » aussi bien dues aux tirs qu'au combat rapproché (par exemple, il faut un écart de trois points pour infliger deux pertes à une grande batterie) ; toutefois, cette règle ne s'applique pas en cas de tir de **contre-batterie**, i.e. d'une Grande Batterie sur une Grande Batterie adverse.

Caractéristiques de tir :

Type/Portée	Courte (1UD)	Moy. (2UD)	Long. (3UD)	Ext. (4UD)
Canons à âme lisse (SB)	5	3	2	-
Canons rayés ML (chgmt par la bouche)	4	3	2	1
Canons rayés BL (chgmt par la culasse)	4	3	3	2
Canons à tir rapide (QF)	4	4	4	3

Dans la plupart des scénarios, des unités de Grande Batteries peuvent être ajoutées de commun accord entre les deux joueurs, mais pour l'équilibre du jeu, il est suggéré d'ajouter à l'Ordre de Bataille au maximum 1 unité de Grande Batterie par Corps d'Armée.

Inexpérimentés

Voir *Vétérans*.

Percées

Si leur mouvement à l'issue d'une prise de position adverse les amène au contact d'une nouvelle unité ennemie ou de celle qui a reculé, les unités de **cavalerie** ainsi que les unités d'infanterie classifiées *choc* peuvent engager un nouveau combat, en tenant compte de la pénalité idoine. Toutefois, si ce combat se conclut par une seconde prise de position, un troisième combat ne peut pas être résolu.

Rivières

Les secteurs traversés par une rivière sont traités comme *terrain difficile*, seulement si le joueur déclare franchir le cours d'eau, auquel cas l'unité est considérée sur la rive opposée au tour suivant.

Routes

Une unité peut prolonger son déplacement d'1 UD si elle effectue la totalité du mouvement dans des secteurs traversés par une route, et si elle n'est à aucun moment en ZdC ennemie.

Stoïques

Une unité désignée comme **stoïque** ne perd pas d'élément ni ne recule en cas de perte «paire». Par exemple, il faut un différentiel de cinq points pour éliminer une unité stoïque à trois éléments suite à un assaut.

Vétérans/Inexpérimentés

En cas d'égalité des scores lors d'un assaut :

- des **vétérans** ne perdent pas d'élément face à un adversaire standard ou inexpérimenté,
- une unité standard ne perd pas d'élément face à une unité inexpérimentée,
- face à une unité de vétérans, une unité inexpérimentée recule d'1 UD en plus de perdre un élément (ou deux si recul impossible).

De plus, employer des d8 au lieu des d6 pour les tirs des unités inexpérimentées désignées comme *sans entraînement*.