

“Frédéric le Grand” - Feuille Référence Rapide – Particularités

Particularités de l'unité

Nom	Description et effet	Nom	Description et effet
Agressifs	L'unité a un dé de combat de plus en attaque (pas en riposte) et obligation de suivi après combat.	Insaisissable	L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les avantages tactiques qui ne se traduisent pas par des coups touchés donnent des coups au moral.
Alliés	L'unité appartient à un pays allié. Elle est rattachée à un sous-général allié. Ces unités ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres officiers. Si elles se trouvent à plus de 5 hex de leur sous-général propre, elles ne peuvent être activées, même par un de leurs propres officiers ou le général en chef, que pour se retirer vers leur bord de table.	Irréguliers	Troupes combattant selon des procédés archaïques et qui sont déroutés par le combat en ligne, la baïonnette, etc. Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité.
Changeants	Cette unité est très sensible à la situation : quand elle gagne, elle doit suivre après combat et peut faire un hex de plus sans combat si infanterie ou 2 hex de poursuite si cavalerie mais chaque coup au moral fait un recul doublé.	Lents	L'unité est plus lente que les autres et se déplace d'un hex de moins.
Entêtés	Le premier recul par drapeau d'une infanterie ou artillerie est diminué d'un hex (donc 0 s'il était de 1) mais pas les suivants du même jet de dés	Mobile	L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.
Esquive	Possibilité de remplacer 1 coup touché (et un seul) par 1 triple coup au moral.	Panique	Cette unité est composée de mercenaires ou de soldats peu volontaires. Elle est donc soumise à la désertion. Voir au \$4 Combat.
Fanatiques	+ 1 dé en attaque et défense mais tous les avantages tactiques contre elle équivalent à des coups touchés. Obligation de suivi après combat.	Peu fiable	Après l'activation, pour une unité activée concernée, jet d'un dé. Si un drapeau sort, l'unité reste sur place, si un avantage tactique sort, l'unité a une capacité de mouvement doublée.
Féodal	L'unité appartient à un seigneur féodal. Elle doit donc être rattachée à un des sous-généraux et se comporte comme les unités « Alliées » ci-dessus.	Rompre	Cette unité de troupes montées ou d'infanterie légère est formée de soldats entraînés à s'échapper plutôt que combattre. Quand un ennemi déclare un combat corps à corps, l'unité peut rompre le combat : l'ennemi lance les dés mais seuls les touches du type de la cible comptent en pertes. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement.
Fuyants	Unité au moral très fragile mais qui ne vont pas désertir. Drapeau = nombre d'hex par recul triplé.	Statique (artillerie)	L'artillerie est fixée sur place et ne pourra se déplacer de toute la partie.
Harcèlement	Tous les avantages tactiques qui se traduiraient par des coups touchés se traduisent par des doubles coups au moral.	Tenace	Le premier recul par drapeau d'une troupe montée est diminué d'un hex (donc 0 s'il était de 1) mais pas les suivants du même jet de dés
Hésitants	Unité au moral fléchissant mais qui ne vont pas désertir. Drapeau = nombre d'hex par recul doublé.	Tireur élite (Sharpshooters)	Si l'unité visée est accompagnée d'un officier (même un général), le joueur peut choisir de lancer à part un des dés. Si ce dé provoque une perte (du type de l'unité concernée), il peut faire cette perte sur l'officier au lieu des plaquettes de combattants.
Impétueux	Possibilité de jeter un dé : si drapeau ou avantage tactique, une marche forcée gratuite pour venir au contact. Mais en toute situation, obligation d'attaquer un ennemi s'il en est un adjacent..	Tireurs	Une unité d'infanterie est particulièrement entraînée au tir. Elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire pour un tir à distance (arme rayée) ou lorsqu'elle effectue une riposte ou une embuscade.