

“Frédéric le Grand” - Feuille Référence Rapide – Part.

Particularités de l'unité

Nom	Description et effet	Nom	Description et effet
Manœuvre	L'unité est entraînée spécialement à manœuvrer. Les ordres de manœuvre coûtent donc un point de moins (mais un ordre coûte toujours au moins un point).	Officier Faible	Officier particulièrement faible. = -1 activation
Manœuvre faible	L'unité est peu entraînée à manœuvrer. Les ordres de manœuvre coûtent donc un point de plus.	Officier Mauvais	Officier franchement mauvais. = -2 activations
Défense	L'unité est entraînée spécialement à la défense. Les ordres de défense coûtent donc un point de moins (mais un ordre coûte toujours au moins un point).	Messagers	L'Officier dispose d'aides de camp pour améliorer l'envoi des ordres. Après l'activation normale, lancé d'un dé. Si avantage tactique, 1 estafette gratuite.
Défense faible	L'unité est peu entraînée à la défense. Les ordres de défense coûtent donc un point de plus.	Bon chef	Officier particulièrement bon. = +1 activation
Attaque	L'unité est entraînée spécialement à l'attaque. Les ordres d'attaque coûtent donc un point de moins (mais un ordre coûte toujours au moins un point).	Déficiance dans le commandement	La transmission des ordres est un peu aléatoire. Après l'activation, chaque unité activée doit être confirmée en lançant 1 dé. Si drapeau, pas plus d'1 hex de déplacement et sans combat.
Attaque faible	L'unité est peu entraînée à l'attaque. Les ordres d'attaque manœuvre coûtent donc un point de plus.	Général Allié	Officier allié : ne peut commander que ses propres troupes, qui sont des unités « Alliées »
Agressifs	L'unité a un dé de combat de plus en attaque (pas en riposte) et obligation de suivi après combat.	Irréguliers	Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont dérouterés par le combat en ligne, la baïonnette, etc).
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.	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.
Fanatiques	+ 1 dé en attaque et défense mais tous les avantages tactiques contre elle équivalent à des coups touchés. Obligation de suivi après combat.	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.
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 » (voir au commandement). 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.	Statique (artillerie)	L'artillerie est fixée sur place et ne pourra se déplacer de toute la partie.
Fuyants	Drapeau = nombre d'hex par recul triplé.	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
Harcèlement	Tous les avantages tactiques qui se traduiraient par des coups touchés se traduisent par des doubles coups au moral.	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.
Hésitants	Drapeau = nombre d'hex par recul doublé.	Tireurs 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..	Volontaires	Cette unité est composée de troupes particulièrement volontaires, qui ne risquent pas de désertir et donc ne doivent pas tester pour risque de perte suite au repli effectif après drapeau.
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.		