

La Règle “Panache” - Feuille Référence Rapide – Particularités

Particularités de l'unité

Nom	Description et effet	Nom	Description et effet
Agressifs	Si l'unité est activée, elle peut faire gratuitement un hexagone de déplacement de plus afin d'arriver adjacente à un ennemi, sans perdre la possibilité de combattre si elle l'avait. Le suivi après combat est obligatoire.	Impétueux	Unités formées de soldats particulièrement motivés. En toute situation, ils doivent attaquer un ennemi s'il en est un adjacent. Si leur déplacement les amène à 1 hexagone de distance d'un ennemi, on lance un dé. S'il sort un drapeau ou un coup spécial, elle a une marche forcée gratuite pour venir au contact.
Alliés ou féodaux	Troupes de chefs féodaux ou alliés (voir plus loin) : des unités qui 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, que pour se retirer vers leur bord de table.	Insaisissable	L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les coups au moral ont un effet double.
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.	Mobile	L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.
Cheval Arabe	Cheval non affecté par chameaux	Montagnards	Pour cette unité, les rocailles (y compris en combiné avec colline) sont comme du terrain nu
Cheval Indien	Cheval non affecté par éléphants	Nomade du désert	Pour cette unité, le sable est comme du terrain nu
Coueurs des bois	Pour cette unité, les bois sont comme du terrain nu	Panique	Pour chaque hexagone de repli effectif (et outre le mouvement de repli), lancer 1 dé : 1 perte si face « Coup touché en corps à corps ».
Effet de Masse	Une unité d'infanterie est très nombreuse : l'unité a un dé de plus en attaque que selon son type, mais le suivi en combat est obligatoire et chaque coup au moral l'oblige à 2 hex de recul au lieu d'un.	Peu fiable	Après l'activation, pour une unité activée concernée, jet d'un dé. Si un « Coup touché en corps à corps » sort, l'unité reste sur place, si un « Ducats » sort, l'unité a une capacité de mouvement doublée.
Emportés	Unité formée de soldats très motivés mais moins que les fanatiques. Ils ont un dé de combat de plus en attaque (pas en riposte) mais 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. Elle peut déclarer une esquive quelle que soit les vitesses réciproques des unités en jeu.
Enragés	L'unité, si elle est activée, veut et doit attaquer tout ennemi à sa portée. S'il en est un adjacent, elle doit l'attaquer. Si son déplacement l'amène à 1 hexagone de distance d'un ennemi, elle a systématiquement une marche forcée gratuite pour venir au contact, et elle doit l'attaquer.	Skieurs	Pour cette unité, la neige est comme du terrain nu et en plus l'unité peut faire une « marche » (+1 hex sans combat) comme sur une route
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	Statique (artillerie)	L'artillerie est fixée sur place et ne pourra se déplacer de toute la partie.
Fanatiques	+ 1 dé en attaque et défense mais pour les dés de l'adversaire en mêlée (attaque ou riposte) la face « Ducats » compte comme la face « Coup touché en corps à corps ». Obligation de suivi après combat.	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
Fuyants	Drapeau = nombre d'hex par recul triplé.	Tireur élite	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.
Habitants des marais	Pour cette unité, les marais sont comme du terrain nu	Tireurs	Une unité d'infanterie est particulièrement entraînée au tir. Elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire pour un tir à distance ou une embuscade.
Hésitants	Drapeau = nombre d'hex par recul doublé.		