



MANUEL

Sommaire

1. Mise en place du jeu	1
2. Jeu multi-joueurs	2
3. Scénarios additionnels	3
4. Points de Règles	3
5. Correspondances Règles / Tour de jeu	6
6. Règles optionnelles	6
7. Notes de l'auteur	7

LEGION WARGAMES, LLC ©2014

1. Mise en place du jeu

1.1 Poser la carte sur une surface convenable ; le joueur Républicain pour l'aile Est assis proche d'Ollioules (côté gauche), le joueur Républicain pour l'aile Ouest assis côté de Solliès (côté droit) et les joueurs Alliés assis côté bas de la carte.

1.2 Placer le marqueur 'Rade Control' à mi-chemin entre les deux rades avec le côté 'Both Rades Allied Controlled' face visible.

1.3 Placer le plateau 'Battleboard' à portée, sur la table de jeu.

1.4 Placer les marqueurs 'OP' (Points Opération, abrégé PO) dans la case zéro des échelles appropriées.

1.5 Placer le marqueur 'Ammunition Stockpile' dans la case zéro sur l'échelle des PO Républicains.

1.6 Placer le marqueur 'Evacuation Trigger' dans la case zéro de l'échelle des PO Alliés.

1.7 Placer le marqueur 'Significant Defeat' dans la case 'None' (Aucune) de l'échelle *Last Significant Defeat*.

1.8 Placer le marqueur 'Victory Differential' dans la case zéro de l'échelle *Loss and Victory Differential*.

1.9 Placer le marqueur 'Loss Differential' (peu importe la face) (Différentiel de pertes) sur la case zéro de l'échelle *Loss and Victory Differential*.

1.10 Placer le marqueur 'Game Turn' (côté face rouge visible) sur la case 'Un' de l'échelle des tours (ou, pour une partie à 5, 6 ou 7 joueurs, sur la case 'cinq').

1.11 Mettre en place les unités arrivant au tour 1 (voir Table des Renforts) sauf si vous jouez à au moins 5 joueurs (voir ci-dessous). Placer toutes les unités avec leur face 'Brouillard de guerre' visible.

Mise en place pour 5, 6 & 7 joueurs

(ou pour un jeu court pour 2 à 4 joueurs)

1.12 Une partie à cinq, six ou sept joueurs débutera au tour de jeu numéro 5.

1.13 Placer toutes les unités arrivant avant le tour 5 dans leur dépôt respectif (avant leur déploiement dans des zones éligibles).

1.14 Les zones éligibles sont définies ainsi :

- Ne pas contenir d'unité ennemie
- Adjacent à, ou à une zone de distance de (ex : elle peut être une zone intermédiaire ; elle peut contenir des unités ennemies)
 - un dépôt ami – même aile si Républicains
 - une plage de débarquement du tour 1 (Alliés seulement)
 - une unité amie – même aile si Républicains

● Pour les forces Alliées (uniquement), l'aire intermédiaire peut être une Rade, si la zone de destination possède une plage.

1.15 Placer les deux Batteries de Bonaparte dans leurs zones désignées (avec des redoutes si souhaité). Augmenter les PV si approprié.

1.16 Les Forces sont alors déployées comme suit :

A Placer une seule unité Alliée dans deux des zones éligibles sur la carte – augmenter les PV si nécessaire. Si les Alliés ne s’entendent pas sur ce placement, alors la décision revient au joueur Anglais.

B Placer une seule unité Républicaine de l’aile Ouest dans une zone éligible – augmenter les PV si nécessaire.

C Placer une seule unité Républicaine de l’aile Est dans une zone éligible – augmenter les PV si nécessaire.

D Une fois placée, une unité ne peut pas être déplacée.

E Renouveler les étapes A à C 9 fois – un joueur peut décider de sauter son opportunité de déploiement.

F Pour chaque unité déployée (excepté les Batteries de Bonaparte) réaliser un test d’attrition de mouvement sans modificateurs.

G Déployer les unités et chefs restant dans le dépôt vers une ou plusieurs zones occupées par des unités amies (attention de ne pas dépasser la limite d’empilement). Des unités et des chefs peuvent rester dans les dépôts. Si les Alliés ne peuvent pas s’entendre sur leur placement, alors il revient aux Anglais de décider.

1.17 Placer le marqueur tour sur la case ‘Tour 5’. La partie débute avec la phase commune des Points Opération.

1.18 Si le jet d’initiative est une égalité, relancer le dé.

2. Jeu Multi-joueurs

2.1 Le jeu peut être joué à plus de deux joueurs, mais conseillé pour 2 à 4. La liste suivante montre les différentes répartitions recommandées en mode multi-joueurs.

Pour deux joueurs

- Joueur 1 : Alliés
- Joueur 2 : Républicains

Pour trois joueurs

- Joueur 1 : Alliés
- Joueur 2 : Républicains Aile Ouest (+ Bonaparte)
- Joueur 3 : Républicains Aile Est

Pour quatre joueurs

- Joueur 1 : Anglais, Napolitains, Sardes et Toulonnais
- Joueur 2 : Espagnols
- Joueur 3 : Républicains Aile Ouest (+ Bonaparte)
- Joueur 4 : Républicains Aile Est

Pour Cinq joueurs (débuter au tour 5)

- Joueur 1 : Anglais
- Joueur 2 : Espagnols
- Joueur 3 : Napolitains, Sardes et Toulonnais
- Joueur 4 : Républicains Aile Ouest (+ Bonaparte)
- Joueur 5 : Républicains Aile Est

Pour six joueurs (débuter au tour 5)

- Joueur 1 : Anglais
- Joueur 2 : Espagnols
- Joueur 3 : Napolitains
- Joueur 4 : Sardes et Toulonnais
- Joueur 5 : Républicains Aile Ouest (+ Bonaparte)
- Joueur 6 : Républicains Aile Est

Pour sept joueurs (débuter au tour 5)

- Joueur 1 : Anglais
- Joueur 2 : Espagnols
- Joueur 3 : Napolitains
- Joueur 4 : Sardes
- Joueur 5 : Toulonnais
- Joueur 6 : Républicains Aile Ouest (+ Bonaparte)
- Joueur 7 : Républicains Aile Est

Restriction de coopération dans le jeu multi-joueur (Option)

2.2 Selon le même principe de jeu instaurant des limites de coopération entre les deux ailes Républicaines, il existe des limites de coopération entre les Alliés. Cette règle est faite pour empêcher une totale coordination et coopération entre les Alliés et pour produire de relatives différences de performance entre les joueurs Alliés. Cette règle n’a pas été minutieusement testée donc les joueurs sont libres de l’appliquer selon leur désir.

Note : La règle optionnelle de coopération restreinte ne doit être considérée que si vous jouez à plus de deux joueurs (voir 2.2 – 2.6).

2.3 Chaque joueur Alliés impliqué dans le gain de PV reçoit un crédit personnel de PV en proportion du total de PV gagnés ; retenir cette valeur à une décimale près. Par exemple, une force anglo-espagnole remporte une victoire décisive et prend un fort dans le même temps. Il y a deux nationalités dans la force qui se partagent les PV 50:50, obtenant 1,5 PV chacune.

2.4 De plus, chaque joueur Alliés reçoit un nombre de PV basé sur ses PO non utilisés, à la fin de chaque tour. Le nombre de PV obtenu est calculé de la façon suivante : nombre de PO conservés / barème des PO du tour x 2 (conserver une décimale). Le bonus/malus aléatoire de PO n’est pas pris en compte. Lorsque le barème des PO est de ‘0’, le considérer à ‘1’ pour ce calcul (uniquement).

Exemple : Au tour 2, le barème des PO donne 13 PO aux Anglais. Ils en perdent 2 comme résultat du jet aléatoire – mais ces derniers sont ignorés pour le calcul des PV. A la fin du tour il leur reste encore 5 PO. Ils leur rapportent alors $5/13 \times 2 = 0,8$ PV

2.5 L'enregistrement de ces PV se fait sur une feuille.

2.6 A la fin du jeu, plus le niveau de PV est élevé, plus grande est la gloire (ou plus faible est la honte) qui s'abat sur eux.

[Note de l'Auteur : Ce mécanisme est fait pour inciter les joueurs à dépenser leurs PO pour aider les autres joueurs pour des causes légitimes. Elle tend aussi à donner une chance aux joueurs ayant un faible nombre d'unités de compenser leur handicap.]

Note : Favorise modérément les Républicains

3. Scénarios additionnels

Scénario court pour 2 à 4 Joueurs

3.1 Le jeu débute au Tour 5.

3.2 Utiliser les règles de mise en place pour 5, 6 et 7 joueurs (voir 1.13 – 1.16)

3.3 Toutes les autres règles restent les mêmes.

Scénario d'évacuation délibérée

Ce scénario autorise le joueur Allié à choisir si et quand l'évacuation des navires doit avoir lieu. Cette évacuation ne provoque pas la victoire automatique des Républicains, mais rend la situation plus difficile pour les armées Alliées.

Ce scénario peut être combiné avec le scénario standard, le scénario court pour 2 à 4 joueurs ou le jeu à 5-7 joueurs. Dans chacun de ces deux derniers cas débute le jeu au Tour 5 et consulter 1.13 à 1.16 pour les instructions de mise en place.

3.4 Les règles de la jauge d'évacuation ('Evacuation Trigger') ne sont pas utilisées dans ce scénario.

3.5 Les Alliés choisissent quand évacuer leurs navires ; cette décision peut être prise comme première action lors de la phase de détermination du ravitaillement du joueur Allié, de n'importe quel tour de jeu.

3.6 Si les Anglais et Espagnols ne sont pas d'accord, alors le joueur Anglais décide.

3.7 Lorsque cette décision est prise, immédiatement les Alliés :

- Perdent 6 PV
- Retirent du jeu tous les servants d'artillerie ('Activated Guns').

3.8 Avec effet immédiat, Toulon doit lancer 1D3 pour son ravitaillement de guerre chaque tour ; échec pour un résultat de 3.

3.9 Dès que les navires ont évacué, les mouvements de troupe par la mer sont interdits (y compris les retraites amphibies).

3.10 La décision d'évacuer les navires est définitive et irréversible.

4. Points de Règles

Ces points reprennent certaines règles pour les compléter. Ils peuvent être considérés comme un aide mémoire ; les règles complètes contiennent plus de détails.

4.1 Forces & Concentration

Les limites de concentration s'appliquent tout le temps.

L'occupation des forteresses est limitée à 7 PF (ou 1 seule unité si supérieur).

Une zone peut contenir 3 fois sa valeur en PF.

Le Fort La Garde est un cas particulier, à la fois une zone et une fortification, l'occupation y est limitée à 7 PF (ou 1 unité si supérieur).

Le dépassement de concentration doit être corrigé par l'application de pertes temporaires.

4.2 Points Opération

Les PO de Bonaparte peuvent (seulement) être utilisés pour les BB ou les troupes empiquées avec lui.

Les PO de l'aile Ouest peuvent être dépensés pour les BB.

Les PO de Bonaparte ne sont plus utilisables si Bonaparte est en dehors du jeu.

Bonaparte n'obtient pas de PO aléatoires.

Des forces comprenant des unités de différentes nationalités peuvent utiliser n'importe lesquels de leurs PO.

Les PO Anglais peuvent toujours être utilisés pour payer les actions des Napolitains et des Sardes.

Si un camp subit une défaite décisive ('Significant Defeat'), il subit une pénalité de 1D6 PO chaque tour jusqu'à ce qu'il gagne une bataille ou des PV.

4.3 Tests de Qualité

Le bonus d'un chef ne peut bénéficier aux forces que s'ils ont la même zone d'origine, et lorsqu'elles entrent dans une zone contrôlée par l'ennemi. Ce bonus peut être utilisé lors des deux rounds de combat.

4.4 Renforts

Les renforts peuvent être retardés pour gagner des PO ou être anticipés (excepté Bonaparte et ses batteries) par la dépense de PO.

Bonaparte peut entrer en jeu sur une de ses batteries ou à Ollioules.

Placer une BB coûte des PO (et a l'option d'une redoute 'gratuite').

4.5 Contrôle d'une zone

Une patrouille ennemie rend une zone 'occupée par l'ennemi', mais pas 'contrôlée par l'ennemi'.

4.6 Contrôle de la Rade

Quand les circonstances amènent une situation de contrôle fragile de la rade 'Tenuous Hold' par les Alliés, ces derniers peuvent rester mais subissent des pénalités en PV et sur les conditions d'évacuation.

Perdre le contrôle de la Grande Rade provoque la perte de la Petite rade.

Une rade peut retourner sous le contrôle Allié au début d'un tour lorsque les circonstances qui provoquent un maintien fragile 'Tenuous Hold' cessent de s'appliquer.

4.7 Fortifications

Les redoutes améliorées pré-existantes bénéficient seulement aux Alliés.

Les redoutes et les redoutes améliorées bénéficient seulement au camp qui les a construites.

Les redoutes ne peuvent pas être construites et améliorées durant le même tour.

Les forts de niveau 3 qui ont une garnison suffisante empêchent l'ennemi d'entrer dans leur zone.

La participation directe de l'artillerie ennemie provoque la réduction des avantages de la fortification lors du combat.

4.8 Ravitaillement

Toulon est toujours en approvisionnement de guerre si les Alliés contrôlent les deux Rades.

Les ailes Républicaines dépensent des PO indépendamment l'une de l'autre pour le ravitaillement de guerre.

Des unités entièrement entourées par des zones contrôlées par l'ennemi peuvent attaquer avec un ratio $\geq 2 : 1$.

Les unités Alliées sont toujours sous ravitaillement normal et de guerre lors du tour de leur débarquement initial.

Le ravitaillement Alliés peut être tracé par la mer – qui sera traitée comme une zone NML si non contrôlée par les Alliés.

4.9 Mouvement

Une unité Républicaine ne peut pas terminer son mouvement dans une zone occupée par une unité de l'autre aile (avant le tour 12). (Les Réserves Républicaines peuvent partager une zone avec des unités d'une aile quelconque).

Une force peut se déplacer puis bouger à nouveau, éventuellement avec une autre force ou des forces déplacées entre temps.

Des unités désirant entrer dans une zone occupée par l'ennemi doivent réussir chacune un test de qualité.

Des patrouilles ne contrôlent pas une zone et donc, des zones ne contenant que des patrouilles ennemies sont considérées comme des NML pour les mouvements.

De l'artillerie seule, ne peut pas entrer dans un NML.

Toutes les unités qui tentent d'entrer dans une zone contrôlée par l'ennemi doivent le déclarer avant de lancer le dé pour le test qualité.

Des unités qui échouent à leur test de qualité pour entrer dans une zone contrôlée par l'ennemi peuvent à nouveau essayer d'entrer pour le round 2 du combat qui s'ensuit.

Des unités en dehors des forts doivent être révélées dès que les deux camps occupent la même zone (par exemple en prélude d'un combat). Des unités dans un fort sont révélées lorsqu'elles sont engagées dans un combat.

Si une zone était considérée comme contrôlée par l'ennemi lorsque le joueur en mouvement dépense des PO - tandis qu'en réalité, elle est seulement occupée par l'ennemi - alors il reçoit un remboursement de 2 PO.

Des troupes Alliées ne peuvent pas être débarquées à l'Ouest du fort La Mague jusqu'à ce que Toulon soit occupé.

Des zones sans plages ne peuvent pas être utilisées pour embarquer, débarquer ou comme ligne de ravitaillement.

Des forces se déplaçant dans une section de route NML doivent contenir une seule unité d'infanterie ou de cavalerie.

Des unités ne peuvent pas terminer leur tour sur une route.

La cavalerie peut se déplacer le long d'une route NML sans coût en PO jusqu'à ce qu'elle échoue à un test qualité.

Des unités avec 0 PF peuvent être utilisées pour reconnaître à condition qu'elles n'aient pas en plus un marqueur perte temporaire 'Temporary Loss'.

Une unité qui se déplace le long d'une route amie et qui la quitte ensuite pour une zone NML doit faire un test qualité. Une unité qui se déplace sur une route NML la rend 'amie'. Si elle la quitte ensuite pour une zone NML, elle ne doit pas faire de test qualité ; quitter une section de route pour une zone NML requiert toujours la dépense de PO .

Une unité forcée de rejoindre la zone (totalement libre) depuis laquelle elle a commencé sa reconnaissance de sections de route, en raison d'un échec au test de qualité, doit le faire bien que cette zone soit normalement considérée comme un NML.

Bonaparte peut être capturé lorsqu'il se déplace seul dans des zones non amies.

Des unités avec 0 PF qui échouent à un contrôle d'attrition lié au mouvement, sont marquées avec un marqueur supplémentaire de perte temporaire 'Temporary Loss' et ne peuvent plus effectuer de reconnaissance jusqu'à ce que ce marqueur soit retiré suite à un ralliement.

4.10 Répulsion

Le ratio requis peut être constitué tout au long du mouvement.

La qualité d'une unité n'est pas considérée lors de la résolution d'une répulsion.

Les unités obligées de retraiter suite à une répulsion de patrouille sont repérées d'un marqueur 'Attrition Check' ; le test d'attrition sera fait durant la phase 'Attrition' du joueur en phase.

4.11 Attrition due au Mouvement

Les unités avec 0 PF qui subissent de l'attrition due au mouvement sont repérées avec un marqueur perte temporaire 'Temporary Loss' et ne peuvent pas reconnaître de routes tant que leur perte n'a pas été recouvrée.

4.12 Combat

En général, la première perte dans un combat est une perte temporaire. Les pertes alternent ensuite entre temporaires et définitives pour chaque camp.

L'artillerie dans une mêlée commence par perdre une perte permanente.

L'artillerie défaite en bataille qui, à la fin du combat n'est pas soutenue par une autre arme, a toutes ses pertes temporaires converties en pertes permanentes.

Les unités réduites à 0 PF restent en jeu. Les unités ne sont retirées du jeu que si elles subissent des pertes écrasantes ou si elles sont incapables de retraiter (ou de l'artillerie avec 0 PF obligée de retraiter).

Bonaparte peut toujours combiner au moins une unité d'artillerie avec une autre unité.

Bonaparte ne peut pas être tué, capturé ou grièvement blessé au combat.

La force d'une unité seule est de 5 maximum en attaque ou en défense.

L'artillerie nécessite d'être approvisionnée pour engager un combat à distance (l'artillerie de position activée/servie dans un fort est toujours approvisionnée). Les Batteries de Bonaparte peuvent utiliser leur stock de munitions. L'approvisionnement n'est pas requis pour le combat direct.

Des défaites impliquant des Batteries de Bonaparte en défense provoquent la réduction du stock de munitions.

Les Batteries de Bonaparte ont une portée de tir de 2 zones (1 zone pour les autres artilleries).

L'artillerie dans une zone où un combat a lieu ne peut pas être engagée dans un tir à distance.

De l'artillerie dans des forteresses (non engagées en mêlée), peut réaliser des tirs à distance en support du combat dans cette même zone.

De l'artillerie en défense ou en attaque peut participer à un tir à distance dans une zone de combat.

Un maximum de 2 BB peuvent tirer d'une même zone.

Les Batteries de Bonaparte ont toujours la priorité pour l'occupation de redoute, dans les zones contenant des redoutes.

Une bataille dans laquelle un des deux camps au moins a perdu plus de 1 perte permanente est considérée comme une bataille décisive.

Si toutes les forces du défenseur retraitent, la cavalerie en réserve peut infliger des pertes lors de la poursuite. Ces pertes sont prises en compte pour la détermination du niveau de victoire.

4.13 Ralliement

Le ralliement ne peut pas être tenté si les conséquences pouvaient être un dépassement d'empilement.

Une force entièrement entourée de zones contrôlées par l'ennemi ne peut pas effectuer de ralliement (à moins qu'elle soit dans un fort) et subit 1D6 pertes.

4.14 Unités spéciales

Les unités spéciales, par définition, ont souvent des règles particulières associées.

« Pions vaniteux »

Durant les recherches historiques pour le jeu, il n'a pas été possible de trouver tous les portraits, pour chacun des chefs. Ainsi, les pions chefs suivants ont été réalisés en utilisant les portraits des personnes ayant participé au développement du jeu, et du gagnant d'une compétition.

Chef	(image)
Argod	(Andy Loakes)
Brûlé	(Randy Lein)
Labarre	(Luc Olivier)
Micas	(Barry Setser)
Guillot	(Wai Lurk Cheung)
Pignatelli	(Knut Grünitz)
Valdes	(Mario Vallee)

5. Correspondance Règles / Tour de jeu

A partir du Tour 2 , l'espionnage devient général.
A partir du Tour 3 , les troupes Alliées dans Toulon peuvent être librement inspectées par le joueur Républicain durant la phase Républicaine d'espionnage. A partir du Tour 3 , les Alliés peuvent tenir un 'Conseil de guerre' à l'abri des oreilles des Républicains sur un jet de 1 ou 2 sur 1D6.
A partir du Tour 6 , les BB peuvent être mobiles.
Au Tour 7 , le Royal Louis recouvre 1 perte permanente.
A partir du Tour 8 , tous les canons Républicains (ailes Ouest et Est) sont considérés comme des Batteries de Bonaparte (Note : les canons de l'aile Est qui deviennent BB conservent leur capacité de déplacement et d'association avec le dépôt Est) A partir du Tour 8 , les tentatives de tracer une ligne de ravitaillement à travers un NML échouent sur un jet de 5 ou 6.
A partir du Tour 9 , le joueur Toulonnais jette le dé pour les renforts Autrichiens.
Normalement au Tour 10 (voir règle 9.5), à son arrivée, O'Hara prend le commandement des Anglais.
Normalement au Tour 12 (voir règle 9.5), à l'arrivée de Dugommier, retirer Carteaux..
A partir du Tour 12 , toutes les restrictions relatives aux ailes disparaissent.
Au Tour 13 , appliquer 3 pertes permanentes au 30 th Cambridgeshires.
Au Tour 16 , retirer la Garde Nationale Toulonnaise.

6. Règles optionnelles

Note : Ces règles peuvent être utilisées partiellement ou en totalité pour être incluses dans le système du jeu. Les joueurs doivent s'entendre entre eux sur les règles optionnelles à appliquer. Ces règles ont été peu testées et leurs effets avantagent plus ou moins un des deux camps.

6.1 Espionnage obligatoire

Avantage légèrement les Républicains

Les joueurs sont obligés de jeter le dé pour l'espionnage, risquant ainsi les actions des agents-doubles.

6.2 Attaque désespérée

Favorise modérément les Républicains

Les unités se déplaçant pour combattre (round 1 et/ou round 2) peuvent dépasser la limite d'empilement.

Les unités désirant entrer dans une zone de combat doivent être désignées avant que le test de qualité soit effectué.

Si la zone est en dépassement de concentration à la fin de la bataille, des pertes temporaires doivent être appliquées pour se conformer aux limites d'empilement (voir 6.4 dans le livre règles).

6.3 Attaque précipitée

Avantage légèrement les Républicains

Une force peut entrer dans une zone ennemie pour un coût de 2 PO (au lieu des 3 habituels).

Durant la phase de combat, toutes les mêlées (pour les deux rounds) impliquant des unités entrées dans la zone au coût réduit sont résolues avec un glissement de 1 colonne sur la gauche.

Toute attaque avec un ratio inférieur à 1:2 sera résolue dans la plus défavorable colonne mais pour chaque rapport entier de 1:n en deça de 1:2, le défenseur peut choisir d'ajouter ou de

sosutaire 1 au dé de l'attaquant (après que le jet de dé soit fait).

Exemple : Les caractéristiques des unités composant une mêlée combinée a un potentiel total de combat de 4. Les défenseurs ont un potentiel de 15. Ceci doit normalement être résolu comme un rapport de 1:4 dans la plus défavorable des colonnes. De plus, une des unités attaquantes a réalisé une attaque précipitée. En résultat, non seulement l'attaque sera résolue sur la colonne 1:3, mais le défenseur peut choisir d'ajouter ou retrancher 1 ou 2 au jet de dé de l'attaquant.

6.4 Alternative au ravitaillement de guerre

Avantage modérément les Alliés

Au lieu d'empêcher toute attaque en cas d'absence de ravitaillement de guerre, cette règle alternative double le coût de toute tentative de pénétrer dans une zone ennemie, et exige la présence d'un chef dans la zone d'origine, pour les unités hors ravitaillement de guerre.

6.5 Amélioration des Fortifications

Favorise nettement les Alliés

Les défenseurs dans une fortification forment un groupement unique.

Note : Ceci rend les forts presque imprenables ; nécessite la présence d'un chef pour en limiter l'impact.

6.6 Règle simplifiée pour les pertes de chefs

Favorise modérément les Républicains

A la fin de tout combat dans une zone contenant un ou plusieurs chefs, lancer les dés pour tester la perte de chef. Lancer les dés pour chaque chef dans la table des pertes de chef.

Lancer 2D6 si le chef est touché, pour un résultat où les deux dés sont les mêmes (un double), le chef est tué, sinon consulter la table suivante pour connaître le niveau de blessure :

Placer le pion du chef blessé le nombre de tours requis plus loin dans l'échelle des tours ; il reviendra alors comme renforcement ce tour là.

Dés	Résultat
3, 4, 5	Blessure superficielle
6, 7, 8	Blessure légère, retour dans 1D3 tours
9, 10	Blessure sérieuse, retour dans 1D6 tours
11	Blessure grave, retiré du jeu (pas de PV attribués)

6.7 Attaques combinées simplifiées

Favorise modérément les Républicains

Aucun jet de dé n'est requis pour réaliser des attaques combinées.

Efficacité du chef	Unités combinables
A	3
B	2
C	0

6.8 Réduction d'une redoute améliorée

Favorise nettement les Républicains

Cette règle remplace les règles standard de réduction de redoute (voir 27.45 – 27.46 dans le livre des règles).

Si une redoute normale est réduite, elle est retirée mais pourra être à nouveau construite dans la même zone. Elle ne peut pas être reconstruite dans une autre zone)

6.9 Règles alternatives pour le contrôle fragile de Rade

Favorise nettement les Républicains

Les pénalités suivantes pour le contrôle fragile des Rades peuvent être appliquées en totalité ou partiellement – à la volonté des joueurs.

Tous les servants de canons de position sont retirés de la carte (ce sont des marins – ils retournent aux bateaux). Ils peuvent revenir en tant que renforts si le contrôle complet des Rades est rétabli.

Toutes les unités Alliées sont hors ravitaillement général et de guerre à moins que, et tant que, la Grande rade (au moins) ne soit reconquise.

Les renforts Alliés peuvent débarquer seulement sur la plage au Sud de la péninsule Cépet ainsi que sur celle immédiatement à l'Ouest de celle-ci, et sur la plage du fort Marguerite ainsi que sur celle à l'Est de cette dernière.

7. Notes de l'auteur

— Non traduites ! ---