

## Nouveautés de la version 2

Pour les joueurs de la première version, voici un résumé des principales modifications.

- Une unité dans un bâtiment peut former un groupe avec d'autres unités.
- Les points de cohésion de l'artillerie et des tirailleurs sont modifiés en fonction de leur statut comme pour l'infanterie.
- La cavalerie irrégulière (Cosaques) passe en *Désordre* après un combat au choc. Elle peut toujours fuir sans perdre de cohésion.
- Les canons de bataillons sont uniformisés et tirent tous à 6 UD pour un budget de 2 pts. Les règles ont été clarifiées.
- De nouvelles capacités ont été ajoutées : Arme de mêlée, Chameau, Fortifiée, Schrapnell et Stoïque.
- La cavalerie *Impétueuse* doit réussir un test de contrôle ou charger un ennemi à 8 UD. Elle se rallie normalement pour 1 PC.
- L'infanterie de ligne n'est plus pénalisée au combat dans les terrains accidentés.
- Une unité peut faire plusieurs pivots lors d'un mouvement.
- Le mouvement oblique est supprimé et remplacé par un glissement latéral d'une UD maximum.
- Lors d'un changement de formation, on peut changer l'orientation de l'unité de 90° à droite ou à gauche ou de faire un demi-tour sur place de 180°. Ce changement d'orientation est gratuit et inclus dans le changement de formation.
- L'artillerie à pied se déplace à la prolonge de 1 UD et l'artillerie à cheval de 2 UD. L'artillerie de 12 livres ne peut pas se déplacer à la prolonge mais peut se réorienter sur place.
- La procédure de charge a été revue et réécrite pour être plus claire et plus fluide.
- Lorsqu'une division s'active, les charges d'opportunité du joueur non actif sont déclarées après les tirs préparatoires et les déclarations de charge du joueur actif.
- Une unité peut arrêter sa fuite ou sa retraite si elle est hors de distance tactique de l'ennemi pour éviter de sortir de table.
- Le tir n'est maintenant plus obligatoire.
- Les soutiens au tir des tirailleurs, de l'artillerie à longue portée et des canons de bataillon comptent maintenant pour +½ point de bonus (arrondi au supérieur).
- Le tableau des tirs a été revu avec une nouvelle colonne pour le tir d'artillerie à portée effective qui devient moins puissant.
- Un changement de formation ou d'orientation ne provoque pas de tir d'opportunité.
- Le tir d'artillerie en enfilade a été revu pour être moins facile à obtenir.
- Les unités *Stoïques* ont un bonus de +1 au test de moral. Les unités de *Grande taille* font des tests par tranche de 1,5 pertes.
- Les unités formées et l'artillerie font un test de moral à chaque perte, pas pour une attrition.
- Les tirailleurs détachés et la cavalerie irrégulière font un test de moral à chaque attrition.
- L'artillerie ne perd pas automatiquement une *Mêlée* : on prend en compte son statut comme pour l'infanterie ou la cavalerie.
- Une unité d'infanterie en *Désordre* conserve son modificateur de formation (ligne, colonne, carré) en combat. L'adversaire d'une unité en *Désordre* a un bonus de +2 ou de +4 si c'est une cavalerie contre une infanterie en carré.
- *La cavalerie en charge d'opportunité* a un bonus de +1 sur l'infanterie mais pas sur la cavalerie.
- Les capacités *Bon tireur* et *Mauvais tireur* ne comptent plus dans la résolution du choc. La milice reste cependant toujours pénalisée.
- Les modificateurs au choc de l'artillerie sont maintenant de +1/+2/+3.
- Les résultats des chocs ont été renommés en *Mêlée*, *Défaite*, *Déroute* et *Éliminée* pour éviter la confusion avec les mouvements *Fuite* et *Retraite*.
- L'infanterie qui défend un bâtiment prend une attrition même si elle gagne le combat.
- L'artillerie dételée peut tenter de fuir si elle est chargée en réussissant un test de manœuvre.
- Une artillerie dételée au contact d'une infanterie en carré sur son flanc ou son arrière peut fuir en réaction dans le carré si elle est chargée. L'unité qui charge l'artillerie doit alors attaquer le carré.
- Une unité prend un marqueur d'action après s'être ralliée. Les unités *Impétueuses* se rallient pour 1 PC seulement. On peut rallier une unité *hors de commandement* pour 2 PC.
- Les tirailleurs détachés ont le droit à un changement d'orientation gratuit puis dépensent 1 UD pour chaque autre changement d'orientation. Entrer ou sortir d'un bâtiment leur coûte la moitié du mouvement.
- Le chapitre sur les Réserves a été revu et réorganisé pour être plus compréhensible.
- Le bonus de reconnaissance est inclus directement dans l'initiative d'une armée.
- Le budget des généraux a été réduit. Le budget de la cavalerie a été augmenté de 2 pts et celui de l'infanterie réduit de 1 pt.
- Le budget du FT a été augmenté.
- La mise en place d'une bataille a été revue avec des options pour la simplifier.
- Le type de bataille par défaut est la *Bataille rangée*. Les joueurs peuvent maintenant choisir parmi 6 types de scénarios.
- La marche de flanc fait fuir les unités à 6 UD au lieu de 4 UD. Le joueur n'est pas obligé d'indiquer à l'avance son point d'entrée et les unités peuvent avancer de 4 UD sur la table avant que l'adversaire ne puisse réagir.
- Les listes d'armées ont été revues et complétées. Quatre nouvelles listes ont été ajoutées.