

FRANCE PERIODE REVOLUTIONNAIRE

Coûts indiqués à titre indicatif pour des unités à 4 éléments (infanterie) et 3 éléments (cavalerie et artillerie)

Infanterie	Catégorie	Cohésion	Entraînement	Statut	Spécial	Coût
Ligne aguerris	1ère Ligne	Supérieure	Standard	Standard	Pas de CL	44
Chasseurs	1ère Ligne	Standard	Supérieure*	Standard	-	44
Ligne bleus	1ère Ligne	Médiocre	Standard	Standard	Pas de CL	28
Grenadiers réunis	Choc	Supérieure	Standard	Standard	Pas de CL	52
Volontaires	2ème Ligne	Supérieure	Médiocre	Levée	Pas de CL	20
Légions étrangères	2ème Ligne	Standard	Médiocre	Levée	Pas de CL	12
Garde Nationale	2ème Ligne	Médiocre	Médiocre	Standard	Pas de CL	12
Compagnies Franches	2ème Ligne	Médiocre	Médiocre	Levée	Pas de CL	4

* : manœuvre seulement

Cavalerie	Catégorie	Cohésion	Entraînement	Statut	Spécial	Coût
Hussards	Légère	Standard	Standard	Standard	-	45
Chasseurs à cheval	Légère	Médiocre	Standard	Standard	-	36
Cuirassiers	Bataille	Standard	Standard	Standard	Cuirasses	59
Cavalerie lourde	Bataille	Standard	Standard	Standard	-	54
Dragons	Bataille	Médiocre	Standard	Standard	-	45

Artillerie	Catégorie	Cohésion	Entraînement	Statut	Spécial	Coût
Artillerie à pied	Moyenne	Standard	Standard	Standard	-	30
Artillerie à pied	Lourde	Standard	Standard	Standard	-	36
Artillerie à cheval	Légère	Standard	Standard	Standard	-	36
Artillerie à cheval	Moyenne	Standard	Standard	Standard	-	45

Règle Spéciale :

L'ordre mixte est de rigueur, mais les formations *colonne d'attaque* et *ligne* peuvent être mixées au sein d'une même brigade seulement si une des unités est une unité **régulière** (ligne, chasseurs ou grenadiers).

VENDEE MILITAIRE

Coûts indiqués à titre indicatif pour des unités à 6 éléments (infanterie) et 2 éléments (cavalerie et artillerie)

Ordre mince ; formation en carré « creux » interdite aux unités d'entraînement médiocre

Infanterie	Catégorie	Cohésion	Entraînement	Statut	Spécial	Coût
Vétérans enrôlés	1ère Ligne	Standard	Standard	Standard	Pas de CL	54
Avant garde (tirailleurs)	1ère Ligne	Standard	Médiocre*	Standard	-	54
Permanents	1ère Ligne	Supérieure	Médiocre	Standard	Pas de CL	54
Paroissiens aguerris	Choc	Standard	Médiocre	Levée	Pas de CL	42
Paroissiens	Choc	Médiocre	Médiocre	Levée	Pas de CL	30

* : manœuvre seulement

Cavalerie	Catégorie	Cohésion	Entraînement	Statut	Spécial	Coût
Fourrageurs	Irrégulière	Médiocre	Standard	Standard	-	18
Autres cavaliers	Légère	Médiocre	Standard	Standard	-	24

* : manœuvre seulement

Cavalerie	Catégorie	Cohésion	Entraînement	Statut	Spécial	Coût
Artillerie à pied	Légère	Médiocre	Médiocre	Standard	-	8
Artillerie à pied	Moyenne	Médiocre	Médiocre	Standard	-	12
Artillerie à pied	Lourde	Médiocre	Médiocre	Standard	-	16

Suggestions de règles additives optionnelles :

- les unités paroissiales désignées comme souffrant d'une pénurie en fusils ou en poudre subissent un modificateur aux tirs « *diviser par 2* » supplémentaire ; en contrepartie, ces unités bénéficient d'un bonus supplémentaire de + 2 aux tests d'impact du aux capacités létales et à l'effet psychologique des fourches, faux emmanchées à l'envers et autres ustensiles employés à la place des armes à feu.
- Le joueur Vendéen peut opter pour la tactique suivante : en cas de tir en réaction à la charge d'une unité de permanents ou de paroissiens, il déclare que l'unité chargeant se jette à terre avec pour effet d'infliger un modificateur « *diviser par 2* » supplémentaire au résultat du tir de l'unité assaillie. En contrepartie, il doit effectuer un test de réaction et en cas d'échec, la charge est stoppée et l'unité devient *hésitante*.
- L'artillerie vendéenne doit tester pour changer d'ordre, comme une unité sous ordre spécifique. Du fait de sa qualité médiocre (justifiant la réduction de coût correspondante), le test s'effectue sur 5/6 sur 1d6.