

Ajustements, pour jouer à Lonato 1796, avec les règles Jours de Gloire

par Frédéric Bey

Règles de base

Ce sont celles de la série *Jours de gloire*, complétées par les éléments ci-après.

0.3 - Les unités de combat

Ignorer la valeur Defensive Fire DRM.

Ils ne comportent pas de valeur d'engagement. Les valeurs suivantes s'appliquent :

- 3 pour les infanteries de ligne ;
- 4 pour les jâgers autrichiens (Jgr) et les demi-brigades légères françaises (Lt) ;
- 6 pour les cavaleries légères (Lt sur les pions) ;
- 7 pour les cavaleries lourdes (H sur les pions) ;

Les jâgers autrichiens :

- peuvent pratiquer un refus de choc d'un hex. face à de l'infanterie (y compris s'ils sont empilés), s'ils sont en bon ordre ;
- ne peuvent pas entrer seuls en ZdC ennemie, ni attaquer seuls au choc ;
- ne peuvent être en carré que s'ils sont empilés avec une infanterie en carré.

Les infanteries n'ayant qu'un point de force n'ont pas de verso. Un désordre les élimine.

2.1 Marqueurs d'activation

Certaines formations (Augereau, Kilmaine, Ocskay) les deux MA n'ont pas la même capacité d'initiative. C'est un élément propre au système T&G qui est conservé comme tel pour **JdG**. En cas d'arrivée en renfort d'une de ces formations, le joueur mettra d'abord en jeu le MA de meilleure capacité d'initiative.

2.5 Généraux en chef

Le MD est le chiffre dans le carré jaune, à remettre en positif : 2 pour Bonaparte, 0 pour les deux chefs autrichiens.

Le nombre d'ordre est le chiffre central : 2 pour Bonaparte, 1 pour les deux chefs autrichiens.

La portée de commandement est de 4 hex. pour tous les chefs et ne figure pas sur les pions.

On ignore les autres valeurs inscrites.