

# BATTLE CRY

All-Out Offensive <b>(Offensive Générale)</b>	Activez toutes vos unités et généraux. Remélangez cette carte, la Pioche et la Défausse avant de tirer une nouvelle carte de Commandement.
Bombard <b>(Bombardement)</b>	Activez toutes les unités d'ARTILLERIE. Chaque artillerie peut combattre deux fois <i>ou</i> bouger deux fois. Elles ne peuvent pas bouger <i>et</i> combattre.
Call For Reinforcements <b>(Appeler des Renforts)</b>	Seule une unité non présente au début de la bataille peut être appelée en renfort. Lancez un Dé de Combat: -Si un FANTASSIN est obtenu: déployez une unité d'infanterie. -Si un CAVALIER est obtenu: déployez une unité de cavalerie. -Si un CANON est obtenu: déployez une unité d'artillerie. -Si un DRAPEAU est obtenu: déployez une unité de votre choix. -Si un SABRES-CROISES est obtenu: pas de renfort. Une unité de renfort peut être placé, à son arrivée, sur un hexagone contenant un général seul, sur un hexagone libre adjacent à un général ou sur tout hexagone libre de votre bord de table. L'unité peut combattre ce tour mais non se déplacer.
Construct Fieldworks <b>(Fortifier)</b>	Activez deux unités d'INFANTRIE ou d'ARTILLERIE pour construire des fortifications (ou 1 de chaque). Placez une Fortification sur deux hexagones distincts (si autorisé) qui sont occupés par les unités activées. Ces unités ne peuvent ni se déplacer, ni combattre ce tour.
Counter-Attack <b>(Contre-Attaque)</b>	Jouez cette carte contre votre adversaire pour "dupliquer" la dernière carte jouée par celui-ci. Toutes les instructions figurant sur cette dernière carte restent les mêmes, excepté que "Aile Droite" devient "Aile Gauche" et que "Aile Gauche" devient "Aile Droite".
Fire and Hold Position <b>(Feu et tenez la position)</b>	Activez toutes les unités d'INFANTRIE et d'ARTILLERIE dans 1 section du champ de bataille. Elles peuvent combattre, mais pas bouger.
Force March <b>(Marche Forcée)</b>	Activez toutes vos unités d'INFANTRIE d'une section. Chaque unité peut se déplacer de deux hexes et combattre. Les restrictions de mouvement s'appliquent toujours.
Hit and Run <b>(Touche et cours)</b>	Activez toutes vos unités de CAVALERIE. Chaque unité de cavalerie peut bouger, combattre, et ensuite bouger de nouveau.
Leadership	Activez tous vos généraux attachés. L'unité attachée doit se déplacer et combattre avec le général activé. Chaque unité attachée (même l'artillerie) peut lancer deux Dés de Combat supplémentaires au lieu du bonus normal de 1 dé.
Rally <b>(Ralliement)</b>	Activez une de vos unités qui a subi des pertes. Lancez un Dé de Combat pour chaque carte de Commandement que vous avez en main, celle-ci y compris. Pour chaque symbole obtenu qui correspond au type de l'unité, rajoutez une figurine. Une unité ne peut récupérer plus de figurines qu'elle n'en avait au départ. Cette unité peut combattre ce tour mais non se déplacer.
Sharp Shooter <b>(Tireur d'Elite)</b>	Visez un général, quelque soit sa position sur la carte, le type de terrain qu'il occupe ou le fait qu'il soit attaché ou non à une unité. Lancer 1 Dé de Combat : si un "sabres-croisés" est obtenu, le général désigné a été touché et est retiré du jeu.
Short of Supplies <b>(A Court de Munitions)</b>	Jouez cette carte sur une de vos unités ou sur une des unités ennemies de <i>votre</i> choix. Cette unité (et le général éventuellement attaché) est à court de munitions et doit reculer d'un hexagone libre vers son bord de table, tout en restant dans la même section du champ de bataille (au choix du joueur possédant l'unité). Cette unité ne peut pas combattre ce tour.