

V&C FEUILLE D'ARMEE NAPOLEONNIENNE FRANCE (1805-1815)

Utilisez cette liste d'armée pour les armées Françaises des guerres napoléoniennes de 1805 à 1815.

PROFILES DES UNITES

UNITES D'INFANTERIE	Figurines	Armes (Portée)	Tir	Mêlée	Ténacité	Règles Spéciales	Points
Vieille Garde	24-36	Musket (12")	3	6	6	Elan, Tirailleurs, Carré	33
Moyenne Garde	24-36	Musket (12")	3	5	6	Elan, Tirailleurs, Carré	31
Jeune Garde	24-36	Musket (12")	3	5	5	Elan, Tirailleurs, Carré	28
Marins Garde	24-36	Musket (12")	4	4	4	Elan, Infanterie Légère, Carré	27
Grenadiers	24-36	Musket (12")	3	5	4	Elan, Tirailleurs, Carré	25
Infanterie de Ligne	24-36	Musket (12")	3	4	4	Elan, Tirailleurs, Carré	23
Infanterie Léfère	24-36	Musket (12")	4	3	4	Elan, Infanterie Légère, Carré	25
Marie Louise	24-36	Musket (12")	2	3	3	Tirailleurs, Carré	15
Garde Nationale	24-36	Musket (12")	2	3	2	Milice, Carré	10
Détachement Infanterie	6-8	Musket (12")	2	2	2	Infanterie Légère	11
UNITES DE CAVALERIE	Figurines	Armes (Portée)	Tir	Mêlée	Ténacité	Règles Spéciales	Points
Hussards and Chasseurs	9-14	Sabre	-	4	3	Carabines, Cavalerie Légère	22
Lanciers	9-14	Lance	-	4	3	Carabines, Cavalerie Légère	22
Dragons	9-14	Sabre	-	5	3	Cavalerie Lourde	22
Cuirassiers and Carabiniers	9-14	Sabre	-	6	4	Cavalerie Lourde	27
Détachement Cavalerie	3	Sabre	-	2	1	Carabines, Cavalerie Légère	12
UNITES D'ARTILLERIE	Canons	Armes (Range)	Tir	Mêlée	Ténacité	Règles Spéciales	Points
Artillerie de Campagne	1	Cannon (48")	1	2	2	Mitraille	20
Artillerie Lourde	1	Cannon (54")	1	2	2	Mitraille, Artillerie Lourde	24
Artillerie à Cheval	1	Cannon (36")	1	2	2	Mitraille, Artillerie à Cheval	20

OPTIONS D'UNITES

Les options suivantes peuvent être attribuées aux unités et commandants de cette armée.

Unités d'Elite : Les unités peuvent être Elite. Une unite Elite peut augmenter, de 1 sa valeur de Tir, pour un coût supplémentaire de 2 points (6 points pour les unites d'artillerie), de 1 sa valeur de Mêlée pour 2 points de coûts supplémentaires, et de 1 sa valeur de Ténacité pour 3 points de coûts supplémentaires.

Napoleon et ses Maréchaux: Le Générale en chef peut se voir attribuer la règle spéciale Napoléon pour 25 points, la règle spéciale Ney pour 20 points, la règle spéciale Murat pour 15 points, ou bien la règle spéciale maréchal d'Empire pour 10 points.

Unités en sous-effectifs: Les unités de cavalerie ou d'infanterie, à l'exception des détachements, peuvent être recrutés en sous effectif. Divisez le nombre de figurines de l'unité en sous effectif par deux. Réduisez les valeurs de Mêlée et Ténacité des unite autres que la Milice de 1 point chacune, et leurs points de coût de 5 points. Réduisez la valeur de mêlée des unite de milice en sous effectif de 1 et leurs points de coût de 2 points.

CARTE DE DESTIN

TOUTES	Inspiration. Une fois par phase d'action, vous pouvez jouer n'importe quelle carte pour permettre à une unité d'une brigade qui a raté son test d'activation, d'effectuer une action.
Roi	Vive L'Empereur! Jouez cette carte lorsqu'une brigade Française est activéePlay this card when a French brigade successfully activates. Add 6" to the move distance of its units for the rest of the phase.
Reine	Attaque à Outrance. Jouez cette carte lors d'une phase de mêlée. Choisissez une brigade Française. Pour le reste de la phase, ajoutez 1 à la valeur de Mêlée des unites de la brigade qui sont en colonne d'attaque.
Valet	Les Grognards. Jouez cette carte lors de votre phase de destin. Choisissez une unité Française qui a subit 1 perte ou plus. Ajoutez un aux valeurs de Mêlée et de Ténacité de l'unité, ce jusqu'à la fin de la partie.
10	Capture. Jouez cette carte lors de votre phase destin. Choisissez 1 objectif contrôlé par l'ennemi. Si vous le contrôlez à la fin de la partie, il compte comme 2 objectifs lorsque vous déterminez le gagnant.
9	Attaque Surprise. Jouez cette carte avnt qu'une unite effectue un assaut. L'unité peut effectuer un mouvement avant de faire son assaut.
8	Inspiration. Jouez cette carte après qu'un joueur ami ait râté un test de Valeur ou de Courage. Le test est réussi.
7	Tir Ciblé. Jouez cette carte lorsque'une unite ennemie est prise pour cible lors de la phase de Tir. Ajoutez 1 à la valeur de Tir de l'unité attaquant cette cible. De plus, les unités d'artillerie sur une colline peuvent tracer une ligne de vue par dessus les unités ne se trouvant pas sur la colline.
6	Attaque Mortelle. Jouez cette cart après qu'une unité amies ait râté 1 ou plusieurs tests. Relancez les test râtés.
5	Déterminé. Jouez cette carte avant qu'une unite effectue une action. Retirez un marqueur de perte de cette unité (même si c'est le seul marqueur de perte qu'elle possède).
4	Percée. Jouez cette carte à la fin de votre phase de mêlée. Choisissez une brigade. Les unites de la brigade peuvent effectuer un mouvement (elles ne peuvent pas faire d'assaut, de retraite ou de marche forcée).
3	Confusion. Jouez cette carte au début du tour ennemi. L'ennemi ne peut pas activer automatiquement de brigade de tour-ci, et tout groupe de renforts prévu arrivé ce tour arrive avec 1 tour de retard.

- 2** **Le cours de la Bataille.** Jouez cette cart immédiatement. Mélangez toutes vos cartes de destin défaussées (y compris celle-ci) et remettez les dans votre pioche.
- As** **Attaque à Oustrance.** Jouez cette cart au début de votre phase de mêlée. Ajoutez 1 à la valeur de mêlée des unites amies qui se trouvent dans les 12" du Général en Chef (GEC) lors de cette phase.

REGLES SPECIALES DES UNITES

Mitraille

Les règles suivantes s'appliquent à une unité qui bénéficie de la règle spéciale *Mitraille* :

- Ajoutez 1 à sa valeur de Tir si la distance qui la sépare de sa cible est de 12" ou moins.
- Ajoutez 2 à sa valeur de Mêlée si l'unité cible est au moins partiellement dans son arc frontal.
- Elle compte comme 2 unités au lieu d'une lorsqu'elle soutien au Tir si la distance qui la sépare de la cible est 12" ou moins.
- Elle compte comme 2 unités au lieu d'une si elle soutien en mêlée.

Carabines

Cette unite peut utiliser ses carabines pour tirer (voir règle spéciale des Tirailleurs. Les carabines ont une valeur de tir de 1 et une portée de 12" (qui include le modificateur pour tirailleurs).

Elan

Relancer les jets de 1 pour les attaques de mêlées effectuées par ces unites si elles sont en colonne d'attaque, tant que toutes les unités qui les supportent sont aussi en colonne d'attaque et qu'elles possèdent également cette règle.

Artillerie Lourde

Ajoutez 1 aux jets pour toucher si l'unités qui tir et tous ses supports sont de l'artillerie lourde. L'artillerie lourde à une distance de mouvement de 6" attelée et de 1" dételée.

Cavalerie Lourde

Relancez les dés pour toucher de 1 pour les attaques effectuées en Mêlée par cette unité, tant que tout ses unités en support ont également cette règle, et que la cible n'occupe pas un terrain défendable.

Artillerie à Cheval

Cette unite a une distance de mouvement de 18" attelée et de 9" dételée. De plus, elle peut effectuer une action même si elle a tiré ce tour-ci. L'infanterie ennemie ne peut pas effectuer d'assaut sur une unité d'artillerie à cheval, à moins qu'elle se trouve dans les 6" de l'unité d'artillerie à cheval.

Infanterie Légère & Cavalerie Légère

Cette unite dispose des règles Ordre Lâche et Tirailleurs. Divisez ses pertes par 2 durant la phase de tir si elle est en ordre lâche ou en couvert, et ajoutez 2 au test d'estafettes si c'est un détachement ou une unite de cavalerie légère.

Milice

Cette unité ne peut pas se déplacer le tour où elle se reforme.

Ordre Lâche

Cette unite peut être déployée dans une formation avec un espace de ½" entre ses files et ses rangs appelée ordre lâche. Les règles suivantes s'appliquent à cette unite si elle est en ordre lâche :

- Elle a un mouvement de 12" pour de l'infanterie et de 18" pour de la cavalerie, sa distance de mouvement n'est pas affectée par les terrains difficiles, et elle peut quitter les terrains défendables le même tour qu'elle les a occupé.
- Divisez par 2 les pertes subies au tir.
- Retranchez 1 de sa valeur de mêlée à moins qu'elle ne soit à couvert.
- Elle ajoute seulement 1 à la valeur de Mêlée d'une unité qu'elle

soutien en mêlée.

Tirailleurs

Lorsque cette unite tir, le joueur qui la commande peut choisir les tirailleurs de l'unité. S'il procède ainsi, la valeur de Tir de l'unité est divisée par deux et la portée augmentée de 6", et il peut effectuer une action durant le même tour, à l'exception d'un assaut. Une unite ne peut utiliser que ses tirailleurs pour apporter un soutien au tir si l'unité attaquante utilise aussi ses tirailleurs.

Carré

Cette unité peut adopter la formation en Carré, et passer dans n'importe quelle autre formation depuis le Carré, si elle n'effectue pas de mouvement ni de retraite lors de la même action. Disposez les figurines en Carré, ou rectangle, leur face tournée vers l'extérieur. Les règles suivantes s'appliquent à une unite formée en Carré:

- Elle est déployée et a une distance de mouvement de 3".
- Elle ne peut pas effectuer d'assaut.
- Ajoutez 1 à la valeur de Tir de l'artillerie qui lui tir dessus.
- Divisez sa valeur de Tir par 2 et ajoutez 1 à sa valeur de Mêlée.
- Au début de chaque phase de mêlée, avant que les combats aient lieu, lancez 1 dé pour chaque unité de cavalerie qui est en contact avec une unite ennemie en carré ou plus. Ajoutez 2 au jet de dés de l'unité si tous les carrés avec lesquels elle est en contact sont secoués. Sur un jet de 1-3 l'unité de cavalerie subit 1 perte et doit immédiatement retraiter; sur un 4-5 la cavalerie doit retraiter mais ne subit pas de pertes; sur un 6+ elle reste en contact avec le Carré et combat à son plein potentiel.
- Un Carré qui perd une mêlée déroute automatiquement.

REGLES SPECIALES DES COMMANDANTS

Maréchal d'Empire

Augmentez la distance de la règle d'activation automatique de 24" à 36" pour ce commandant.

Murat

Durant la phase de destin du premier tour Français, le Général en chef Français prend 2 carte de destin au lieu d'une, et peut garder les deux. De plus, ce commandant a la règle Maréchal d'Empire.

Napoleon

Les unités d'artillerie Françaises dans les 12" de ce commandant doivent seulement se trouver à porter et en ligne de vue de la cible pour pouvoir tirer sur une cible ou apporter un soutien (la cible ne doit pas être l'unité ennemie la plus proche), et elles sont autorisée à tracer une ligne de vue vers la cible, à travers des unités ennemies en ordre lâche ou, si l'artillerie est sur une colline, par dessus n'importe quelle unité qui n'est pas sur la colline. De plus ajoutez 1 aux tests de valeur et 1 aux tests de ralliement des unites Françaises sui sont dans les 12" de ce commandant, et ce commandant dispose de la règle Maréchal d'Empire.

Ney

Relancez les jets pour toucher ratés lors des attaques en mêlée des unités Françaises situées dans les 3" de ce commandant. De plus, ce commandant dispose de la règle Maréchal d'Empire

COMMENTAIRES DE L'AUTEUR

Unités d'Elite: Les unites peuvent avoir plus d'1 valeur augmentee, mais chaque valeur ne peut être augmentée de plus que +1. Ainsi, vous pouvez augmenter de 1 ses valeurs de Tir et de Mêlée, mais

vous ne pouvez pas augmenter de 2 sa valeur de Tir.

Artillerie à Cheval: La capacité de l'artillerie à cheval dételée à se déplacer de 9" représente l'équipage attelant et detelant rapidement les pièces, plutôt que les déplaçant à la bricole (à la main) vers leur nouvelle position.

Cavalerie et artillerie de la Garde impériale: Ces unités devraient bénéficier de la règle Elite. Nous conseillons que la cavalerie reçoive le bonus de +1 en Mêlée et +1 en Ténacité pour un coût supplémentaire 5 points, et que l'artillerie bénéficie du bonus de +1 en Ténacité pour un coût supplémentaire de 3 points.

Lances: Je n'ai pas proposé de règles spéciales pour la lance, car il ne semble pas qu'elles aient été plus efficaces que les sabres; La lance a été considérée meilleure lors du premier contact, mais le sabre plus adapté à la mêlée virevoltante qui suivait. Comme ces deux points s'annulent, j'ai donné la même valeur de combat aux deux armes.

Ordre Lâche: Notez qu'une ligne de vue ne peut pas être tracée entre les espaces d'une unité en ordre lâche, et que si une unité est en ordre lâche et aussi à couvert, alors ses pertes ne sont divisées qu'une seule fois par 2 (voir règle 1.0.1).

Carrés: Cette règle est également utilisée pour représenter les formations telles que la colonne fermée ou les bataillons en masse des Autrichiens. Notez qu'un Carré ne peut apporter un soutien, que si un quart de son rang frontal peut voir la cible. Notez aussi qu'un Carré ne peut pas être débordé (car les unités attaquantes seront toujours dans l'arc frontal de figurines du Carré).