

V&C FEUILLE ARMEE NAPOLEONNIENNE PRUSSIENNE (1812-1815)

Utilisez cette liste d'armée pour les armées PRUSSIENNES des guerres Napoléoniennes de 1812 à 1815.

PROFILES D'UNITES

UNITÉS D'INFANTERIE	Figurines	Arme (portée)	Tir	Mêlée	Ténacité	Règles Spéciales	Points
Garde	24-36	Mousquet (12")	3	5	5	Tirailleurs, Carré	27
Grenadiers	24-36	Mousquet (12")	3	5	4	Tirailleurs, Carré	24
Infanterie de Ligne	24-36	Mousquet (12")	3	4	4	Tirailleurs, Carré	22
Infanterie de Réserve	24-36	Mousquet (12")	3	4	3	Tirailleurs, Carré	19
Landwehr (Milice)	24-36	Mousquet (12")	2	4	3	Landwehr (Milice), Carré	15
Landwehr Jeunes Recrues	24-36	Mousquet (12")	2	3	2	Landwehr (Milice), Carré	10
Fusiliers	24-36	Mousquet (12")	4	3	4	Infanterie Légère, Carré	24
Jägers ou Schützen	18-24	Carabine (18")	3	3	3	Infanterie Légère, Carré	21
Détachement d'Infanterie	6-8	Mousquet (12")	2	2	2	Infanterie Légère	11
Détachement de Jäger ou Schützen	6-8	Carabine (18")	2	2	2	Infanterie Légère	15
UNITÉS DE CAVALERIE	Figurines	Arme (portée)	Tir	Mêlée	Ténacité	Règles Spéciales	Points
Hussards	9-14	Sabre	-	4	3	Carbines, Cavalerie Légère	22
Uhlans	9-14	Lance	-	4	3	Carbines, Cavalerie Légère	22
Landwehr-Kavallerie (Milice)	9-14	Lance	-	3	3	Landwehr, Cavalerie Légère	18
Dragons	9-14	Sabre	-	5	3	Cavalerie Lourde	22
Cuirassiers	9-14	Sabre	-	6	4	Cavalerie Lourde	27
Détachement de Cavalerie	3	Sabre	-	2	1	Carbines, Cavalerie Légère	12
UNITÉS D'ARTILLERIE	Canons	Arme (portée)	Tir	Mêlée	Ténacité	Règles Spéciales	Points
Artillerie de campagne	1	Canon (48")	1	2	2	Mitraille	20
Artillerie Lourde	1	Canon (54")	1	2	2	Mitraille, Artillerie Lourde	24
Artillerie à Cheval	1	Canon (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.

Commandants Prussien: Le commandant en chef Prussien peut recevoir la règle sépciale *Maréchal Von Blücher* pour 20 points ou la règle spéciale *Ltn-Général Von Gneisenau* pour 10 pts. De plus, les commandants peuvent avoir la règle spéciale *Prudent*. Ajoutez 10 au nombre de points de budget de l'armée pour chaque Commandant de brigade prudent, et ajoutez 20 au nombre de points de budget de l'armée si le commandant en chef est prudent.

Unités en sous-effectifs: Les unités de cavalerie ou d'infanterie, à l'exception des détachements, peuvent être recrutées en sous-effectif. Divisez le nombre de figurines de l'unité en sous-effectif par deux. Réduisez les valeurs de Mêlée et de Ténacité des unités 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.

CARTES DE DESTN

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	Pour le Roi et la Patrie. Jouez cette carte Durant la phase de Mêlée. Choisissez une brigade Prussienne. Ajoutez 1 à la valeur de Mêlée des unités de cette brigade jusqu'à la fin de la phase.
Reine	Défends Berlin! Jouez cette carte Durant n'importe quelle phase du tour adverse. Ajoutez 1 aux tests de Valeur et Courage des unités Prussiennes qui se trouvent à 12" d'un objectif pour le reste du Tour.
Valet	Exercices Prussien. Jouez cette carte si une brigade prussienne rate un test d'activation. Les unites de la brigade peuvent se reformer.
10	Capture. Jouez cette carte lors de votre phase de Destin. Choisissez un objectif contrôlé par l'ennemi. Si vous le contrôlez à la fin de la patrtie, il compte comme deux objectifs pour déterminer le vainqueur.
9	Attaque Surprise. Jouez cette carte avant qu'une unité effectue un assaut. Cette unité peut effectuer un mouvement avant d'effetuer 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 unités 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 carte immédiatement. Mélangez toutes vos cartes de destin défaussées (y compris celle-ci) et remettez les dans votre pioche.
- As Attaque à Outrance.** Jouez cette carte au début de votre phase de mêlée. Ajoutez 1 à la valeur de mêlée des unités 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 soutient 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 soutient en mêlée.

Carabines

Cette unité 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 inclut le modificateur pour tirailleurs).

Artillerie Lourde

Ajoutez 1 aux jets pour toucher si l'unité qui tire 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 toutes ses unités en support ont également cette règle, et que la cible n'occupe pas un terrain défendable.

Artillerie à Cheval

Cette unité 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 unité 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 unité de cavalerie légère.

Landwehr

Cette unité ne peut pas se déplacer durant la phase où elle se reforme.

Ordre Lâche

Cette unité 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 unité 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 occupés.
- 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 soutient en mêlée.

Tirailleurs

Lorsque cette unité tire, 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 unité 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 unité 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 tire 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 unité 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

Commandant Prudent

Soustrayez 1 lors d'un test d'activation d'une brigade commandée par un commandant prudent. Un Général en chef d'armée prudent ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie pour une activation automatique, et sa présence ne procure pas le bonus de +1 pour les brigades effectuant un test de courage.

Field-Marshal von Blucher

Ajoutez 1 à la valeur de Mêlée des unités Prussiennes dans les 12" de ce commandant si elles ont effectué une action d'assaut durant ce tour.

Lt-Gen. von Gneisenau

Vous pouvez relancer les tests d'activation ratés des brigades Prussiennes amies, si leur commandant de brigade se trouve dans

DESIGNER'S COMMENTS

Unités d'Elite: Les unités peuvent avoir plus d'1 valeur augmentée, 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 dételant rapidement les pièces, plutôt que les déplaçant à la bricole (à la main) vers leur nouvelle position.

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).