

V&C FEUILLE D'ARMEE NAPOLEONIENNE BRITANNIQUE (1807-1815)

Utilisez cette feuille d'armée pour les armées Britanniques des guerres Napoléoniennes de 1807 à 1815.

PROFILES DES UNITES

UNITES D'INFANTERIE	Figurines	Armes (Portée)	Tir	Mêlée	Ténacité	Règles Spéciales	Points
Foot Guard	30-48	Mousquet (12")	3	6	6	Discipline de Tir, Tirailleurs, Carré	34
Infanterie de Ligne	24-36	Mousquet (12")	3	4	4	Discipline de Tir, Tirailleurs, Carré	24
Infanterie Légère	24-36	Mousquet (12")	4	3	4	Discipline de Tir, Infanterie Légère, Carré	26
Riflemen	24-36	Carabine (18")	4	3	4	Discipline de Tir, Infanterie Légère, Carré	30
Détachement Inf. Légère	4-8	Mousquet (12")	2	2	2	Discipline de Tir, Infanterie Légère	13
Détachement Riflemen	4-8	Carabine (18")	2	2	2	Discipline de Tir, Infanterie Légère	17
UNITES DE CAVALERIE	Figurines	Armes (Portée)	Tir	Mêlée	Ténacité	Règles Spéciales	Points
Hussards	9-14	Sabre	-	4	3	Carabines, Obstinés, Cavalerie Légère	24
Dragons Légers	9-14	Sabre	-	4	3	Carabines, Obstinés, Cavalerie Légère	24
Dragons Lourds	9-14	Sabre	-	6	4	Obstinés, Cavalerie Lourde	29
Cavalerie Maison du Roi	9-14	Sabre	-	7	4	Obstinés, Cavalerie Lourde	31
Détachement Cavalerie	3	Sabre	-	2	1	Carabines, Cavalerie Légère	12
UNITES D'ARTILLERIE	Canons	Armes (Portée)	Tir	Mêlée	Ténacité	Règles Spéciales	Points
Roquettes	1	Roquette (60")	1	2	2	Roquettes	22
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.

- Généraux Britanniques :** Le Commandant en chef de l'Armée peut se voir attribuer la règle spéciale Arthur Wellesley, 1er Duc de Wellington pour 20 points, ou la règle speciale Sir John Moore pour 10 points.
- 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.
- 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** **Volées parfaites.** Jouez cette carte durant votre phase de Tir. Choisissez une brigade Anglaise. Ajoutez 1 à la valeur de Tir des unités d'infanterie Britanniques de la brigade pour le reste de la phase.
- Reine** **Tir défensif.** Jouez cette carte durant la phase de mêlée ennemie. Choisissez 1 brigade Britannique. Ajoutez 1 à la valeur de mêlée des unités d'infanterie Britanniques de cette brigade pour le reste de la phase.
- Valet** **Lie de l'Humanité.** Jouez cette carte durant la phase mêlée. Soustrayez 1 aux tests de Valeur des unités ennemies qui sont en contact avec une ou plusieurs unités Britanniques.
- 10** **Capture.** Jouez cette carte dans votre phase de destin. Choisissez un objectif contrôlé par l'ennemi. Si vous le contrôlez à la fin du jeu, il compte comme 2 objectifs pour déterminer le gagnant.
- 9** **Attaque Surprise.** Jouez cette carte avant qu'une unité fasse un assaut. Cette unité peut effectuer un mouvement avant l'assaut.
- 8** **Inspiration.** Jouez cette carte après qu'un joueur ami ait échoué à un test de Valeur ou de Courage. Ce 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 Outrance.** Jouez cette cart 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 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 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 tireurs).

Discipline de Tir

Avant que les modificateurs ne soient appliqués, relancez vos jets pour toucher de 1, pour les attaques de Tir ou de Mêlée effectuées par cette unité, à condition que les unités en support disposent également de cette règle. Néanmoins cette unité ne peut pas être en colonne d'attaque.

Obstinés

Si la cible d'une attaque en mêlée effectuée par cette unité déroute ou retraite, et qu'il y a des unités ennemies avec lesquelles elle puisse entrer en contact, cette unité doit mener un assaut et combattre une seconde fois (elle n'attaque plus si elle défait le second opposant).

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 a 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.

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

soutien en mêlée.

Roquettes

Lorsque cette unité tire ou apporte un soutien au tir, l'unité cible ne doit pas être l'unité ennemie la plus proche, et si cette unité ou la cible est sur une colline, les unités amies qui ne sont pas sur la colline, ne bloquent pas la ligne de vue. Néanmoins, déduisez 1 du test pour toucher sur les attaques de tirs effectuées par ces unités ou celles qui apportent un soutien.

Tirailleurs

Lorsque cette unité tire, le joueur qui la commande peut choisir les tireurs 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 tireurs pour apporter un soutien au tir si l'unité attaquante utilise aussi ses tireurs.

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 DE COMMANDANTS

Arthur Wellesley, 1er Duc de Wellington

Ce commandant peut être déplacé au début de la phase d'action Britannique au lieu de la fin de la phase d'action. De plus, ajoutez 1 à la valeur de mêlée des unités Britanniques qui contre-attaquent si elles sont dans les 12" de ce commandant.

Sir John Moore

Ajoutez 1 à la valeur de mêlée des unités Britanniques qui effectuent une attaque lors de leur phase de mêlée, si elles sont dans les 12" de ce commandant. De plus, ce commandant peut aller au contact d'une unité ennemie lorsque les commandants sont déplacés à la fin de la phase d'action et il peut alors apporter un soutien en mêlée de la même façon qu'une unité lors de la phase de mêlée suivante. S'il le fait, jetez 1d6 lorsque la phase de mêlée est résolue. Sur un 3 ou moins, le commandant est retiré du jeu.

COMMENTAIRES DE L'AUTEUR

Discipline de Tir: Les unités Britanniques étaient capables d'utiliser la colonne d'attaque mais ne le faisaient que très rarement, c'est pourquoi, pour des raisons de simplification, je n'ai autorisé que l'emploi des colonnes de marche et de la ligne.

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 *Obstiné*: Il convient de noter que cette règle n'est pas optionnelle – Si les unités de cavalerie britanniques peuvent effectuer une

seconde attaque, alors elle DOIVENT le faire.

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.

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).