

listes d'armée

VERSION 2.02

Livret « Empire centraux »

	Page
• Autriche-Hongrie.....	2
• Empire Russe.....	6
• Prusse.....	13

Dans cette nouvelle version, nous avons ajouté de nombreux profils de généraux pour la plupart des nations représentées. Leur choix est purement subjectif!! Par contre, nous conseillons de les réserver à des listes de plus de 3000 pts et plus afin de ne pas déséquilibrer le jeu.

La liste anglaise peut et doit se voir désormais complétée par ses nombreux alliés La liste russe a été largement enrichie et complétée avec des règles optionnelles concernant la « Campagne de 1812 ».

Au-delà, nous avons procédé à des ajustements de coût, de quotas de troupes permises que ce soit en pourcentage de points ou par tranche d'un nombre défini de points et corrigé quelques erreurs (principalement concernant les distances de mouvement de la cavalerie).

L'autre évolution majeure concerne l'artillerie: le nombre de batterie est limité par tranche de points, propre à chaque nation, voire période historique. De même, il convient de se souvenir que dans la Version 2.00 de WABACA, le nombre de servants est défini par le calibre des pièces.

Enjoy!!

Cyrille, Jean-Pierre, Gilles et Raphaël



empire d'autriche-hongrie



état-major

Général de division (0-1)

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Général	8	4	-	4	4	3	4	2	9	100

Équipement: cheval, sabre.

Sauvegarde: 5 + non modifiable

Règles spéciales: Général d'armée

Soclage: un officier et un ADC sur un socle rond de 50 mm

archiduc charles-louis d'autriche

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Archiduc	8	4	2	4	4	3	4	2	10	200
Piquet	9	5	3	3	4	1	4	1	9	30

Règles spéciales:

1.« Pour l'Empire! En avant! »: Dans les 12 pas, 1 fois par bataille, les tests de charges de toutes les unités sont réussies sans test de manoeuvre;

2.« Le sang autrichien est précieux... »: Au tour décidé, lors de la phase de mouvement, les unités autrichiennes à son choix se replient en bon ordre de 6 pas sans test de manoeuvre.

3.« La manoeuvre d'Amberg »: Fin tacticien, l'Archiduc sait allier prudence et grande audace. Une unité de cavalerie et une unité d'infanterie sont cachées dans un repli de terrain et ne sont découvertes que lorsque l'ennemi est dans les 8" ou lorsque l'Archiduc décide de les faire bouger.

4. « Dieu me garde! »: L'archiduc bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

Piquet: un escadron de 8 Uhlans accompagne en permanence l'Archiduc Charles. Cette unité sera en fourrageur à au plus 6" de l'Archiduc, et devra y toujours rester, le suivant dans tous ses mouvements. Si l'Archiduc est chargé, les Uhlans contre-chargent sans aucun test et s'interposent entre les assaillants et lui, peut importe de la direction d'où vient cet agresseur (c.a.d même hors de vue au début de la charge). En cas de besoin; la figurine de l'Archiduc pourra être repoussée derrière.



Archiduc Charles
Bataille D'essling 21-22 mai 1809

Ferdinand Graf von Bubna und Littitz: Commandement 9. Excellent officier d'Etat-Major, ayant servi notamment sous l'Archiduc Charles. Les unités de l'armée qu'il commande sont placées en dernier. 180 pts.

Feld-Maréchal Heinrich Johann de Bellegarde: Commandement 10. Portée du commandement à 16". 160 pts.

Johann Von Hiller: Commandement 10. Les unités dans les 12" testent sur son commandement pour les manoeuvres défensives. 160 pts.

Vincenz Ferrerius Frédéric Bianchi: Commandement 10. Les unités hongroises de l'armée relancent les tests de manoeuvre. 160 pts.

Colonel (0-2), aide de camp:

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Colonel	8	4	-	3	4	2	4	2	8	50

Équipement: cheval, sabre

Sauvegarde: 5 + non modifiable

Règles spéciales: peuvent commander plusieurs unités si elles se trouvent hors du rayon de commandement du général en chef.

Soclage: Socle de cavalerie

infanterie

● Infanterie de ligne (80% du total de l'infanterie)

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Fusilier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	6
Grenadier	4	4	3	3	3	1	4	1	8	11
Landwehr	4	2	2	3	3	1	2	1	6	4

Statut: **Fusilier**: Ligne « allemande », 50% du total de l'infanterie au minimum

Grenadier: Élite, ils sont entraînés (drilled). 1 bataillon par tranche de 1000 pts d'armée

Landwehr: milice. Juqu'à 33% du total de l'infanterie.

Équipement: mousquet, baïonnette.



Organisation: les bataillons autrichiens se composent de 6 compagnies monotype, soit 18 ou 24 figurines (3 x 6 ou 4 x 6)

Règles spéciales:

L'infanterie autrichienne peut adopter la ligne double, la ligne de bataille. En réaction à une charge peut former le carré plein. Le passage en carré creux nécessite un tour complet sans mouvement, ni feu.

Lourde à manoeuvrer: tout changement de formation (étendre ou restreindre les rangs ...) nécessite un tour complet sans mouvement. Feu possible à -1 pour les unités le pouvant à l'issue du changement de formation.

● Régiments hongrois : 0-1 bataillon par tranche de 1000 points d'armée

	M	CaC	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Fusilier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	8
Grenadier	4	4	3	3	3	1	4	1	8	13

Équipement: mousquet, baïonnette

Organisation: comme l'infanterie de ligne « allemande », en privilégiant les gros bataillons à 24 figurines.

Règles spéciales: Ils ont la même organisation et les mêmes règles spéciales que les Allemands. De plus, ils sont obstinés +2 pts par figurine et testent avec un bonus de +2 pour charger.

● Infanterie légère: 0- 20% max des troupes d'infanterie

	M	CaC	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	pts
Grenz (1 bataillon pour 1000 pts d'armée)	4	3	3	3	3	1	3	1	7	8
Jäger (½ bataillon pour 1500 pts d'armée)	5	3	4	3	3	1	4	1	8	11

Statut: Vétéran. Infanterie légère

Équipement: mousquet, baïonnette pour les Grenz et 2 Jägers sur 3, le 1/3 de Jägers restant a une carabine et une baïonnette +3 pts par figurine.

Règles spéciale: ce sont tous deux de l'infanterie légère. Seules la ligne de bataille et la double sont autorisées. N'est pas lourde à manoeuvrer.

Écran de tirailleurs: Seule les unités de jägers peuvent se déployer en tirailleurs ou déployer une compagnie

en écran avant de leur unité-mère, pas plus de 4 pas.

Si l'unité-mère déclare une charge, les voltigeurs sont autorisés à tirer avant le mouvement de charge, et les pertes occasionnées seront comptabilisées dans le résultat de combat. Les jägers peuvent se déployer et rejoindre l'unité mère sans imposer de re-formation, ils sont entraînés pour cela.

Organisation: les bataillons autrichiens se composent de 6 compagnies monotype, soit 18 ou 24 figurines.

A partir de 1813, toutes les unités peuvent déployer une et une seule compagnie en tirailleurs.

cavalerie (0 à 33% des points)

● Cuirassiers

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Cuir.	7	4	2	3	4	1	3	1	7	27

Statut: Elite – Cavalerie lourde

Sauvegarde: 5+

Équipement: sabre, cuirasse

Règles spéciales: Impact avec CC2

Organisation: Régiment à 4 escadrons

● Dragon

	M	CaC	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	pts
Dragon	8	3	3	3	3	1	3	1	7	20

Statut: ligne

Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, un mousquet.

Organisation: Régiment à 4 escadrons



● Ulhans (0-1)

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Cavalier	9	3	2	3	3	1	3	1	7	19

Statut: ligne

Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, une lance

Règle spéciale: cavalerie légère

Organisation: Régiment à 6 escadrons

● Hussard

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Cavalier	9	4	2	3	3	1	4	1	8	22

Statut: Élite

Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, un mousqueton

Règle spéciale: cavalerie légère

Organisation: Régiment à 6 escadrons

artillerie

	M	CaC	Tir	Fo.	En	Pvie.	Init.	Att.	Cdt.	points
Servant	4/6	2	-	3	3	1	3	1	7	6
Officier(0-2)	8	2	-	3	2	1	4	1	8	60

Statut: ligne

Équipement: sabre,

Règle spéciale: Canon 'Wurtz': canon de 6£, a un mouvement à la bricole de 6 pouces.



Batterie légère: 50 pts - règle Wurtz

Batterie moyenne: 60 pts. Portée maximale: 24".

Batterie Lourde (0-2) : 80 pts (4ème batterie de l'armée): portée maximale 36"

Obusier (0-1): 90 pts – 1 seule batterie d'obusier possible à partir de 3 batteries (lourde ou moyenne) présentes dans l'armée.

1 batterie par tranche de 700 points dans l'armée.



liste d'armée empire russe (1810-1815)



état-major

- **Général de division (0-1)**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Général	8	4	-	4	4	2	4	1	8	120

Équipement: cheval, sabre.

Sauvegarde: 5 + non modifiable

Règles spéciales: Général d'armée

Soclage: un officier et un ADC

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Alexandre 1^{er}	8	4	2	4	4	3	3	2	9	200
Piquet	7	5	3	3	4	1	5	1	9	30

Règles spéciales:

1.« Pour le Tsar! »: 1 fois par bataille, les charges de toutes les unités sont réussies sans test de manoeuvre.

2.« Sans moi ils ne sont rien, avec eux je suis tout »: Piètre commandant en chef, le Tsar sait s'entourer et déléguer. Un général ci-dessous accompagne le Tsar. Ce Général apporte ses capacités, mais l'armée reste sous l'influence et le commandement du Tsar.

3. « Mystic Touch! »: Le Tsar bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 3+.

Piquet: 2 escadrons soit **8 chevalier-gardes** accompagnent en permanence le Tsar. Cette unité sera en ligne à au plus 6", et devra y toujours rester, le suivant dans tous ses mouvements. Si le Tsar est chargé, les Chevalier-Gardes contre-chargent sans aucun test et s'interposent entre les assaillants et lui, peut importe de la direction d'où vient cet agresseur (c.a.d même hors de vue au début de la charge). En cas de besoin; la figurine d'Alexandre pourra être repoussée derrière.



Alexandre 1^{er}

Michail Bogdanovich Barclay de Tolly: commandement 10. « **Suprême défense** ». Au tour décidé par le Général, lors de la phase de mouvement, les unités de son choix se replient en bon ordre de 6 pas sans test de manoeuvre. A un moment choisi dans la bataille, les unités dans les 6 pas du Général réussissent leur manoeuvre sans test (180pts).

Michail Illarionovich Koutozov: Commandement 10. « **Vodka's Rolling** »: 2 fois dans la bataille, au choix du généralissime, lors du même tour, toutes les unités russes peuvent bénéficier d'un changement de formation sans test (180 pts).

Prince Petr Ivanovich Bagration: Commandement 10. « **Héroïsme** »: dans les 6 pas du Prince, les tests de moral ratés sont relancés(180 pts).

Alexey Petrovich Ermolov: Commandement 10. « **Artilleur et vainqueur !** »: L'artillerie russe relance le premier misfire. Une fois dans la bataille, sans mesurer, une (gross')batterie fait un tir parfait (rebond 1" devant la cible, rebond traverse toute la cible – si obstacle, traité selon règle prévue). 160pts.

Fedor Petrovich Uvarov: Commandement 10. « **Le Général-Cavalier** »: Dans ses 12 ", la cavalerie russe réussit tous ses tests de charge. 160 pts.

Comte Matvey Ivanovich Platov: Commandement 10. « **L'Ataman** » Les troupes cosaques de l'armée relancent les tests de moral et de manoeuvre. Les miliciens peuvent charger toutes les troupes (160pts).

- **Colonel (0-2), aide de camp:**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Colonel	8	4	-	3	4	2	4	1	8	50

Équipement: cheval, sabre.

Sauvegarde: 5 + non modifiable

Règles spéciales: peuvent commander plusieurs unités si elles se trouvent hors du rayon de commandement du général en chef.

Soclage: Socle de cavalerie

Infanterie

- **Infanterie de ligne:**

	M	CaC	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	pts
Mousquetaire/ Fusillier	4	3	2	3	3	1	3	1	7	7
Jäger et carabinier (jusqu'à 33% du total infanterie)	5	3	3	3	3	1	4	1	8	9
Grenadier (1 bataillon pour 1000pts d'armée)	4	4	3	3	3	1	4	1	8	12

Statut: (voir ci-dessous)

Équipement: mousquet, baïonnette.

Organisation: Pendant toute la période 1er empire, l'organisation des troupes russes a beaucoup varié. Pour des raisons de commodités, nous retiendrons une organisation type 1810. Les régiments avaient l'organisation suivante:

Régiment de grenadier: 3 compagnies de fusiliers, une de grenadiers. Compagnie à 4 ou 5 figurines soit des bataillons à 16 ou 20 figurines. Statut: vétérans.

Grenadiers Pavloski: Idem ci-dessus, mais ayant une mitre reconnaissable, ils provoquent la peur chez un adversaire ayant un commandement de 7 ou moins, de plus ils sont obstinés (+2 pts par figurine).

Régiment de mousquetaires: 1 compagnie de grenadiers, 3 compagnies de mousquetaires. Statut: ligne.

Régiment de Jäger: 1 compagnie de carabiniers – 3 compagnie de jägers. Troupe légères. Statut: ligne.

Écran de tirailleurs: Seule les unités de jägers peuvent se déployer en tirailleurs ou déployer une compagnie en écran avant de leur unité-mère, pas plus de 4 pas. Si l'unité-mère déclare une charge, les tirailleurs sont autorisés à tirer avant le mouvement de charge, et les pertes occasionnées seront comptabilisées dans le résultat de combat. Les jägers peuvent se déployer et rejoindre l'unité mère sans imposer de reformation, ils sont entraînés pour cela.



Règles spéciales: L'infanterie russe peut adopter la ligne double, la ligne de bataille (ou étendue) et la colonne d'assaut.

« **Big band** »: Avec un officier dans les 6 pas, 2 bataillons de même type peuvent être amalgamés pour créer un carré ou une colonne d'assaut (sur un test de manoeuvre réussi, les bataillons sont mêlés jusqu'à la fin de la bataille et comptent comme une seule unité).

« **Nice shot!** »: Les jäger et les carabiniers relancent les 1 sur les jets pour toucher.

« **Slave stoïque** »: les troupes russes qui subissent 10% de perte sur un tir de mitraille de leur propre artillerie ne testent pas la panique.

- **Option**: les troupes russes peuvent être obstinées + 2 pts par figurine. **Infanterie de ligne:**

- **Garde à pied (0-1 bataillon par tranche de 1500 pts dans l'armée)**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Grenadier	4	5	3	3	3	1	4	1	9	17

Statut: Garde (drilled et stubborn)

Organisation: bataillon organisé en 4 compagnies de 4 ou 5 figurines.

Règle spéciale:

« **La Garde voit rouge!** »: la charge de la Garde russe provoque la peur chez toutes les unités d'un moral inférieur à 8.

proportion des différentes troupes d'infanterie selon les périodes :

Ces proportions sont données à titre indicatif pour des armées complètes. Les prendre en compte dans des engagements de circonstances, pour élaborer des corps de troupes cohérents avec les proportions de l'époque jouée.

1801-1804

Infanterie	50% du total de l'armée mini	Cavalerie	30% max du total
<i>Mousquetaire/ Fusillier</i>	70% de l'infanterie présente	<i>lourde</i>	20% max
<i>Jäger</i>	15% max	<i>moyenne</i>	70%
<i>Grenadier</i>	10% max	<i>légère</i>	10% max
<i>Garde</i>	5% max		

1804-1810

Infanterie	50% du total de l'armée mini	Cavalerie	30% max du total
<i>Mousquetaire/ Fusillier</i>	70% de l'infanterie présente	<i>lourde</i>	25% max
<i>Jäger</i>	20% max	<i>moyenne</i>	60%
<i>Grenadier</i>	5% max	<i>légère</i>	10% max
<i>Garde</i>	5% max		

1810-12

Infanterie	50% du total de l'armée mini	Cavalerie	40% max du total
<i>Mousquetaire/ Fusillier</i>	60% de l'infanterie présente	<i>lourde</i>	30% max
<i>Jäger</i>	20% max	<i>moyenne</i>	50%
<i>Grenadier</i>	10% max	<i>légère</i>	20% max
<i>Garde</i>	10% max		

1813-15

Infanterie	50% du total de l'armée mini	Cavalerie	40% max du total
<i>Mousquetaire/ Fusillier</i>	50% de l'infanterie présente	<i>lourde</i>	30% max
<i>Jäger</i>	35% max	<i>moyenne</i>	40%
<i>Grenadier</i>	10% max	<i>légère</i>	30% max
<i>Garde</i>	5% max		

cavalerie (0-50% maximum)

● Cuirassiers – cavalerie lourde

M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	pts
7	4	2	3	4	1	4	1	8	28

Statut: Elite Cavalerie lourde

Sauvegarde: 6+/5+*

Équipement: sabre, armure légère (sauvegarde 5+ après 1812*)

Règles spéciales: Impact avec CC3.

**Cuirasse:* Seulement après 1812, ayant récupérés les cuirasses françaises: + 3pts. Cela reflète l'avantage de la cuirasse complète et la grande taille des chevaux.



● **Chevalier-garde et (0-2) – cavalerie lourde**

M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
7	4	2	3	4	1	5	1	9	31

Statut: Garde cavalerie lourde

Sauvegarde: 6+/5+

Equipement: sabre, Armure légère*

Règles spéciales: Impact avec CC3 pour l'attaque des chevaux,

« **La Garde voit rouge!** »: la charge de la Garde russe provoque la peur chez toutes les unités d'un moral inférieur à 8.

*Cuirasse : Seulement après 1812, ayant récupérés les cuirasses françaises + 2 pts par fig . Cela reflète l'avantage de la cuirasse complète et la grande taille des chevaux.



● **Dragons – cavalerie moyenne**

M	CaC	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	pts
8	3	3	3	3	1	3	1	7	20

Statut: ligne

Sauvegarde: 6+

Equipement: sabre, un mousqueton

● **Hussards- cavalerie moyenne**

M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
8	3	3	3	3	1	3	1	7	20

Statut: ligne

Sauvegarde: 6+

Equipement: sabre, un mousqueton

Règles spéciales: +2 pts pour une fig équipée d'une carabine rayée (0-1 par escadron)

● **Ulhans – cavalerie légère**

M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
9	3	2	3	3	1	3	1	7	19

Statut: ligne

Sauvegarde: 6+

Equipement: sabre, une lance

Règle spéciale: cavalerie légère



● **Chasseurs/Jägers – cavalerie légère**

M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
9	3	2	3	3	1	3	1	7	16

Statut: ligne

Sauvegarde: 6+

Equipement: sabre, une lance pour la moitié des troupes (+3 pt par figurine);

mousqueton possible pour la moitié des troupes (+1pt)

Règle spéciale: cavalerie légère

● **Cosaques de la Garde – cavalerie légère (0-1)**

M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
9	3	2	3	3	1	3	1	7	24

Statut: Elite

Sauvegarde: 6+

Equipement: sabre, une lance , un mousqueton

Règle spéciale: cavalerie légère – feigned flight. Organisés en Sotnia de 3 figurines minimum. C'est une exception qui permet à une unité inférieure à 5 unités de garder une cohésion.

● **Cosaques – cavalerie légère (au moins 25% du total de la cavalerie)**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Milice	9	3	2	3	3	1	2	1	5	10
Réguliers	9	3	2	3	3	1	3	1	6	21

Statut: ligne pour les réguliers, milice pour les autres

Sauvegarde: 6+

Equipement: sabre, une lance, mousqueton (« réguliers » seulement)

Règle spéciale: cavalerie légère – feigned flight pour les « réguliers » seulement. Les irréguliers sont obligatoirement en tirailleurs et ne chargent que les fuyards, n'ont pas le bonus de lance.

Organisés en Sotnia de 3 figurines minimum. C'est une exception qui permet à une unité inférieure à 5 unités de garder une cohésion.



artillerie

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Servant	4	3	2	3	3	1	3	1	4	5
Officier	8	4	2	3	4	1	4	1	8	90

Statut: ligne

Equipement: mousquet.



Règles spéciales:

« **Steak tartare** »: l'artillerie russe peut tirer à mitraille ou à boulet plein, sur ses propres troupes, engagées au corps-à-corps à la condition de réussir un jet de commandement. Les blessures sont réparties équitablement entre les troupes russes et leurs adversaires.

« **Gross' batterie** »: à partir de 2 batteries réunies, en présence d'un officier, un tir de salve peut être tenté vers une même cible. Sur un jet de commandement réussi, les dégâts de l'ensemble des tirs sont augmentés de +2 figurines (2 batteries), +3 figurines (3 batteries),... La cible ayant des pertes doit réussir un test de moral ou dérouter.

- **Batterie légère**: 50 pts
- **Batterie moyenne**: 70 pts
- **Batterie Lourde** : 90 pts
- **Batterie Licorne**: 90pts, 5 servants et un officier obligatoires. 1 seule batterie d'obusier possible à partir de 3 batteries (lourde ou moyenne) présentes dans l'armée. L'officier d'artillerie peut choisir entre un tir d'obus ou de batterie lourde, en cas de changement de munition, un test de manoeuvre réussi est nécessaire. Si raté, tir au prochain tour seulement avec la munition choisie.
 - Le dé de déviation est divisé par 2 (meilleure précision que les obusiers des autres nations)
 - Portée maximum 52" – force 4, 8 sous le trou central.
 - Mouvement: 1" à la bricole, mouvement attelé: 7".

1 batterie par tranche de 500 pts dans l'armée. Chaque deuxième batterie peut être lourde.

LA CAMPAGNE DE RUSSIE:

Quand il a fallu défendre la mère Patrie, les russes ont trouvé des ressources morales formidables. Pour toutes les batailles jouées dans le cadre de la campagne de Russie, les règles optionnelles suivantes peuvent s'appliquer:

- Les unités de milice sont obstinées (stubborn) gratuitement.
- Les autres unités peuvent être rendues obstinées (stubborn) pour 2 pts chacune.



Des unités particulières sont disponibles pour cette campagne particulière. Pour les calcul de répartition des troupes, elles ne viennent pas s'imputer sur les décomptes de différentes troupes régulières. Ces troupes représentent les nombreuses levées en masse réalisées dans les campagnes et les villes pour contrer l'avancée de « l'Ogre corse » et ses troupes.

Moujik

M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
5	2	2	3	4	1	2	1	5	7

Statut: Milice

Équipement: 50% mousqueton. 50% lance, sabre.

Règle spéciale: Warband. Pas de musique, ni d'officier. Une croix peut faire office de bannière (5pts).

Sainte Charge: lors de leur première charge de la bataille, les figurines du 1er rang tirent. Les pertes s'ajoutent au résultat du combat. Les « 1 » pour toucher sont relancés. Bonus de +1 pour blesser (lance).



Milice urbaine

M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
4	2	2	3	2	1	2	1	5	5

Statut: Milice

Équipement: 50% mousquet. 50% lance, sabre.

Règles spéciales: Warband. Officier et musique possible. Une croix peut faire office de bannière (5pts).

Sainte Charge: lors de leur première charge de la bataille, les figurines du 1er rang tirent. Les pertes s'ajoutent au résultat du combat. Les « 1 » pour toucher sont relancés. Bonus de +1 pour blesser (lance).

Cosaque des steppes

M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
9	2	2	3	4	1	2	1	5	15

Statut: Milice Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, une lance (ne sert pas en tant que telle)

Règles spéciales: cavalerie légère. Warband. Pas d'état major (ni musique, ni officier). Une croix peut faire office de bannière (5pts).

(0-1) Pope

M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
5/9	2	2	4	5	2	5	1	9	50

Statut: Personnage, à pied ou à cheval. Sauvegarde: 6+

Règle spéciale:

Il rend les miliciens « Hatred » dans un rayon de 12 pas. Les miliciens suivent toujours ses « conseils tactiques ». En l'absence d'officier, l'armée régulière dans un rayon de 12 pas suit aussi ses « conseils tactiques », mais ne devient pas « Hatred ».

Conseil tactique: lancer 1d6 en début de tour. Sur un résultat de 1 relancer un dé:

1-2: « Par la vierge Noire, libérons la Mère Patrie! »: les unités de miliciens, sans test d'activation, dans le 12" avancent en ligne droite vers l'unité adverse la plus proche, méconnaissant la peur ou la Terreur, au pas de charge! En cas de charge avortée, tir possible à -1.

3-4: « Moujiks impurs, prions, lavons nos péchés! »: les unités sous contrôle ne bougent pas. Elles peuvent tirer en défense seulement. Immunisées à tout test tant qu'ils sont en prière.

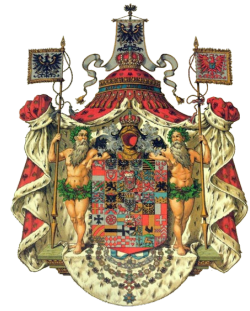
5-6: « Préservons la pureté de nos âmes... »: les unités sous contrôle se replient en bon ordre, face à l'ennemi mais de 1d6 à chaque tour en direction de leur bord de table.



L'effet des « conseils » cesse dès qu'un officier rejoint le Pope ou l'unité dans laquelle il se trouve. Le Pope est alors retiré du jeu. Un Pope et un officier peuvent cohabiter dans la même zone au choix du Généralissime.



PRUSSE (1813-1815)



état-major

- **Général de division (0-1)**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Général	8	4	4	4	4	2	4	1	9	100

Équipement: cheval, sabre, 2 pistolets.

Sauvegarde: 5+ non modifiable

Règles spéciales: Général d'armée

Soclage: un officier et un ADC sur un socle rond de 50 mm

le roi de prusse

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Frédéric-Guillaume III	8	4	2	4	4	3	4	2	9	200
Cavalier Leib Gard	7	5	3	3	4	1	3	1	9	30

Règles spéciales:

1.« Ordre et discipline!»: Une fois par bataille, les charges de toutes les unités sont réussies sans test de manoeuvre.

2.«Tout le monde n'est pas Frédéric le Grand!»: Piètre militaire, le Roi peut compter sur des généraux de talent. Au choix, un général ci-dessous l'accompagne. Ce Général apporte ses capacités, mais l'armée reste sous l'influence et le commandement du Roi.

3. « Seuls les Princes meurent à la guerre»: Le Roi de Prusse bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

Piquet: 1 escadron de 6 Leib Gard accompagnent en permanence le Roi. Cette unité sera en ligne à au plus 6", et devra y toujours rester, le suivant dans tous ses mouvements. Si le Roi est chargé, les Leib-Gard contre-chargent sans aucun test et s'interposent entre les assaillants et lui, peut importe de la direction d'où vient cet agresseur (c.a.d même hors de vue au début de la charge). En cas de besoin; la figurine de Frédéric-guillaume pourra être repoussée derrière.



Frédéric-Guillaume III
Roi de Prusse

- **Feld-maréchal Gebhard Leberecht von Blücher, Prince de Wahlstatt:** Commandement 10. Les troupes dans les 12" sont impétueuses et frenzy. Si elles perdent leur impétuosité, elles peuvent effectuer un repli sans test de 6 pas une fois dans la bataille. 200 points.
- **August Wilhelm Antonius, comte Neidhardt von Gneisau:** Commandement 10. Portée de commandement à 20 pas. 180 points.
- **Friedrich Wilhelm Freherr von Bülow, comte von Dennewitz:** Commandement 10. Du fait du surcroit de moral qu'il apporte à son armée, chaque unité peut relancer un jet de manoeuvre et un jet de moral raté par partie (en plus de ses caractéristiques propres). 200 points.
- **Anton Wilhelm von L'Estocq:** Commandement 10. La cavalerie de l'Armée relance ses test de manoeuvre. Une unité de cavalerie est placée en dernier sur la table (manoeuvre d'Eylau). 160 pts.
- **Colonel (0-2), aide de camp:**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Colonel	8	4	4	3	4	2	4	1	8	50

Équipement: cheval, sabre, 2 pistolets

Sauvegarde: 5+ non modifiable

Règles spéciales: peuvent commander plusieurs unités si elles se trouvent hors du rayon de commandement du général en chef.

Soclage: Socle de cavalerie

infanterie

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	pts
Mousquetaire & fusilier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7
Réserve	4	3	3	3	3	1	3	1	6	6
Jäger	5	2	4	3	3	1	3	1	8	12
Grenadier	4	4	3	3	3	1	4	1	8	12
Landwehr	4	2	2	3	3	1	2	1	5	4
Frei Jäger	4	2	3	3	3	1	2	1	6	4
Frei Jäger carabine	4	2	3	3	3	1	2	1	6	7

Statut:

Ligne, réserve et jäger: troupe de ligne. 33% de l'infanterie minimum.

Grenadier: Élite, ils sont entraînés (drilled). 1 bataillon par 1500 pts d'armée.

Landwehr et Freiwillige Jäger: milice. 33% de l'infanterie minimum.

Équipement: mousquet, baïonnette. Carabine rayées pour les Jägers et 1/3 des Freiwilligen Jägers.

Organisation: les bataillons prussiens se composent de 4 compagnies monotypes, soit 12 ou 16 figurines (3 x 4 ou 4 x 4). Un régiment de ligne / réserve se compose d'un bataillon de fusiliers et de deux bataillons de mousquetaires. Les caractéristiques et budget sont les mêmes mais les fusiliers sont de l'infanterie légère. Les Jägers et Freiwillige Jägers sont de l'infanterie légère déployée en tirailleurs, 2 compagnies maximum pour 1 bataillon de ligne, déployés dans les 12 pas. Classiquement une brigade d'infanterie se compose en 1813 et après, d'un régiment de ligne, d'un régiment de réserve et d'un régiment de Landwehr à 3 bataillons monotypes.



Règles spéciales: L'infanterie prussienne peut adopter la ligne double, la ligne de bataille. La Landwehr doit adopter la colonne. Le règlement prussien, rigide, rend l'armée « lourde à manoeuvrer »: tout changement de formation (étendre ou restreindre les rangs ...) nécessite un tour complet sans mouvement. Tir possible à -1 après changement de formation. Cependant, très disciplinées, les unités prussiennes bénéficient d'un +1 au test de manoeuvre pour changer de formation ou réagir à une charge ou une attaque.



cavalerie (0-33% maximum)

● Cuirassiers

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Cuir.	7	4	2	3	4	1	3	1	7	27

Statut: vétérans – cavalerie lourde

Sauvegarde: 5+

Équipement: sabre. Armure légère

Règles spéciales: Impact à CC2.

● Uhlans

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Cavalier	9	3	2	3	3	1	3	1	7	19

Statut: ligne – cavalerie légère

Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, une lance

Règle spéciale: Chasseurs volontaires: 1 escadron de 4 ou 5 chasseurs volontaires peut être associé à l'unité (en fourrageur pas à plus de 9 pas). En cas de charge de l'unité, ils peuvent délivrer un feu au départ de la charge et se replier en ordre derrière l'unité ; les pertes sont décomptées au résultat de la charge. Empêchent les soutiens normaux mais apportent leur propre soutien à l'unité qui charge (soutien +1).

● **Hussards**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Leib-Hussaren	9	4	2	3	3	1	4	1	8	21
Cavalier	9	3	2	3	3	1	3	1	7	16

Statut: Élite pour les Leib-Hussaren (0-1 unité) cavalerie légère Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, un mousqueton

Règle spéciale: **Chasseurs volontaires**: 1 escadron de 4 ou 5 chasseurs volontaires peut être associé à l'unité (en fourrageur pas à plus de 5 pas). En cas de charge de l'unité, ils peuvent délivrer un feu au départ de la charge et se replier en ordre derrière l'unité ; les pertes sont décomptées au résultat de la charge. Empêchent les soutiens normaux mais apportent leur propre soutien à l'unité qui charge (soutien +1).

● **Dragons – cavalerie moyenne**

	M	CaC	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	pts
Dragon	8	3	3	3	3	1	3	1	7	21

Statut: ligne Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, une paire de pistolet, un mousquet.

Règle spéciale: « **Schöne Feuer!** » Les 1 au jet pour toucher sont relancés, car au corps à corps comme au feu, les dragons sont entraînés pour décharger leurs pistolet en plus d'attaquer à l'arme blanche ou au mousquet.



● **Landwehr Kavalerie**

	M	CaC	Tir	Fo.	En	Pvie.	Init.	Att.	Cdt.	points
Cavalier	9	2	2	3	3	1	3	1	6	12

Statut: milice, cavalerie légère

Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, une lance.

Règle spéciale: La lance ne sert pas en terme de jeux.

● **Chasseur Volontaire (0-2)**

	M	CaC	Tir	Fo.	En	Pvie.	Init.	Att.	Cdt.	points
Cavalier	9	2	3	3	3	1	3	1	7	18

Statut: Ligne, cavalerie légère

Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, carabine.

Règle spéciale: Ne peuvent être alignés qu'en voltigeurs (fourrageurs) montés d'une unité de Uhlans ou de Hussards. Pas plus de 4 ou 5 figurines par régiment.

artillerie

Avant 1815: Une batterie par tranche de 1000 pts.

En 1815: Une batterie par tranche de 600 pts.

	M	CaC	Tir	Fo.	EN	Pvie.	Init.	Att.	Cdt.	points
Officier (0-1)	4	2	3	3	3	2	4	1	8	60
Servant	4	2	3	3	3	1	3	1	7	9

Statut: ligne

Équipement: sabre

- Batterie légère: 50 pts
- Batterie moyenne: 70 pts
- Batterie Lourde (0-2) : 90 pts (4ème batterie de l'armée)

- Obusier (0-1): 90 pts – 1 seule batterie d'obusier possible à partir de 3 batteries (lourde ou moyenne) présentes dans l'armée.

GARDE

Afin d'assurer un équilibre de jeu et une représentation historique, sauf scénario particulier, nous préconisons de ne pas avoir plus de 20% des unités de l'armée issues de la Garde.

L'infanterie:

Un bataillon de Grenadiers et 2 compagnies de Jäger maximum.

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Jäger	5	3	4	3	4	1	3	1	9	20
Grenadier	4	4	3	3	4	1	4	1	9	18

Statut: Garde

Équipement: mousquet, baïonnette. Carabine rayée pour les Jägers.

Règle spéciale: Les unités de Garde provoquent la peur pour les unités ayant un moral inférieur à 7. Peuvent adopter la colonne d'assaut en plus de la ligne ou la double ligne. Lourde à manœuvrer avec +1 au test de manœuvre. Les Jäger sont déployés en tirailleurs comme les Jäger de la ligne : seulement 2 compagnies de 3 ou 4 figurines autorisées et attachées à un bataillon (déploiement dans les 12 pas).

La cavalerie:

Un régiment de Hussards et/ou de Uhlans et/ou de dragons pour l'armée.

- **Hussards de la Garde (0-1)**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Cavalier	9	4	3	3	3	1	3	1	9	26

Statut: Elite, cavalerie légère

Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, un mousqueton.

- **Dragons de la Garde (0-1)**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Dragon	8	4	3	3	4	1	3	1	9	28

Statut: Elite, cavalerie de ligne.

Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, une paire de pistolets, un mousquet.

Règle spéciale: « **Schöne Fueur!** » Les 1 au jet pour toucher sont relancés, car au corps à corps comme au feu, les dragons sont entraînés pour décharger leurs pistolet en plus d'attaquer à l'arme blanche ou au mousquet.

- **Uhlans (0-1)**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Cavalier	9	4	2	3	4	1	3	1	9	27

Statut: ligne, cavalerie légère.

Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, une lance

L'artillerie:

En présence d'autres unités de Garde dans l'armée, 1 batterie moyenne ou lourde peut être améliorée +20 pts. Le moral des servants ou de l'officier sont augmentés d'un cran, leur statut passe à « Elite »: + 3 points de budget pour les servants et l'officier.

Règle spéciale: 1 batterie de Garde peut relancer 1 misfire par tour.

Remerciement spécial à Michel PAUC pour cette liste.