

listes d'armée

VERSION 2.02

Livret «royaumes ibères»

Les listes suivantes sont présentées:

Page

- Royaume d'Espagne.....2
- Royaume du Portugal.....6

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.

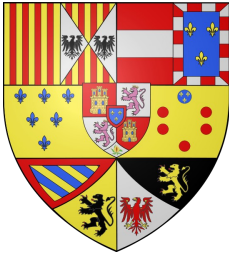
La liste anglaise peut et doit se voir désormais complétée par ses nombreux alliés La liste russe a été largement enrichie et complétée avec des règles optionnelles concernant la « Campagne de 1812 ».

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



royaume d'Espagne

Peut être employée comme alliée dans une armée anglaise



1. état-major

● Capitanes Generales (0-1)

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Général	8	3	-	4	4	2	4	2	8	120

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

Don Francisco Javier Castaños Aragoni Urioste y Olavide , duc de Baylen: Commandement 10.
Rayon de commandement de 15 pas. 180 pts.

Don de José Palafox y Melzi , duc de Saragosse: commandement 10. Dans les 12 pas, les milices sont immunisées à la peur. 2 tests de charge automatiquement réussis par bataille pour n'importe quelle unité. 160 pts.

NB: Il est possible d'avoir ces 2 personnages dans la même armée. Auquel cas, du fait de leur mésentente, leur commandement passe à 9.

● Brigadieres (0-2)

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

Équipement: cheval, sabre.

Sauvegarde: 5 + non modifiable

Règles spéciales: Général de Brigade

Soclage: un officier sur un socle de cavalerie

● Aide de camp (0-1):

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Colonel	8	3	3	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

2. infanterie

● Infanterie de ligne

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Mousquetaires	4	3	2	3	3	1	3	1	7	6
Grenadier	4	4	2	3	3	1	4	1	8	9
Tirailleur	4	2	3	3	3	1	3	1	7	7

Statut: ligne ou Vétérans à +1 pt par figurine. Grenadiers : vétérans ou élites à +1pts.

Équipement: mousquet, baïonnette.

Organisation: les bataillons espagnols se compose de 4 compagnies monotype à 4 ou 5 figurines, soit 16 ou 20 figurines (4 x 4 ou 4 x 5). On compte un bataillon de grenadiers pour 2 bataillons de mousquetaires.

Possibilité d'ajouter 1 compagnie de tirailleurs de 4 figurines par bataillons.

Ecran de tirailleurs: Seule les unités de tirailleurs peuvent se déployer en tirailleurs ou déployer un écran de tirailleurs en 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 tirailleurs peuvent se déployer et rejoindre l'unité mère sans imposer de reformation, ils sont entraînés pour cela.

Règles spéciales:

L'infanterie espagnole peut adopter la ligne double, la ligne de bataille, la colonne d'assaut à une compagnie de front (les figurines des flancs ne tapent pas).

Lourde à manoeuvrer: tout changement de formation (étendre ou restreindre les rangs ...) nécessite un tour complet sans mouvement. Le feu est possible à -1 après un changement de formation.

● **Garde Royale (0-2)**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Grenadiers	4	4	3	3	3	1	3	1	8	14
Fusilier	4	3	3	3	3	1	3	1	8	13
Chasseurs	5	3	4	2	3	1	3	1	8	15

Statut: Garde

Équipement: mousquet, baïonnette

Règles spéciale: Toute formation autorisée. N'est pas lourde à manoeuvrer.

Ecran de tirailleurs: Seule les unités de chasseurs peuvent se déployer en tirailleurs ou déployer une compagnie en écran avant de leur unité-mère, pas plus de 12 centimètres. Si l'unité-mère déclare une charge, les chasseurs sont autorisés à tirer avant le mouvement de charge, et les pertes occasionnées seront comptabilisées dans le résultat de combat. Les chasseurs peuvent se déployer et rejoindre l'unité mère sans imposer de reformation, ils sont entraînés pour cela.

Organisation: un bataillon de la Garde Royale se compose de 6 compagnies de fusilier à 3 ou 4 figurines, soit 18 ou 24 figurines (3 x 6 ou 4 x 6), une compagnie de grenadier et de chasseurs à 3 ou 4 figurines.

● **Infanterie légère : 0-20% de l'infanterie**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Carabinier	5	2	3	3	3	1	3	1	8	12
Chasseur	5	2	3	3	3	1	3	1	7	10

Statut: Vétérans ; infanterie légère.

Équipement: mousquet, baïonnette

Règles spéciale: ce sont tous deux de l'infanterie légère. Toute formation autorisée.

« Entraînement anglais »: relance les 1 au jet d6 pour toucher.

Lourde à manoeuvrer: tout changement de formation (étendre ou restreindre les rangs ...) nécessite un tour complet sans mouvement.

Ecran de tirailleurs: 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 tirailleurs peuvent se déployer et rejoindre l'unité mère sans imposer de reformation, ils sont entraînés pour cela.

Organisation: les bataillons d'infanterie légère ont 6 compagnies dont 1 de carabinier et sont divisés en 2 groupes indépendant de 3 compagnies soit 9 figurines chacun (3 x 3 + 3 x 3).

● **Milice Provinciale**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Grenadier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	10
Fusilier	4	2	3	3	3	1	2	1	5	6

Statut: Milice ou vétérans +2 pts

Équipement: mousquet, baïonnette

Organisation: En 5 compagnies, dont 1 de grenadiers. Les cics sont à 3 ou 4 figurines. On peut regrouper les compagnies de grenadiers entre elles à partir de 2 bataillons de la milice présent.

Lourde à manoeuvrer: tout changement de formation (étendre ou restreindre les rangs ...) nécessite un tour

complet sans mouvement.

Règle spéciale: « Moral fluctuant »: jeter 1D6 en début de bataille pour chaque bataillon de milicien:

6: hatred,

5: stubborn

2-3-4: pas d'effet

1: fatigués (-1 au test de commandement et de moral).

● **Guerillas (0-25% de l'infanterie)**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Guerilleros	5	3	1	3	2	1	3	1	8	4
Déserteur	4	2	3	3	2	1	2	1	5	5
Prêtre fanatisé (0-1)	6	2	1	2	4	2	4	2	10	60

Statut: Milice

Équipement: Mousquet (déserteur), Tromblon (idem mousqueton sauf portée réduite à 8"), pique, fourche, sabre et Sainte Bible

Organisation: *En tirailleur exclusivement.* Pas plus de 20 figurines par bande. Pas en allié anglais. Formation combinée: seules les figurines de déserteur tirent, le moral de la troupe est déterminé par celui majoritaire au sein de l'unité.

Règles spéciales:

« **Guerre sainte** »: La présence d'un prêtre fanatisé rend sa troupe de rattachement « hatred », donne son moral aux autres unités de miliciens dans les 6 pas ; traité de la même manière qu'un officier pour le décompte des pertes.

« **Santa Maria** »: pour + 5 pts bannière bénie a les même effets qu'un étendard régimentaire sur les unités de guérilleros dans les 6 pas.

« **Tromblonade** »: lors d'une charge, tous les 1 pour toucher sont relancés.

« **Pique & fourche** »: +1 en force lors de la charge, malgré l'absence de baïonnette.



cavalerie 0-25% des points.

Il est possible de réduire la taille des régiments de 1 ou 2 escadrons. Une compagnie peut être améliorée à compagnie d'élite.

● **Coracérés (0-2)**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Cuir.	8	4	2	3	4	1	3	1	8	30

Statut: Elite, cavalerie lourde.

Sauvegarde: 5+

Équipement: sabre. Armure légère

Règles spéciales: Impact avec CC2 pour les attaques supplémentaires.

Organisation: Régiment à 4 escadrons composé chacun de 2 compagnies à 2 figurines.

● **Dragones**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Dragon	8	2	3	3	3	1	3	1	7	18

Statut: ligne (Elite à +4 points). Cavalerie de ligne.

Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, un mousquet.

Organisation: Régiment à 4 escadrons composé chacun de 2 compagnies à 2 figurines.

- **Husares et Cazadorès**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Cavalier	9	3	2	3	3	1	4	1	7	19

Statut: Ligne (Elite à + 4 pts). Cavalerie légère.

Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, un mousqueton

Règle spéciale: cavalerie légère + impact avec attaque supplémentaire à CC2.

Organisation: Régiment à 3 ou 4 escadrons composé chacun de 2 compagnies à 2 figurines.

- **Lancieros de milice**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Cavalier	9	2	2	3	3	1	2	1	6	14

Statut: Milice. Cavalerie légère.

Sauvegarde: 6+

Équipement: sabre, une lance.

Organisation: 3 ou 4 escadrons de 3 ou 4 figurines.

artillerie

1 batterie par tranche de 1500 pts d'armée.

L'artillerie est composé principalement du système Gribauval avec des pièces de 3 à 8 livres. 1 batterie sur 3 peut être « à cheval ».

	M	CaC	Tir	Fo.	EN	Pvie.	Init.	Att.	Cdt.	points
Servant	4	2	2	3	3	1	3	1	7	6

Statut: Vétérans

Équipement: Mousquet

- Batterie légère: 60 pts
- Batterie moyenne: 80 pts



royaume du portugal

Peut être employée comme allié dans une armée anglaise



Pendant la période qui nous occupe, le Portugal a été soutien et ennemi (« guerre des Oranges ») de l'Espagne, envahi par les Français, et finalement soumis à un régime militaire « piloté » par le Royaume-Uni. En terme militaire et ludique, nous retenons la période pendant laquelle les Portugais ont été les auxiliaires zélés du corps expéditionnaire britannique dans la Péninsule.

état-major

- **Général de division (0-1)**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Général	8	3	-	4	4	2	4	2	8	120

Équipement: cheval, sabre.

Sauvegarde: 5 + non modifiable

Règles spéciales: Général d'armée. Uniquement présent pour une armée portugaise.

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

Les unités portugaises étaient généralement embrigadées dans des unités anglaises. Dans ce cas là, un aide de camp peut prendre la direction du contingent portugais : portugais ou britannique, bien sûr.

- **Aide de camp (0-1):**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Colonel	8	3	3	3	4	2	4	2	9	70

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. Ne peut commander que des troupes portugaises.

Soclage: Socle de cavalerie

infanterie (70% du contingent)

- **Infanterie régulière**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Fusiliers	4	3	2	3	3	1	3	1	7	5
0-2 Caçadores	5	2	4	3	3	1	4	1	7	7
Atiradores	5	3	4	3	3	1	3	1	7	11

Statut: ligne.

Équipement: mousquet, baïonnette. Carabine rayée pour les Atiradores (pas avant 1810).

Organisation:

Les bataillons de ligne portugais se composent de 5 compagnies monotype à 3 figurines, soit 15 (5 x 3). Un régiment compte 2 bataillons.

Les bataillons d'infanterie légère (caçadores) se composent de 4 compagnies à 4 figurines plus une compagnie d'Atiradores, également à 4 figurines.

Règles spéciales:

L'infanterie portugaise supervisée et réorganisée par les britanniques peut adopter la ligne double, la ligne de bataille ou la colonne de marche.

« **Nice shot** » pour les Caçadores et Atiradores (à partir de 1810)



« **Lourde à manoeuvrer** »: tout changement de formation (étendre ou restreindre les rangs ...) nécessite un tour complet sans mouvement. Le feu est possible à -1 après un changement de formation (sauf passage en carré).

- **Milice**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Miliciens	4	2	2	3	3	1	2	1	6	6

Statut: Milice.

Équipement: mousquet, baïonnette.

Organisation: Les Corps de milice sont organisés en 12 compagnies à 3 figurines. Pas d'uniforme.

Règle spéciale : Ne peut pas être employée en tant qu'alliée anglaise.

cavalerie [0-20% des points]

- **Cavalerie légère**

	M	CaC.	Tir	Fo.	En	Pvie	Init	Att	Cdt	points
Cuir.	9	3	2	3	3	1	3	1	8	17

Statut: Ligne, cavalerie légère

Sauvegarde: 5+

Équipement: sabre.

Règles spéciales: cavalerie légère, 0-1 régiment en tant qu'allié anglais.

Organisation: Régiment à 3 ou 4 escadrons à 3 figurines.

artillerie

1 batterie par tranche de 1000 pts d'armée.

L'artillerie est composée de batterie des pièces de 9 livres de facture britannique.

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

Statut: Vétérans

Équipement: sabre.

- **Batterie moyenne**: 80 pts. Portée maximale: 48 pas.
- **Règle spéciale**: 1 fois par partie, chaque batterie peut tirer un obus *schrapnel*. Traitement comme un tir d'obusier, toute perte entraîne un test de panique.