

Corps d'armée français

Règles spéciales nationales

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

Un officier avec cette règle « choisit » ses qualités personnelles de commandant en fonction du tableau ci dessous. Lancez un dé dans l'une des qualités suivantes :
« d'agressivité » « d'indépendance » ou « d'esprit de décision »

1 = Faible

2 à 4 = Normal

5 ou 6 = élevé

« Pas de charge » (infanterie uniquement, ligne et garde)

L'infanterie française en colonne d'attaque devient « fiable »

Un officier ajoute +1 a sa valeur de commandement lorsqu'il ordonne à de l'infanterie française de passer en colonne d'attaque.

Cela s'ajoute au bonus de base de la colonne d'attaque.

« colonne d'attaque de cavalerie » (cavalerie uniquement ligne et garde)

- Un officier ajoute 1 à sa valeur de commandement lorsqu'il donne un ordre a un ou plusieurs escadron de cavalerie en colonne d'attaque
- En combat, la cavalerie en colonne d'attaque réduit de 1 sa valeur de combat
- En combat, la colonne d'attaque de cavalerie gagne +1 en résolution de combat pour représenter sa plus grande force d'impact (la cavalerie légère aura +1, les dragon D1+1 et la cavalerie lourde 1D3+1)
- L'artillerie gagne +1 pour blesser une cavalerie en colonne d'attaque
- la cavalerie en colonne d'attaque n'a pas de bonus de moral

« Grande batterie d'artillerie » (artillerie uniquement, ligne et garde)

Sous certaines conditions, les batteries d'artilleries françaises peuvent se regrouper en grande batterie. Elle suivent alors les règles suivantes.

- L'ensemble de la batterie ne forme plus qu'une seule unité et doit donc tirer sur une même cible si possible.
- les différentes pièces de la batterie tirent les unes après les autres et dès que l'une des pièces a réussi un jet pour blesser (même si la sauvegarde de moral est réussi) les pièces suivantes tirant sur la même cible suivent la règle « tireur d'élite » le temps de cette phase de tir. Cela ne s'applique pas lors d'un tir a bout portant (contre charge par exemple)

« Maître artilleur » (artillerie uniquement)

L'artillerie française s'est spécialisée dans le duel d'artillerie : Quand une batterie française tire sur une batterie adverse elle ignore la pénalité de -1 pour blesser une batterie dételé (néanmoins le malus « cible difficile » persiste s'il est du a un couvert)

Bien standardisé et de bonne qualité, l'artillerie française (ligne et garde comprise) possède une très bonne portée :

Artillerie légère :	portée : 24 pas
artillerie moyenne :	portée : 32 pas
artillerie de siège :	portée : 40 pas

L'armée française : division de ligne

Max et mini pour chaque 1000 pts d'armée

1 commandant de division

valeur de commandement 7.....0 pts

valeur de commandement 8.....25 pts

valeur de commandement 9.....50 pts

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

Brigade d'infanterie française 1+

Commandant de brigade

valeur de commandement 7.....0 pts

valeur de commandement 8.....25 pts

valeur de commandement 9.....50 pts

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

3-7 bataillon d'infanterie de ligne.....38 pts

Option de brigade :

Améliorer jusqu'à 2 bataillon de la brigade en vétéran :

élite 5+ ; fiable.....+6 pts / bataillon

ou

élite 4+ ; fiable+8 pts / bataillon

Améliorer 1 à 4 bataillons de ligne de l'armée en bataillon de léger.....+6 pts / bataillon
(soit 44 pts la bataillon de léger)

Améliorer 1 ou plusieurs bataillon de la brigade en « grenadier »+1 pt / bataillon
(sauf conscrits)

Dégrader 1 ou plusieurs bataillons en « petit »-8 pts / bataillon

Dégrader 1 ou plusieurs bataillons en conscrit (« hésitant ») -6 pts / bataillon

Dégrader 1 ou plusieurs bataillons de conscrit à moral 5-4 pts / bataillon

Brigades de cavalerie 0-2

(1 pour 2 brigades d'infanterie minimum)

Commandant de brigade

valeur de commandement 7.....	0 pts
valeur de commandement 8.....	25 pts
valeur de commandement 9.....	50 pts

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

1 à 2 escadrons de cavalerie

(ils doivent tous être de la même classe : moyen OU léger et la moitié des brigades de l'armée doivent être de type léger)

0-2 escadron de dragon	44 pts/ escadron
0-2 escadron de hussard	41 pts/ escadron
0-2 escadron de chasseur à cheval	41 pts/ escadron
0-2 escadron de cheval-légers lanciers.....	48 pts/ escadron

Option de la brigade :

Améliorer les escadrons en vétéran « fiable » et +1 CaC.....	+6 pts/escadron
dégrader les escadrons en « petit ».....	-8 pts/escadron

Corps d'artillerie de ligne

0 à 1 batterie d'artillerie à pied peut être rattaché à chaque brigade d'infanterie de ligne (avec un minimum d'une batterie pour 4 bataillons de ligne).....27 pts

0 à 1 batterie d'artillerie à cheval peut être rattaché à chaque brigade de cavalerie (avec un minimum d'une batterie pour 2 escadrons de cavalerie).....30 pts

Option :

améliorer en vétéran : « fiable » et « élite 5+ »+8 pts

L'armée française : corps de réserve

Une division de ligne peut dépenser jusqu'à 50% de ses points dans un corps de réserve

Brigade d'infanterie de réserve 0-1

Commandant de brigade

valeur de commandement 7.....0 pts

valeur de commandement 8.....25 pts

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

2-4 bataillon de grenadier combiné.....44 pts

ou

2-4 bataillon de voltigeur combiné.....48 pts

ou

2-4 bataillon de conscrits de ligne.....32 pts

Option de brigade :

Améliorer 0 à 4 bataillon de la brigade en vétéran :(grenadier ou voltigeur uniquement)
élite 4+ ; fiable+4 pts / bataillon

Dégrader 1 ou plusieurs bataillons en « petit »-8 pts / bataillon

Dégrader 1 ou plusieurs bataillons de conscrit à moral 5-4 pts / bataillon

Brigades de cavalerie 0-2

(1 pour 2 brigades d'infanterie minimum)

Commandant de brigade

valeur de commandement 7.....	0 pts
valeur de commandement 8.....	25 pts
valeur de commandement 9.....	50 pts

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

1 à 2 escadrons de cavalerie

(ils doivent tous être de la même classe : moyen OU léger et la moitié des brigades de l'armée doivent être de type léger)

0-2 escadron de dragon	44 pts/ escadron
0-2 escadron de hussard	41 pts/ escadron
0-2 escadron de chasseur à cheval	41 pts/ escadron
0-2 escadron de cheveu-légers lanciers.....	48 pts/ escadron

Option de la brigade :

Améliorer les escadrons en vétéran « fiable » et +1 CaC.....	+6 pts/escadron
dégrader les escadrons en « petit ».....	-8 pts/escadron

Brigades de cavalerie lourde 0-2

(1 pour 3 brigades d'infanterie minimum)

Commandant de brigade

valeur de commandement 7.....	0 pts
valeur de commandement 8.....	25 pts
valeur de commandement 9.....	50 pts

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

1 à 2 escadrons de cavalerie

(ils doivent tous être de la même classe : moyen OU léger et la moitié des brigades de l'armée doivent être de type léger)

0-2 escadron de carabinier	58 pts/ escadron
0-2 escadron de cuirassier	58 pts/ escadron

Option de la brigade :

dégrader les escadrons en « petit ».....	-8 pts/escadron
--	-----------------

0-1 Brigade d'artillerie de ligne (grande batterie)

(1 pour 10 bataillons d'infanterie minimum)

Commandant de brigade

valeur de commandement 70 pts

valeur de commandement 8.....25 pts

valeur de commandement 9.....50 pts

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

2 à 4 batteries d'artillerie à pied.....27 pts/

batterie

Les batteries d'artillerie des différentes brigades d'infanterie peuvent être rattachées a cette brigade (mais pas plus de 6 pièces au total)

Option :

améliorer en garde : « fiable » et « élite 4+ »+10 pts/batterie

améliorer en vétéran : « fiable » et « élite 5+ »+8 pts/batterie

améliorer jusqu'à la moitié des batteries en batterie de siège.....+4 pts/batterie

Alliés

Jusqu'à 25% des points de l'armée peuvent être utilisé dans la liste de la garde impérial (brigade d'infanterie ou/et de cavalerie). Notez que les minimums de la liste s'applique

Unité	Type	Arme	CaC	Tir	Moral	Endu	Spécial
Ligne	inf	mousquet	6	3	4	3	
Léger	inf	mousquet	6	3	4	3	tirailleur, tireur d'élite
conscrit	inf	fusil	6	3	4	3	hésitant
Grenadier combiné	inf	Mousquet	7	3	4	3	Élite 5+ grenadier
Voltigeur combine	inf	mousquet	6	3	4	3	Élite 5+ tirailleur tireur d'élite
Cuirassier / carabinier	cav	sabre	9	-	3	3	Lance, maraudeur
lancier	cav	lance	7	-	4	3	Maraudeur lance
dragoon	cav	sabre	8	-	4	3	Cav lourde D1
Hussard/ chasseur	cav	sabre	6	-	4	3	maraudeur
Art a pied	art	Art moy	1	3*2*1	4	2	
Art à cheval	art	Art léger	1	3*2*1	4	1	maraudeur
Art de siège	art	Art de siège	1	3*2*1	4	2	

L'armée française : division de la garde impériale

Max et mini pour chaque 1000 pts d'armée

Peut utiliser 25% de ses points dans la liste de la ligne en tant qu'allié

1 commandant de division

valeur de commandement 8.....25 pts

valeur de commandement 9.....50 pts

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

Règles spéciales :

« *l'empereur est un artilleur* » (artillerie de la garde uniquement)

En plus de bénéficier de la règle « *maître artilleur* » l'artillerie de la garde ignore le malus de -1 pour blesser à longue porté.

« *La garde donne* » (infanterie de la moyenne [MG] et vieille garde [VG], cavalerie de la vieille garde uniquement [VG])

L'aura de certaine unités d'élite est telle que leur simple présence peut faire vaciller la ligne de bataille. Les unités adverses se situant à moins de 8 pas d'une de ces unités souffre d'un malus de -1 supplémentaire a tout leur test de déroute

Brigade d'infanterie de la vieille garde 1-2 [VG]

Commandant de brigade

valeur de commandement 8.....25 pts

valeur de commandement 9.....50 pts

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

2-4 bataillon de la vieille garde.....64 pts

Option de brigade :

Améliorer 1 à 4 bataillons en « vaillant ».....+3 pts / bataillon

Brigade d'infanterie de la moyenne garde 1-2 [MG]

Commandant de brigade

valeur de commandement 7.....0 pts

valeur de commandement 8.....25 pts

valeur de commandement 9.....50 pts

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

2-4 bataillon de la moyenne garde.....56 pts

0-1 bataillon de marin de la garde (petit)46 pts

Option de brigade :

Améliorer 1 à 5 bataillons en « vaillant ».....+3 pts / bataillon

Brigade d'infanterie de la jeune garde 1-2 [JG]

Commandant de brigade

valeur de commandement 7.....0 pts

valeur de commandement 8.....25 pts

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

2-4 bataillon de la jeune garde.....48 pts

Brigades de cavalerie légère de la garde 0-1

(1 pour 3 brigades d'infanterie minimum)

Commandant de brigade

valeur de commandement 7.....0 pts

valeur de commandement 8.....25 pts

valeur de commandement 9.....50 pts

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

0 à 1 escadrons de lancier de la garde [VG].....61 pts

0 à 1 escadron de chasseur de la garde [VG].....54 pts

Option de la brigade :

Améliorer les escadrons en « large ».....+8 pts/escadron

Brigades de cavalerie lourde 0-2

(1 pour 3 brigades d'infanterie minimum)

Commandant de brigade

valeur de commandement 7.....0 pts

valeur de commandement 8.....25 pts

valeur de commandement 9.....50 pts

« un bâton de maréchal dans tout les sacs à dos »

1 à 2 escadrons de cavalerie lourde

0-2 escadron de grenadier à cheval de la garde [VG]63 pts/ escadron

0-2 escadron de dragon de l'impératrice [MG].....58 pts/ escadron

Option de la brigade :

améliorer les escadrons en « grand ».....+8 pts/escadron

0-1 artillerie de la garde

0-2 batteries d'artillerie à cheval de la garde.....41 pts/ batterie
(1 pour 2 escadrons de cavalerie)

0-4 artillerie a pied de la garde38pts/ batterie
(1 pour 4 bataillons d'infanterie)

0-3 Artillerie de siège de la garde42pts/ batterie
(1 pour 6 bataillons d'infanterie)

Option :

-0-1 pièce peut être rattachée à chaque brigade d'infanterie (art à pied) ou de cavalerie de la garde (art à cheval)

-Peut former une « grande batterie » sous le commandement du général de division dans ce cas jusqu'à la moitié des pièces peuvent être des pièces de siège (le reste étant de l'artillerie a pied)

Unité	Type	Arme	CaC	Tir	Moral	Endu	Spécial
Vieille garde	inf	mousquet	8	4	3	4	Élite +3 fiable grenadier
Moyenne garde	inf	mousquet	7	4	3	3	Élite 4+ fiable grenadier
Marin de la garde	inf	mousquet	5	2	3	2	Petit fiable élite 4+
Jeune garde	inf	fusil	6	3	4	3	Élite 5+tirailleur tireur d'élite
Grenadier a cheval	cav	sabre	9	-	3	3	Cav lourde D3 fiable grenadier
Dragon de l'impératrice	cav	sabre	9	-	3	3	Cav lourde D3 fiable
Chasseur a cheval de la garde	cav	sabre	7	-	3	3	Fiable maraudeur
Lancier de la garde	cav	lance	8	-	3	3	Maraudeur fiable lance
Art a pied de la garde	art	Art moy	1	3*2*1	4	2	Élite 4+ fiable
Art a cheval de la garde	art	Art léger	1	3*2*1	4	1	Élite 4+ fiable maraudeur
Art de siège de la garde	art	Art de siège	1	3*2*1	4	2	Élite 4+ fiable