

Legends of The High Napoleonique

FLINTLOGUE



Armes de Tir

<i>Tableau des Armes de Tir</i>				
<i>Arme</i>	<i>Portée</i>	<i>Force</i>	<i>Pénalité au Mvt</i>	<i>Règles Spéciales</i>
Pistolets				
Pistolet	8''	3	Demi	Arme improvisée
Pistolet de Duel Ferach	10''	3	Demi	Arme improvisée
Pistolet Orque à 2 Canons	8''	3	Demi/Totale	Arme improvisée
Carabines				
Carabine Standard*	16''	3	Demi	
Carabine Ferach*	18''	3	Demi	
Carabine Lance-Grenade*	12''	5/3	Totale	Petit Gabarit
Tromblons				
Tromblon Standard*	Gabarit	2	Demi	Dispersion
Tromblon d'Ostaria	Gabarit	3	Demi	Dispersion
Fusil « volley gun »* ¹	12''	4	Totale	Défourailler, Puissant
Kännonderbüß* ² « Obus »	12''	3/5	Demi	Force variable, Puissant
« Mitraille »	Gabarit	4	Demi	Dispersion, Rechargement très lent
Kännonderbüß* ² Trolka	Gabarit	5	Totale	Dispersion, Projeté au Sol
Mousquets				
Mousquet Standard	18''	3	Totale	
Mousquet Ferach	20''	3	Totale	
Mousquet « Bessie » Orque	18''	4	Totale	
Mousquet « Big Bessie »	18''	4	Totale	Puissant
Mousquet Court Gobelin	16''	4	Totale	
Mousquet Court	17''	3	Totale	
Mousquet à Double Canon	18''	3	Totale	Double Canon, Rechargement très lent
Fusils				
Fusil Bakur	24''	4	Totale	Rechargement très lent
Fusil Standard	24''	3	Totale	Rechargement très lent
Fusil à Répétition d'Ostaria*	18''	3	Demi	Arme à Répétition

Toutes les armes, décrites dans le tableau ci-dessus, sont à poudre noire et à chargement par la bouche : Sauf cas contraire, mentionné dans la colonne règles spéciales, elles sont toutes soumises aux règles « Rechargement lent » et « Incident de Tir ».

Hormis les Pistolets, elles sont toutes considérées comme des « Armes Longues » pour les mêlées.

* Armes Longues ne pouvant pas recevoir de baïonnette au canon.

¹ Compte tenu du temps qu'il faudrait pour recharger, cette arme ne peut tirer qu'une fois par partie.

² Compte comme Arme à Deux Mains en mêlée.

Liste des Règles Spéciales

Arme Improvisée : peut être utilisée en mêlée avec un malus de -1 au jet pour gagner le combat.

Arme à Répétition : l'arme n'a pas besoin d'être rechargée pendant la durée de la partie. De plus en ce qui concerne les « Incidents de Tir » le tireur doit relancer le Dé et obtenir encore un 1 pour que l'arme soit effectivement enrayée.

Arme Longue : l'arme compte comme une Arme Improvisée en mêlée, mais par l'ajout d'une baïonnette elle devient alors l'équivalent d'une Lance.

Défourailler : l'arme décharge tous ses canons d'un seul coup : lancer 6D6, chaque résultat de 5 ou 6 est une touche. La première touche est destinée à la cible originale, mais les touches supplémentaires peuvent être attribuées à des figurines situées à moins de 2" de la cible.

Dispersion : l'arme utilise le gabarit de dispersion. Tout élément dans la ligne de tir est ignoré, sauf les figurines (partiellement ou totalement sous le gabarit) qui sont touchées sur un résultat de 4+, quelque soit la valeur de Tir du tireur.

Double Canon : tout Jet de Blessure raté peut être relancé une fois.

Force Variable : toute cible touchée à moins de 6" du tireur subit une attaque de Force 5 et est également projetée au sol. Au delà de 6" l'attaque n'est plus que de Force 3

Incident de Tir : tout résultat naturel de 1 au jet pour toucher correspond à un incident de tir, le tir est perdu et le tireur devra passer une action de rechargement pour réparer son arme.

Petit Gabarit : si le tir touche, placer le petit gabarit au dessus de la cible. Toute figurine au contact avec le trou du gabarit subit une attaque de Force 5, toute figurine située sous le reste du gabarit (même partiellement) subit une attaque de Force 3. Toute figurine, blessée ou non, sont projetées au sol.

Projeté au Sol : toute figurine touchée par l'arme est projetée au sol, cela remplace les règles de « Plonger à Couvert », et y reste jusqu'à sa prochaine phase de Déplacement.

Puissant : la valeur d'obstacle, des éléments de décors dans la ligne, est réduite de 1 point.

Rechargement Lent : après avoir fait feu avec son arme, le tireur devra passer un tour sans effectuer de Tir pour que l'arme soit considérée comme rechargée.

Rechargement très Lent : après avoir fait feu avec son arme, le tireur devra passer un tour sans effectuer ni de Déplacement ni de Tir pour que l'arme soit considérée comme rechargée.

Tableau des Armes de Mêlée

<i>Arme</i>	<i>Jet de Combat</i>	<i>Jet pour Blessier</i>	<i>Règles Spéciales</i>
Couteaux et Dagues	-1	-	-
Armes à Une Main	-	-	-
Epées, Sabres	-	-	Parade
Lances, Armes Longues avec baïonnettes	-	-	Soutien
Lances de Cavalerie	-	+1	Uniquement lors de la charge
Armes à Deux Mains	-1	+1	-
A Mains Nues	-1	-1	-
Armes Improvisées	-1	-	-

Recrutement

Archétype d'Officier

Chaque Officier possède une personnalité qui dicte sa manière de commander ses hommes et, en conséquence, leur conduite au combat.

L'Archétype de l'Officier s'applique tant que ce dernier n'est pas mis hors de combat.

Sanguinaire : les Combattants adverses souffrent d'un malus de 1 à leur valeur de Courage pour toute la durée du combat.

Gentleman : -1 au jet de dé d'un Test de désertion. Le coût de recrutement, des Héros et de la troupe, est réduit de 2 Kyng Shillin.

Sévère : l'unité réussit toujours ses Tests de Déroute. Par contre le Test de Désertion est majoré de +2.

Courageux : tous les membres de l'Unité ont un bonus de +1 à leur Courage pour la durée du combat.

Chanceux : l'Unité a droit à 2 Relances durant chaque Partie, y compris la phase de Butin

Téméraire : l'Unité peut relancer tout Test de Déroulé raté. Le test de Désertion est majoré de +1.

Type de Formation

Infanterie

Infanterie de Ligne

Tous les profils donnés dans les listes suivantes correspondent à des Unités d'Infanterie de Ligne. Tout combattant d'une telle unité doit rester dans les 6" d'un Gradé. Si un Combattant commence son Mouvement à plus de 6" d'un Gradé il doit immédiatement passer un Test de Courage : en cas de réussite il peut agir librement, sinon il doit se déplacer en direction du Gradé ami le plus proche.

Tirailleurs (+1 Kyng Shillin)

Les Tirailleurs sont formés pour combattre au devant de leur Régiment et pour faire preuve d'initiative (Compagnies de Voltigeurs chez les Elfes ou Compagnies Légères chez les Orques). Pour représenter cela ils ignorent la règle des 6" de l'Infanterie de Ligne.

Infanterie Légère (+3 Kyng Shillin)

Qu'ils soient Rifles Orques ou Chasseurs Elfiques, ces Combattants appartiennent à des Régiments formés pour opérer en ordre lâche et harceler l'ennemi. Ils sont donc considérés comme des Tirailleurs mais, en plus ils ignorent les pénalités de déplacement dans les terrains difficiles.

Cavalerie

Les cavaliers se déplacent de 10". Lorsqu'ils chargent des fantassins, ils bénéficient de +1 Attaque ; s'ils remportent le combat leur adversaire est jeté au sol en plus du recul de 1".

Cavalerie Lourde (+7 Kyng Shillin)

+1 en Combat, -1 en Tir, +1 en Force, +1 en Défense

Cuirassiers (+8 Kyng Shillin)

+1 en Combat, -1 en Tir, +1 en Force, +2 en Défense

Dragons (+5 Kyng Shillin)

Pas de Modification du Profil

Hussards (+6 Kyng Shillin)

+2" en Distance de Mouvement, +1 en Courage, -1 en Tir

Lanciers (+6 Kyng Shillin)

+2" en Distance de Mouvement, -1 en Tir, Lance de Cavalerie

Orques d'Albion

---Gradés---

0-1 Officier (35 Kyng Shillin)



<i>T</i>	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>R</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>Rép</i>	<i>Ch</i>
4+	4	4	5	1	2	4	1	2

Règles Spéciales :

Leader

Archétype

1-2 Sous-Officier (25 Kyng Shillin)



<i>T</i>	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>R</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>Rép</i>	<i>Ch</i>
4+	4	4	5	1	1	4	1	1

Règles Spéciales :

Loyal

(Archétype et Leader s'il est votre seul Gradé dans l'Unité)

0-1 Enseigne (12 Kyng Shillin)



<i>T</i>	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>R</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>Rép</i>	<i>Ch</i>
5+	4	4	4	1	1	4	0	1

Règles Spéciales :

Loyal

(Archétype et Leader s'il n'y a pas d'autre Officier dans l'Unité)

---Troupes---



0-3 Vétérans (12 Kyng Shillin)

<i>T</i>	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>R</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>
4+	4	4	5	1	1	4



Fusiliers (8 Kyng Shillin)

<i>T</i>	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>R</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>
5+	4	4	4	1	1	3



0-5 Recrues (6 Kyng Shillin)

<i>T</i>	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>R</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>
5+	3	4	4	1	1	2

Règle Spéciale :

Sacrifiables

---Listes d'Equipement---

Equipement des Gradés

<i>Epée</i>	3 Kyng Shillin
<i>Arme à Deux Mains</i>	3 Kyng Shillin
<i>Lance</i>	3 Kyng Shillin
<i>Mousquet « Bessie »</i>	11 Kyng Shillin
<i>Fusil « Bakur »</i>	12 Kyng Shillin
<i>Pistolet (2 max.)</i>	4 Kyng Shillin
<i>Fusil « Volley Gun »</i>	7 Kyng Shillin
<i>Baïonnette</i>	2 Kyng Shillin
<i>Cheval (Officier d'Infanterie)</i>	5 Kyng Shillin

Equipement de la Troupe

<i>Mousquet « Bessie »</i>	11 Kyng Shillin
<i>Fusil « Bakur » (Inf. Légère)</i>	12 Kyng Shillin
<i>Baïonnette</i>	2 Kyng Shillin
<i>Sabre (Inf. Légère, Cavalerie)</i>	3 Kyng Shillin
<i>Carabine (Cavalerie)</i>	11 Kyng Shillin
<i>Pistolet (Cavalerie, 2 max.)</i>	4 Kyng Shillin
<i>Drapeau (1 max.)</i>	25 Kyng Shillin
<i>Tambour ou Clairon (1 max.)</i>	18 Kyng Shillin

Elfes de Ferach

---Gradés---

0-1 Officier (40 Kyng Shillin)



<i>T</i>	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>R</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>Rép</i>	<i>Ch</i>
4+	6	4	4	1	2	4	2	1

Règles Spéciales :

Leader

Archétype

1 Sous-Officier (20 Kyng Shillin)



<i>T</i>	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>R</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>Rép</i>	<i>Ch</i>
3+	4	3	4	1	1	4	0	2

Règles Spéciales :

Loyal

(Archétype et Leader s'il est votre seul Gradé dans l'Unité)

0-1 Lieutenant (11 Kyng Shillin)



<i>T</i>	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>R</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>Rép</i>	<i>Ch</i>
4+	3	3	3	1	1	4	0	1

Règles Spéciales :

Loyal

(Archétype et Leader s'il n'y a pas d'autre Officier dans l'Unité)

---Troupes---



0-3 Vétérans (10 Kyng Shillin)

<i>T</i>	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>R</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>
3+	4	3	4	1	1	4



Fusiliers (7 Kyng Shillin)

<i>T</i>	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>R</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>
4+	4	3	3	1	1	3



0-5 Recrues (6 Kyng Shillin)

<i>T</i>	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>R</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>
4+	3	3	3	1	1	2

Règle Spéciale :

Sacrifiables

---Listes d'Equipement---

Equipement des Gradés

<i>Epée</i>	3 Kyng Shillin
<i>Arme à Deux Mains</i>	3 Kyng Shillin
<i>Lance</i>	3 Kyng Shillin
<i>Mousquet Ferach</i>	13 Kyng Shillin
<i>Pistolet (2 max.)</i>	4 Kyng Shillin
<i>Baïonnette</i>	2 Kyng Shillin
<i>Cheval (Officier d'Infanterie)</i>	5 Kyng Shillin

Equipement de la Troupe

<i>Mousquet Ferach</i>	13 Kyng Shillin
<i>Tambour ou Clairon (1 max.)</i>	18 Kyng Shillin
<i>Baïonnette</i>	2 Kyng Shillin
<i>Sabre (Inf. Légère, Cavalerie)</i>	3 Kyng Shillin
<i>Carabine (Cavalerie)</i>	11 Kyng Shillin
<i>Pistolet (Cavalerie, 2 max.)</i>	4 Kyng Shillin
<i>Aigle(1 max.)</i>	25 Kyng Shillin