

Legends of The High Napoleonique

FLINTLOQUE



Armement

Tableau des Armes de Tir

<i>Arme</i>	<i>Portée</i>	<i>Force</i>	<i>Pénalité au Mvt</i>	<i>Règles Spéciales</i>
Mousquet	18"	3	Totale	Arme longue, Rechargement lent
Mousquet de Ferach	22"	3	Totale	Arme longue, Rechargement lent
Mousquet « Bessie » Orque	18"	4	Totale	Arme longue, Rechargement lent
Fusil Bakur	24"	3	Totale	Arme longue, Rechargement lent
Carabine*	16"	3	Demi	Arme longue, Rechargement lent
Tromblon*	Gabarit	2	Demi	Dispersion, Arme longue, Rechargement lent
Fusil « volley gun »* ¹	9"	4	Totale	Défourailler, Arme longue, Puissant
Pistolet	8"	3	Demi	Arme improvisée, rechargement lent

* 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.

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

