



## 2<sup>ème</sup> partie : Les cavaliers (pour scénarios non budgétisés)

### Mouvements

Idem fantassins, mais prendre des d8 :

- **1d8** si **cavalier lourd** (cuirassier, carabinier)
- **2d8** si **cavalier de ligne** (dragon, lancier), ou
- **3d8** si **cavalier léger** (hussard, chasseur).



Garder le **meilleur dé**, idem fantassins. Le mouvement à cheval est impossible dans un bâtiment ou en végétation dense ; prendre des d4 en terrain rocailloux.

### Tirs

Idem fantassins, mais le fait de tirer à cheval constitue un argument **négatif** à opposer à l'adversaire pour réduire ses chances s'il fait tirer un cavalier.

### Sauvegarde, si touché par un tir

Tirer **1d6**, idem fantassins :

- 6 – tué
- 5 – cheval abattu, cavalier KO pour le restant du scénario
- 3/4 – cavalier blessé (n'altère bien évidemment pas le mouvement de la monture)
- 2 – cavalier blessé, ou sans effet si *bling-bling* (cuirassier ou carabinier)
- 1 – égratignure, sans effet

### Corps à corps

Utiliser des :

- **d8** si sabre de cavalerie légère
- **d10** si latte ou sabre de cavalerie lourde
- **d12** si lancier attaquant (d6 si défendant)

Rajouter un dé pour un **assaillant** monté.



### Démonter

Le joueur doit disposer d'une figurine idoine pour représenter le troupier combattant à pied ; considérer alors que le fait de démonter consomme un point d'action.

### 3<sup>ème</sup> partie : L'artillerie (pour scénarios non budgétisés)

Compte tenu de l'échelle de simulation, le seul type de munition pris en compte en termes de jeu est la *mitraille*.

Un canon peut être activé s'il est servi par un groupe constitué de **deux à cinq artilleurs**, évoluant gratuitement « en électrons libres » autour de la pièce dans un rayon de **2 pouces**. L'équipe peut être commandée par une figurine supplémentaire, identifiée alors comme **chef de pièce**.



Les artilleurs peuvent être activés individuellement en tant que personnages ordinaires, auquel cas ils ne sont pas pris en compte pour le service du canon.

#### Activation du canon

- 12 livres : 1 d6
- 6/9 livres : 2 dés
- 3/4 livres : 3 dés

Garder le **meilleur dé**, idem infanterie.

#### **Modificateurs :**

+ 1 si chef de pièce présent à 2 pouces ou moins du canon

- 1 si la pièce n'est servie que par 3 artilleurs ou moins

En dernier recours, le canon peut être servi par un seul artilleur, mais seulement s'il est assisté du chef de pièce, auquel cas ce dernier est traité comme un artilleur ordinaire.

Un chef de pièce seul ne peut pas servir un canon.

#### Actions

- Positionner. Le canon est réorienté et/ou déplacé (un pouce maximum)
- Recharger. Retirer une touffe de coton
- Pointer. Placer un artilleur près de la lumière du canon
- Tirer. Le canon est projeté 1 pouce en arrière et reçoit deux touffes de coton.

#### Tirs

- 12 livres : 3d6
- 6/9 livres : 2d6
- 3/4 livres : 1d6

Garder le **meilleur dé**, idem infanterie.

En termes de jeu, la portée est limitée à **50 pouces**.

Le tir « ratisse » une zone centrée sur l'axe de la pièce, de :

- ✓ 3 pouces de large à 10 pouces ou moins,
- ✓ 6 pouces à 20 pouces ou moins,
- ✓ 9 pouces à 30 pouces ou moins,
- ✓ 12 pouces à plus de 30 pouces.

Toutes les figurines comprises dans la zone de tir sont susceptibles d'être touchées et soumises à une sauvegarde si le tir est réussi et si une ligne de vue valide peut être tracée.

Note : le fait de pointer équivaut à *ajuster*, et constitue un argument au même titre.