



L'Aide de Camps

Aide de Jeu NPOW N°1

L'infanterie

INFANTERIE

Infanterie Régulière Système Prussien (Pm)

Ces troupes combattent comme au XVIIIème siècle et utilisent principalement la formation en ligne, comptant sur leur puissance de feu. L'infanterie combattant selon le système prussien ne peut pas utiliser la colonne d'attaque. Elle se déplace en colonne de marche et se déploie loin de l'ennemi en ligne pour tirer et combattre. Elle peut se déplacer et combattre en colonne de marche dans un terrain à v2 ou v3. Elle peut passer en carré pour recevoir une charge de cavalerie. Ces troupes peuvent être équipées du mousquet (Pm) ou de la carabine rayée (Pr), et contenir des troupes légères (Jaegers ou Schutzen et être Psm ou Psr) ou de canons légères d'artillerie régimentaire (Pgm). Elles sont représentées par 3 bases de 3x1.5xm ayant chacune 3 figurines. Après un tir de volet, l'unité peut se déplacer à v3 après un tir de volet (1+1PIP) ou à v2 après un tir de tirailleurs (1PIP).

Mouvement : Colonne de marche 20cm ; Ligne ou Carré : 10cm

Combat : en Ligne et Colonne de marche x1 ; Carré x0.5

Tirs de volée : en Ligne x2 ; carré x1. Distance de tir : 5cm

Tirs de tirailleurs : x0.5. Distance de tir : 5-10 cm si Psm ; 5-15cm si Psr

Infanterie Régulière Système Britannique (Bm)

Ces troupes combattent comme au XVIIIème siècle et utilisent principalement la formation en ligne afin de combattre par le feu, mais peuvent agir plus facilement après avoir tiré ; elles ignorent le + 1 d'initiative par action pour les troupes désirant avancer après avoir tiré. L'infanterie combattant selon le système britannique ne peut pas utiliser la colonne d'attaque. Elle se déplace en colonne de marche et se déploie loin de l'ennemi en ligne pour tirer et combattre. Elle peut se déplacer et combattre en colonne de marche dans un terrain à v2 ou v3. Elle peut passer en carré pour recevoir une charge de cavalerie. Ces troupes peuvent être équipées du mousquet (Bm) ou de la carabine rayée (Br), et contenir des troupes légères (Cie Légères ou Schutzen et être Bsm ou Bsr) ou de canons légères d'artillerie régimentaire (Bgm). Les unités avec l'entraînement britannique peuvent tirer avec leurs tirailleurs quand elles sont déployées à 2,5 cm derrière la crête; la mesure se faisant de l'unité et non de la crête. Une fois qu'elles sont déployées, ces unités peuvent être prises pour cible comme étant une cible cachée. Elles sont considérées comme dans un terrain linéaire pour le repérage. Elles

sont représentées par 3 bases de 3x1.5cm ayant chacune 3 figurines. Après un tir de volet, l'unité peut se déplacer à v3 après un tir de volet (1PIP) ou à v2 après un tir de tirailleurs (1PIP).

Mouvement : Colonne de marche 20cm ; Ligne ou Carré : 10cm

Combat : en Ligne et Colonne de marche x1 ; Carré x0.5

Tirs de volée : en Ligne x2 ; carré x1. Distance de tir : 5cm

Tirs de tirailleurs : x0.5. Distance de tir : 15-0 cm si Bsm ; 5-15cm si Bsr

Infanterie Régulière Système Français (Fm)

Ces troupes combinent des colonnes d'attaque et des formations en ligne. L'infanterie sur le système français peut utiliser la formation de colonne d'attaque. Elle se déplace en colonne de marche ou d'attaque et se déploie en ligne ou en colonne d'attaque afin d'aborder l'ennemi pour tirer et combattre. Elle peut se déplacer et combattre en colonne de marche dans un terrain à v2 ou v3. Elle peut passer en carré pour recevoir une charge de cavalerie. Ces troupes peuvent être équipées du mousquet (Fm) ou de la carabine rayée (Fr), et contenir des troupes légères (Voltigeurs, Carabiniers, Tirailleurs ou Chasseurs Fsm ou Fsr) ou de canons légères d'artillerie régimentaire (Fgm). Elles sont représentées par 3 bases de 3x1.5cm ayant chacune 3 figurines. Après un tir de volet, l'unité peut se déplacer à v3 après un tir de volet (1+1PIP) ou à v2 après un tir de tirailleurs (1PIP).

Mouvement : Colonne de marche 20cm ; Colonne d'attaque 15cm ; Ligne ou Carré 10cm

Combat : Colonne d'attaque x3 ; Ligne et Colonne de marche x1 ; Carré x0.5

Tirs de volée : en Ligne x2 ; Carré et Colonne Attaque x1. Distance de tir : 5cm

Tirs de tirailleurs : x0.5. Distance de tir : 5-10 cm si Fsm ; 5-15cm si Fsr