



# *L'Aide de Camps*

## *Aide de Jeu NPOW N°6*

---

Divers précisions de Tom Penn

### **INITIATIVE GENERAL EN CHEF IRRÉGULIER**

Si un Général en Chef Irrégulier gagne l'initiative en début de partie, il laisse obligatoirement l'initiative à son adversaire et la bataille est obligatoirement une bataille rangée, dont l'adversaire est l'attaquant.

### **BATAILLE RANGEE**

Dans le cadre d'une bataille rangée, les joueurs d'abord notent sur leur plan leur déploiement, puis placent leur bases (et unités dévoilées) sur la table. Une fois les bases placées par les 2 joueurs, ceux-ci écrivent leurs ordres et objectifs .

### **GENERAL IRRÉGULIER ESPAGNOL**

Le Général Irrégulier des irréguliers espagnols peut être déployé avec ses troupes cachées. Si les unités de Guérillas/Alarmas sont déployées dans plus d'un élément de terrain, le Général doit être déployé avec une des unités quel que soit l'endroit sur la table.

Dans le cas d'une bataille rangée, si le joueur adverse tente de déployer une base dans un élément déjà occupé par des irréguliers, il sera repoussé jusqu'à être en dehors du terrain.

Dans le cas où le Général Irrégulier est déployé caché avec une unité, le joueur récupère une base Leurre supplémentaire. Le Général Irrégulier et/ou ses unités ne peuvent être déployés cachés que si le Général en Chef est espagnol.

### **GENERAL ATTACHE A UNE UNITE**

Lorsqu'un général est attaché à une unité, et que celle-ci change de formation, le général et l'unité ne sont pas séparés. Le général ne tient pas de place.

### **DEPLOIEMENT EN BORD DE TABLE (BASE)**

Une base de mouvement en colonne ou en formé qui est en bord de table et qui souhaite se déployer peut déborder hors table. Les unités devront être dévoilées dans la partie de la base sur la table et pourront se déployer en profondeur dans les limites de la règle.

### **PASSAGE DANS UN ESPACE PLUS PETIT QUE SON FRONT**

Une unité ou une base peut toujours passer dans un passage plus petit que son front en payant 1 Point d'Initiative supplémentaire. Cela s'applique pour passer sur un pont ou entre 2 unités (même adverses) si l'espace fait au moins 3cm. Si l'espace est inférieur à 3cm, voire nul, il s'agit d'une interpénétration qui ne peut se faire qu'avec des unités amies et non en mêlée (ou depuis ou vers une base amie déployée) pour 2 Points d'Initiative supplémentaires.

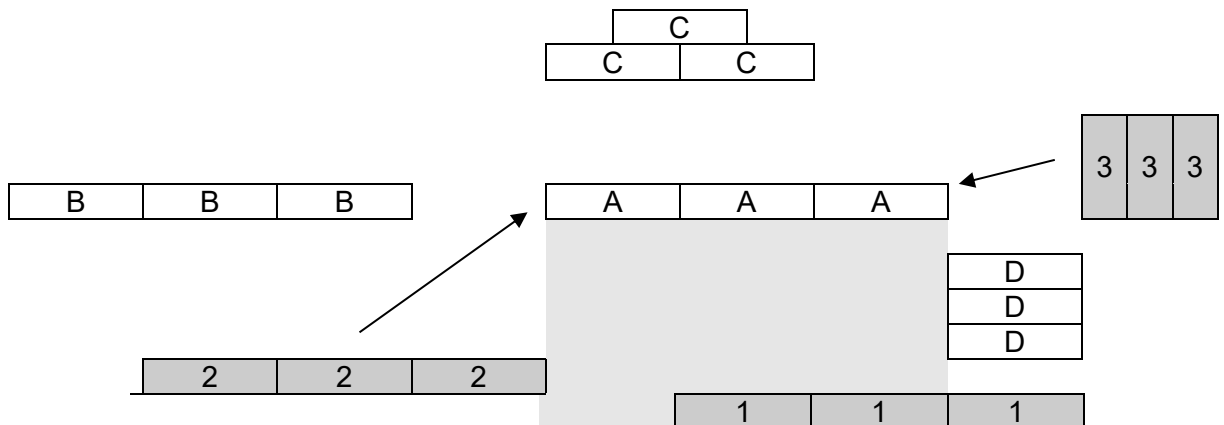
## PROTECTION DE FLANC

Une unité qui n'est pas en mêlée, et qui dispose d'un passage libre (pas besoin d'interpénétrer ou passer à travers une ouverture moins large que son front) pour atteindre ce flanc, et qui a un ordre lui permettant de charger/contre charger (après éventuel changement de formation) le point de contact, protège dans les 5cm le flanc d'une unité amie.

Ainsi, les unités en carré peuvent changer de formation afin de charger ; ils comptent donc comme protection de flanc. L'idée de cette règle est qu'une unité attaquant un flanc voyant une unité à 5cm de ce flanc sera réticente à attaquer, car elle ne connaît pas l'ordre du défenseur. Un carré dans les 5cm d'un flanc ami le protège.

*L'illustration P28 est fausse.*

### Exemple de flanc sécurisé et vulnérable.



- L'unité 1 ne peut pas charger A de flanc car 1 se trouve dans la zone frontale de A.
- L'unité 2 ne peut pas charger A de flanc, si la distance A-B et A-C est inférieure à 5 cm étant donné que B ou C peut bouger pour supporter.
  - L'unité 2 pourrait charger A de flanc, si la distance A-B et A-C est supérieure à 5 cm et que A-B est supérieur au front de 2. ~~Si l'écart entre "a" et "b" est inférieur à 9 cm, alors l'unité 2 peut charger mais devra payer un point supplémentaire pour pouvoir traverser une ouverture plus étroite que son front (9 cm pour une unité en ligne).~~
- L'unité 3 peut charger A de flanc si C est à plus de 5 cm du flanc de A.
- L'unité D ne peut protéger le flanc de A étant donné qu'elle a un ordre d'attaque et doit aller tout droit, vers son objectif.

## CARRE DE DIVISION

Les troupes régulières des XVIII et XIX<sup>e</sup> siècle formaient souvent des carrés multi-unités lorsqu'elles faisaient face à une cavalerie nombreuse. Un carré multi-unités peut être formé par 3 ou plus unités d'infanterie régulière en ligne et peut inclure en plus de l'artillerie régulière déployée. Chacune doit avoir ses 2 flancs en contact avec une unité amie faisant partie du carré. Une fois dans cette formation, l'ensemble de la formation peut bouger en groupe. Toutes les unités de ce carré ont le bonus au moral du carré, mais pour le reste sont considérées dans leur formation individuelle.

Elles bénéficient donc du bonus au moral et peuvent faire feu comme toute infanterie en ligne à x2. Le mouvement est de 10cm, mais si une des faces du carré a fait feu, le carré ne peut bouger que de 2,5cm (càd à la Vitesse du plus lent).

## **TIRAILLEURS DES CARRES**

Les unités en carré possédant des tirailleurs peuvent les utiliser.

## **TIR DES CARRES**

Les carrés tirent sur leur 4 faces ; si des cibles sur plusieurs faces sont éligibles, le tir du carré doit se faire selon les priorités de cible. Si plusieurs cibles sont des priorités équivalentes, alors le tir se fait sur toutes ces cibles étant considérées comme un groupe cible ; la règle d'attribution des pertes s'applique normalement. Mais si une seule unité est une cible prioritaire, alors toutes les pertes lui sont affectées.

## **UNITE HORS TABLE**

Afin de ramener sur table une unité précédemment sortie de table, l'officier doit toujours payer un point d'initiative pour bouger et les ramener sur la table. Page 15 il est spécifié que toute troupe qui a quitté la table est considérée comme étant à 20cm de son point de sortie.

## **INITIATIVE DU GENERAL QUI SOUHAITE SE DEVOILER**

Tout d'abord le joueur doit activer un général et doit finir les actions de ce général avant de passer au suivant. Dans le cadre de plusieurs généraux sous une même base (C-in-C avec un ou plusieurs Divisionnaires), le joueur doit indiquer avant de lancer son dé quel Général il active.

Le dé est lancé pour l'initiative du général activé et le joueur décide ensuite comment il va employer ses points d'initiative pour bouger la base ou des unités individuelles ; par ex. le général peut choisir de bouger une unité de cavalerie de 25cm en dehors de la base et ensuite de bouger la base contenant le reste de la division.

De la même façon afin de détacher une unité en arrière en Garnison. Si la base va au-delà de l'endroit de la Garnison le joueur peut choisir de déplacer une unité (dans la formation propre à la base dont elle est issue) sur l'endroit à garder pour 1 Point d'Initiative et ensuite utiliser le reste pour faire bouger la base contenant les autres unités de la division.

Dans tous les cas de figure, le général doit obéir à son ordre.

## **COLONNE DE MARCHE**

Les unités en « Formées » peuvent charger à tout moment, mais l'infanterie en Colonne de Marche ou l'Artillerie Attelée au contact de l'adversaire et en terrain découvert/dégagé ont un malus au moral (-4). Ces mêmes unités dans un élément de terrain sans pénalité de mouvement (c'est-à-dire à v1) ne subissent pas ce malus.

## **LE 1 AU MORAL**

Une unité ébranlée qui obtient un résultat de « 1 » au dé de moral et un résultat « En ordre » dans la grille de résultat, retire son marqueur Ebranlée et repasse en Ordre.

## **SUIVEZ-MOI**

Une unité au contact du Général en Chef et ayant reçu un ordre « Suivez-moi » fait ce que le Général en Chef souhaite aussi longtemps qu'elle reste au contact du Général en chef. L'unité ne bénéficie pas des avantages/restrictions des autres ordres. Le nouvel ordre étant oral, il n'est pas écrit sur la feuille d'ordre. Si le Général en Chef quitte l'unité volontairement ou non (perte du Général) et que celle-ci est en-dehors du rayon de commandement de sa Division originelle, elle est considérée avoir un ordre de Tenir. Sinon, elle a à nouveau le même ordre que le reste de sa Division originelle.

## **FLECHE D'ORDRE ET MARQUEUR – ORDRE TENIR**

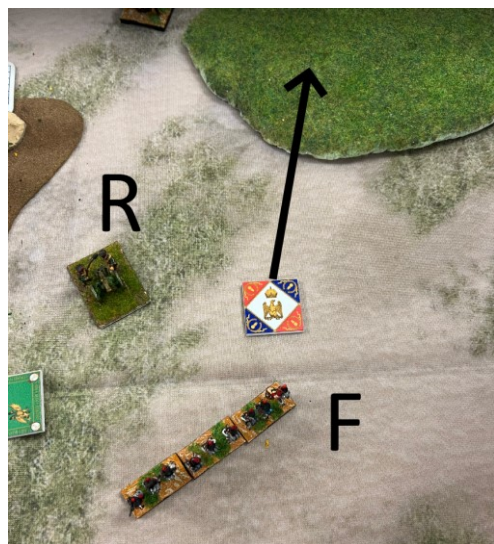
Le marqueur doit se déplacer en suivant le tracé de la flèche du plan, l'orientation de son front indiquant la direction à suivre.

Le marqueur de mouvement s'arrête au bout de la flèche et c'est le point à partir duquel l'ordre passe en Tenir. Il est donc important de savoir où s'arrête la flèche car la division passe ensuite en ordre Tenir sur un rayon de 22,5cm depuis le marqueur de commandement. Si un joueur souhaite contrôler un objectif il est souvent préférable de dessiner le bout de la flèche plus loin que l'objectif de façon à bloquer l'accès à l'adversaire.

Si la flèche se termine sur un terrain objectif cela peut permettre à l'adversaire d'avoir des unités sur l'objectif avant qu'elle ne soient stoppées. Toutefois, cela permet au joueur de défendre l'ensemble du périmètre du terrain.

## **JOUER L'OBJECTIF**

L'ordre d'une Division est relatif à l'objectif à atteindre et définit le comportement à adopter pour atteindre son objectif. Les unités d'une Division doivent toujours obéir à leur ordre (c'est-à-dire se rendre sur l'objectif assigné). Si aucune unité adverse ne les empêche d'accéder à l'objectif, elles n'ont pas à attaquer/engager les unités à portée qui ne se trouvent pas sur leur passage.



L'unité F dont le marqueur se dirige vers la colline n'est pas empêchée d'accéder à l'objectif par l'unité R.

F n'est pas obligée de charger ou tirer sur R pour obéir ; elle peut se diriger sur son objectif.

## **RECUK D'UNE UNITE**

L'unité est autorisée à reculer tant qu'elle est considérée comme obéissant à son ordre, c'est-à-dire qu'elle est dans le rayon de commandement et qu'elle est à distance d'une unité adverse permettant de revendiquer d'obéir (une cavalerie à distance de charge ou une infanterie avec tirailleurs tirillant avec un ordre Engager).

Une unité en mêlée ne peut se désengager qu'à la condition de pouvoir distancer tous ses adversaires en contact. Cela correspond à une évasion et l'unité doit se déplacer d'un mouvement complet en s'éloignant de l'ennemi avec lequel il était au contact.

## **BOURBONS DE SICILE**

Les Généraux Siciliens (TP19 – Naples Bourbons) sont classés Ps et non Fs.

Listes : TP05, TP19, EU15.