

Fiche Récapitulative NPOW



Détection :

- 1) Mesurer la distance entre le général et la base à repérer
- 2) Regarder le résultat à obtenir pour détecter dans le tableau
- 3) Additionner les modificateurs
- 4) Lancer un D10, un résultat égal ou supérieur dévoile la base

Modificateurs	
- Cible sur un terrain bas	1 à Gauche
- A l'aube ou au crépuscule	2 à Droite
- La moitié de la base est cachée ou dans un terrain haut	1 à Droite

Position de la cible	Distance en cm							
	-5	-10	-20	-30	-40	-60	-90	90
Terrain découvert	3	5	7	9
Obstacle linéaire (Terrassement, Cours d'eau, Ravines, Obstacle fabriqué par l'homme)	3	5	7	9	10
Terrain Bas (Marais, Sable, Terrains accidenté, Champs ouverts ou clos)	3	5	7	9	10	Imp.
Terrain Haut (Bois, Jungle, Buissons, Hautes herbes, Agglomération, Village fortifié, Collines, Colline escarpée, Dunes, Oasis)	..	3	5	7	9	10	Imp.	Imp.



- Une unité faisant feu est automatiquement dévoilée
- Les bases derrière d'autres bases ou unités comptent comme étant un obstacle linéaire.
- Les bases dans deux types de terrains comptent comme étant dans le terrain occupé majoritairement par la base.

Réactions à une charge :

Les tirailleurs irréguliers(IS) doivent faire une esquive avec un bonus de +4 au moral.

Si l'unité est ébranlée, elle peut seulement choisir de tirer. Si elle réussit son test et est en ordre, elle peut choisir une des actions suivantes :

- 1) Contre-charger (sauf unité en carré et artillerie)
- 2) Tirer
- 3) Esquiver :- Vitesse 1 pour la cavalerie irrégulière,
- Vitesse 2 pour la cavalerie régulière et l'artillerie à cheval.
- 4) Faire face si l'unité est contactée dans le flanc ou le dos
- 5) L'Artillerie en contact avec un carré peut tirer et esquiver dedans
- 6) L'Infanterie régulière contacté par de la cavalerie peut former le carré

Marqueurs de contrôle :

- Le marqueur de commandement doit toujours suivre la flèche d'ordre de la division indiquée sur le dessin du plan.
- Le marqueur de commandement doit bouger au minimum :
 - o De 2,5 cm pour un commandement d'infanterie par point d'initiative.
 - o De 5 cm pour un commandement de cavalerie par point d'initiative.
- Il peut ne pas avancer si plus de la moitié des unités de sa division est engagé avec l'ennemi (Corps à Corps, Tir...)
- Le marqueur de commandement peut seulement retraire si il se trouve devant les unités de la division et si les 2/3 des unités ont satisfait les ordres, alors vous pouvez le ramener au niveau de l'unité la plus avancée.



Mouvement

Point d'initiative (Mauvais D4, Normal D6, Bon DM, Professionnel DM+1)

- Bouger une unité/ groupe d'unités/ base de mouvement/ général 1
- Bouger une unité au contact d'un ennemi 1
- Changement de formation : Artillerie irrégulière, formé à déployé 2
- Autres 1
- Rallier une unité ébranlée 1
- ↳ Si Ennemi dans les 5 cm (Cf. amendement T.P. point n°10) +1*
- Permettre à un général de donner un nouvel ordre à un subordonné 1
- Exécution d'un nouvel ordre reçu par un général 2
- Unité qui passe par une ouverture plus petit que son propre front +1
- Interpénétration d'unités ou de bases de mouvement +2
- Unité en mêlée durant le tour +1*
- Autres que Britannique ayant fait un tir de volée durant le tour +1*
- Par tranche de 15 ou 20 cm entre le général et l'unité +1
- Général est en mêlée +1

* Non cumulatif.

Les troupes qui ont tiré dans le tour ne peuvent bouger sauf :

- L'artillerie à cheval et l'infanterie ayant effectuée un tir de volée à vitesse 3.
- L'infanterie ayant effectuée un tir avec ses tirailleurs à vitesse 2.

	Vitesse 1	Vitesse 2	Vitesse 3
Généraux, Cavalerie de classe 1 et 2	30 cm	15 cm	7,5 cm
Cavalerie de classe 3 et 4, Artillerie à cheval attelée	25 cm	10 cm	5 cm
Infanterie en colonne de marche	20 cm	10 cm	5 cm
Infanterie irrégulière Infanterie en colonne d'attaque Artillerie à pied attelée	15 cm	7,5 cm	2,5 cm
Infanterie en ligne Artillerie Irrégulière Attelée Chariots	10 cm	5 cm	2,5 cm
Infanterie en carré	10 cm	2,5 cm	2,5 cm
Artillerie à cheval régulière dételée	15 cm	7,5 cm	5 cm
Artillerie à pied régulière dételée	2,5 cm	2,5 cm	2,5 cm
Artillerie irrégulière dételée	0	0	0
Infanterie et Artillerie à pied en retraite	15 cm	15 cm	15 cm
Cavalerie et Artillerie à cheval en retraite	30 cm	30 cm	30 cm
Base	en colonne de marche (Inf.)	15 cm	7,5 cm
	formée (Cav.)	10 cm	5 cm
	déployée (Autre)	5 cm	2,5 cm

Moral :

Lors d'une charge

Générique

	Inf.	Cav.	Art.
En carré en contact avec de la Cavalerie .	+4		
Non en carré ou non à couvert en contact avec de la Cavalerie .	-2		-2
Inf. en colonne de marche/ Artillerie attelé en terrain découvert en contact avec l'ennemi.	-4		-4
Infanterie sans tirailleurs subissant un tir de tirailleurs d'une autre Infanterie .	-2		
Cavalerie en ordre en contact avec de l' Infanterie irrégulière ou unité ennemie ébranlée.		+2	
Artillerie en ordre pour chaque flanc en contact avec des unités amies en ordre.			+2
Tirailleurs irréguliers(IS) ou Cavalerie de classe 1 qui déclare une esquive.	+4	+4	
Unité avec ordre d'attaque qui charge des troupes ennemies.	+2	+2	
Infanterie testant pour contacter de l' Infanterie en ordre et en ligne.	-4		
Cavalerie en ligne et en ordre testant pour charger/contre charger de la Cav. de classe ≤.		+4	
Troupes ébranlées qui testent pour recevoir une charge.	-2	-2	-2
Général en contact (Non cumulatif avec d'autres généraux).	+2	+2	+2
Général dans les 10cm (Non cumulatif avec d'autres généraux).	+1	+1	+1
Valeur du couvert.	+V	+V	+V
Par unité du même commandement perdus les tours précédents.	-1	-1	-1
En contact de dos ou de flanc.	-4	-4	-4

Dé	Normal
<=	En ordre
>	Ebranlée
> x2	Retraite Ebranlée
> x3	Déroute

Dé	Gagnant	Perdant
<=	En ordre	Ebranlée
>	En ordre*	Retraite ébranlée
> x2	Ebranlée	Déroute
> x3	Retraite Ebranlée	Déroute



Lancer un D20 et comparer le moral de l'unité :

- Un résultat de 20 aggrave d'une situation le résultat du test.
- Un résultat de 1 rend l'unité en ordre si elle était ébranlée (sauf perdant de la mêlée).
- La cavalerie régulière en ordre* doit poursuivre après une mêlée.
- L'infanterie régulière obtenant un résultat de 1 doit poursuivre.
- Dans une mêlée si tous les opposants se retirent ou déroutent alors le résultat du moral le plus mauvais est ébranlé.

Tirs :

Priorités de tir :

- 1)Troupes chargeant l'unité
- 2)Ennemi à 5 cm et capable de tirer ou de charger l'unité
- 3)Troupes chargeant les unités amies adjacentes en contact
- 4)L'ennemi le plus proche sauf pour l'artillerie commandée par un général d'artillerie ou le C-en-C

EFFETS :

Par unité Cible		Par unité tirant	
Cavalerie en charge	1 à Gauche	Unité ébranlée ou Infanterie non en carré chargée par de la Cavalerie et voulant tirer	2 à Gauche
Cavalerie	1 à Droite	Infanterie en bon ordre avec une bonne discipline de feu.	1 à Droite
Cible dense	1 à Droite	Infanterie avec mauvaise discipline de feu.	1 à Gauche
Cible avec tirailleurs à plus de 5 cm	1 à Gauche	Infanterie tirant à courte portée avec de l'artillerie régimentaire.	1 à Droite
		Cible à couvert.	v à Gauche

Cible dense : Colonne d'attaque, colonne de marche, carré et artillerie attelée.

- Cible avec tirailleurs :
- Pour les tirs de tirailleurs : l'infanterie avec des tirailleurs, l'artillerie détélee, les tirailleurs irréguliers (IS).
 - Pour l'artillerie : l'artillerie détélee, les tirailleurs irréguliers (IS).

Mêlée :

- 1)Multiplier la force de l'unité par un des modificateurs suivant :

Artillerie , ennemi en contact dans le flanc ou l'arrière.	0,5
Infanterie en contact avec de la Cavalerie .	
Infanterie en colonne d'attaque chargeant de l' Infanterie .	3*
Cavalerie en ligne régulière chargeant/poursuivant l' Inf. non en carré.	
Infanterie en colonne d'attaque en ordre contre de l' Infanterie .	2*
Cavalerie en ligne et en ordre contre de l' Infanterie non en carré.	
Cavalerie en ligne régulière chargeant/poursuivant de la Cavalerie .	1
Autres	

- 2) Appliquer les modificateurs de mêlée pour chaque unité

En charge, contre charge ou poursuite.	1 à Droite
Cavalerie régulière en ordre par classe de moral supérieur.	1 à Droite
Lancier en ordre contre unité ébranlée ou irrégulière.	2 à Droite
Cavalerie irrég. par classe supérieur contre ébranlé/irrégulier.	1 à Droite
Lancier contre Cavalerie régulière en ordre.	1 à Gauche
Protection de l'ennemi.	v à Gauche
Unité ébranlée.	2 à Gauche

(*seulement si les troupes ne sont pas dans un terrain qui ralentit son mouvement)

- 3) Consulter le tableau de perte

- 4) Le gagnant est celui qui cause le plus de perte

- 5) Tester le moral dans l'ordre suivant :

Perdant / ébranlé / attaquant contre un couvert / artillerie / infanterie non en carré contre de la cavalerie / irréguliers / cavalerie (par classe) / infanterie régulière



* : indique qu'un général collé au groupe cible est touché.

Un résultat de 6 pour un tir d'artillerie lui fait perdre 1 point de force pour utilisation excessive de munition.

Tableau des pertes :

Lancer un D6 et consulter le tableau

D6	<1	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1	0*	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3*	3	3	4	4	4	5	5	5	6*
2	0	0	0*	0	1	1	1	2	2	2*	3	3	3	4*	4	4	5	5	5*	6	6
3	0	0	0	1	1*	1	2	2*	2	3	3	3	4	4	4	5	5*	5	6	6	6
4	0	0	1	1*	1	2	2*	2	3	3	3	4	4	4	5*	5	5	6	6	6	7
5	0	1	1	1	2	2*	2	3	3*	3	4	4	4*	5	5	5	6	6*	6	7	7
6	1	1*	1	2	2	2	3	3	3	4	4*	4	5	5	5	6*	6	6	7	7*	7