



L'Aide de Camps

Aide de Jeu NPOW N°7

TERRAINS & OBJECTIFS

Définition des Terrains, Mise en place, Répartition point objectif, Fin de partie et contestation

Terrains

Sont considérés comme éléments de terrains toutes les zones autres que le terrain dégagé de la surface de jeu. Les éléments de terrains sont représentés par des zones de 30 x 15 cm (à l'exception de certains éléments comme les Zones Construites ou la Ligne de Ravitaillement). Ils sont classés en 4 catégories : Hauts, Bas, Linéaires et Spéciaux. Même si un élément de terrain présente une vitesse v1 pour certaines troupes, il s'agit d'un élément de terrain et toutes les conditions s'y appliquent (avantages, désavantages, vue, couvert, ...).

Terrain	Type	Taille	Description
Haut	Colline	15 x 30	Élévation, colline, pic, plateau
	Forêt	15 x 30	Forêt, bois, amas de bosquet
	Zone Construite	15 x 15	Village, hameau, carrefour entouré de bâtiments
Bas	Champ Ouvert	15 x 30	Pâturage, labour, cultivation, verger
	Champ Clos	15 x 30	Idem entouré de haies ou murets, ferme
	Marais / Sable	15 x 30	Zone humide, marais, marécage, plage
	Accidentés	15 x 30	Zone rocailleuse, broussailleuse, inégale, ...
Linéaire	Terrassement	9 x 1.5	Ouvrage de terre, talus, remblais, redoute
	Cours d'eau	60 x (1.5-5)	Rivière, canal, ruisseau avec pont ou gué
	Obstacle	9 x 1.5	Haie, clôture, mur, fossé, barrière
Spécial	Route	3 x ?	Route, Chemin (toujours v1)
	Pont ou gué	3 x largeur rivière	Pont : pierre, bois, de chevalets (toujours v1) Gué : naturel ou aménagé (toujours v1)
	Ligne de Ravitaillement	15 x 7,5	Zone autour d'une route (toujours à v1)
	Bâtiment individuel	3 x (3-4.5)	Monastère, Ferme, Moulin ou Chateau. Toujours au sein d'un Champs Clos.

Mise en Place des Terrains et Objectifs

Le joueur n'ayant pas l'initiative (appelé le Défenseur) est en charge de définir le terrain de la table. Il est d'usage d'utiliser la table des terrains de sa zone géographique (Anglais en Espagne => Europe du Sud). Il effectue d'abord la définition du nombre d'éléments de terrain à placer par $1d6 + 6$ (soit de 7 à 12 éléments) (1). Il sélectionne par autant de lancés de $d10$ la nature de chacun selon la table de la zone géographique de la liste. Dans le cas d'un « 0 » (ou « 10 ») obtenu sur le 1^o lancé de dé, alors 2x 60cm de Rivière contigus sont obtenus ; dans le cas d'un autre « 0 » lors du second lancé de dé, 60cm additionnels de Rivière peuvent être placés. Un Cours d'Eau doit terminer au contact d'un bord de table ou d'un autre Cours d'Eau, et peut commencer au contact d'un autre bord de table, d'un Marais ou d'une Colline.

Le nombre d'objectifs (hors LdR) est déterminé par $1d4$; si au terme de la génération de terrains le nombre est insuffisant, alors relancer les derniers éléments jusqu'à obtenir des objectifs ; si le nombre est trop important, alors déclasser des Collines comme en Elévation (mêmes caractéristiques, mais ne sont pas des objectifs). (2)

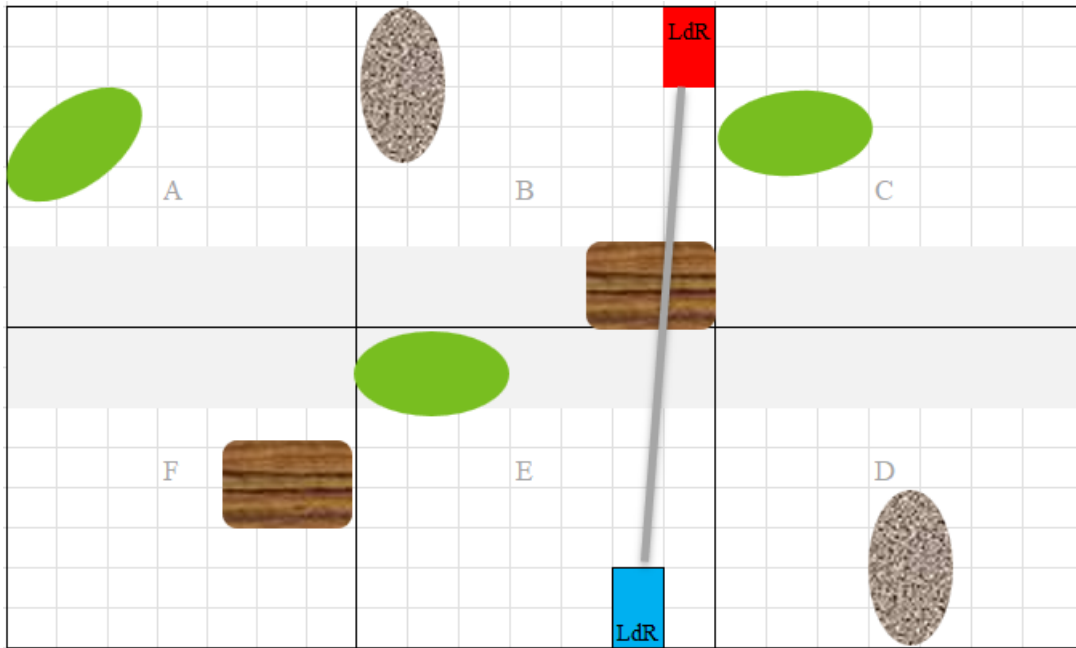
Une fois le pool d'éléments constitués, le Défenseur place à son choix ces éléments en respectant les conditions suivantes :

- 1 élément minimum par secteur de 60 x 60 (il peut être à cheval sur plusieurs secteurs)
- Maximum 2 éléments, dont 1 seul objectif, peuvent être placés dans la zone centrale (soit 15 cm de part et d'autre de la ligne médiane) (partie grisée). Un élément est considéré en zone centrale si il est majoritairement dans la zone.
- Aucun objectif ne peut être placé dans les 15cm d'un bord de table long (côté joueur).
- Aucun terrain ne peut recouvrir un autre élément de terrain à l'exception :
 - des Cours d'Eau qui peuvent passer au travers des éléments de terrains (sauf Collines) et sont posées par-dessus. Chaque élément de 60cm doit comporter un Pont ou un Gué.
 - des Bois qui peuvent être posés sur des collines (partiellement ou totalement)
 - des Routes qui peuvent passer au travers des éléments de terrains (sauf Zone Construite) et sont posées par-dessus (sauf Cours d'Eau où elle peut être posée par-dessus (pont) ou par-dessous (gué)).
 - des Retranchements (Terrassements achetés dans une liste d'armée) qui peuvent être posés n'importe où dans sa zone de déploiement (même sur un élément de terrain).
- Les éléments linéaires (à l'exception des Cours d'Eau) peuvent être placés par 2 sections de 9 cm de façon non-contigue. Les éléments de retranchements acheté par un joueur dans le cadre de la constitution de son armée sont déployés dans sa zone de déploiement au déploiement de l'armée et non au moment de la mise en place de la surface de jeu.

Le joueur ayant l'initiative (appelée Attaquant) choisit le bord long de table sur lequel il veut se déployer.

Chaque joueur détermine ensuite la position d'un autre élément de terrain, qui est sa propre Ligne de Ravitaillement (LdR). Puis si nécessaire, une route est placée reliant les 2 LdR, ainsi que toute Zone Construite et Pont/Gué. Ces routes permettent de franchir à v1 tous les éléments traversés (sauf Zone Construite). Si de par la configuration de la table de jeu, les routes ne traversent aucun élément de terrain, alors par convention de jeu elles peuvent être ignorées.

Si une route coupe une rivière, alors un pont ou un gué sera placé à l'intersection (créant un nouvel objectif). La qualité de la rivière sera tiré aléatoirement par section de 60cm à compter du bord de table.



Europe Centrale	Royaume-Uni, Bénélux, Suisse, Etats allemand, France, Prusse (1806), Autriche, Italie (Nord)
Europe Nord et Est	Russie, Danemark, Finlande, Pologne, Prusse (1807)
Europe Sud	Espagne, Portugal, Naples, Sicile, Balkans
Afrique du Nord	Egypte, Syrie, Maghreb
« Loin des Yeux de l'Empereur »	Chaque liste mentionne la liste de terrain pour le Défenseur

Attribution Points d'Objectif sur les éléments de Terrains

Chaque joueur dispose de 50pts à attribuer sur 1 ou plusieurs objectifs que sont les Collines, les Zones Construites, les Ponts/Guès, et la LdR adverse. Sauf scénario particulier, les champs, bâtiments individuels, forêts, ... ne peuvent être des objectifs. (3)

L'initiative de l'armée détermine le maximum de Pts d'Objectif que le joueur peut placer dans sa moitié de terrain partie (soit à 45cm de son bord) (4) :

Points objectifs	Degré d'initiative de l'armée		
	Elevé	Moyen	Faible
Objectif dans sa moitié de terrain	15 max	25 max	35 max
Objectif dans la moitié de terrain adverse	35-50	25-50	15-50
Les terrains à cheval sur le milieu de la table (zone grisée) comptent comme appartenant au milieu adverse.			

Dans tous les cas 50Pts peuvent être placés en partie centrale ou adverse.

Fin de Partie – Tenir un objectif

S'appliquent aux Collines, Zones Construites, Ponts/Guès et aux 2 LdR.

1-Pour considérer l'objectif comme acquis, une ou des unités amies (quelles qu'elles soient, ébranlées ou non) doivent occuper (même partiellement) l'élément de terrain sans qu'il n'y ait d'unités adverses également présentes sur l'objectif.

2-Si l'objectif ne comporte aucune troupe présente, et si des unités amies sont passées en dernier sur l'objectif et qu'aucune unité ennemie (voir 3) n'est à moins d'un mouvement de l'objectif, alors ce dernier est considéré comme acquis.

3- Les unités en ordre (sauf tirailleurs irréguliers (IS et Isc) et l'artillerie) à une distance d'un mouvement sont considérées comme une menace pour un objectif qu'aucune troupe n'occupe et l'objectif est acquis. Dans tout autre cas que 2 & 3 (aucune unité n'est passé sur l'objectif, des unités adverses sont à distance), l'objectif n'est pas acquis.

4- Si des troupes adverses sont sur un objectif, les points d'objectifs seront attribués selon les modalités suivantes. Les unités ébranlées, les tirailleurs irréguliers (IS et Isc) et l'artillerie ne comptent pas s'il y a aussi de l'infanterie et/ou de la cavalerie ennemie en ordre présents sur l'objectif. Additionner les points de force de toutes les unités en ordre qui sont partiellement ou totalement sur l'objectif et consulter la table suivante.

$\leq 2:1$	L'objectif est contesté. Personne n'obtient de points.
$> 2:1 - 4:1$	Le joueur avec le plus de points de force restant sur l'objectif obtient la moitié de ses points ; l'autre joueur n'obtient rien, mais ne perd pas ses points.
$> 4:1$	Le joueur avec le plus de points de force restant sur l'objectif obtient la totalité de ses points ; l'autre joueur n'obtient rien, mais ne perd pas ses points.

Le joueur qui ne gagne pas l'objectif mais qui conteste l'élément ne perd pas ses points d'objectifs (cas d'une unité amie défendant sa LdR en présence d'unité ennemie).



(1) 1d4 +6 à NPOW300

(2) Attention : par convention FFJH, certains tournois ne limitent pas le nombre maximum d'objectifs

(3) Attention : par convention FFJH, certains tournois limitent le nombre de points par élément à 20Pts max par multiple de 5

(4) 25cm en NPOW300

Note de conception : Cet AdC est une compilation de différents échanges avec l'auteur qui considère que les Terrains sont mieux décrits dans POW XVIII & XIX et doivent s'appliquer de mêmes à NPOW.

Document validé par les référents/arbitres des Clubs Commanderie, Nerviens, Carcaiens, Dernier Carré et Ost.