

Napoleonic Principles of War-Feuille de jeu

Moral

Prendre les PF et retrancher ou ajouter les modifs :

+4	Inf Reg en carré et au contact de Cv ennemie
+2	Officier/Gal en Chef en contact avec l'unité
+2	Montés au contact de Mtés de classe égale ou inférieure
+2	Montés au contact d'adv. ébranlés ou d'inf. irrégulière
+2	Artillerie, par flanc au contact d'amis en Ordre
+1	Officier dans les 10cm de l'unité
+v	Valeur du couvert
-1	Par unité du cdt perdue les tours précédents
-2	Unité cible de tir sur le flanc ou l'arrière
-2	Inf. Syst. prussien formée(sauf si au contact de Cv adv.)
-2	Troupes ébranlées testant pour recevoir une charge
-2	Troupes testant pour charger de l'Inf. Rég. en Ordre
-2	Art ou Inf. déployées au contact avec montés ennemis
-4	Unité contactée de flanc ou d'arrière par un ennemi

Lancer 1D20 et comparer le résultat au Moral
Résultat aggravé d'un niveau sur un score de "20"

Égal ou inférieur au moral	En Ordre
Plus élevé que le moral	Ébranlé
Au moins le double du moral	Recul ébranlé
Au moins le triple du moral	Déroute

Les perdants d'une mêlée aggravent le résultat d'un niveau

Les gagnants d'une mêlée atténuent le résultat d'un niveau

Si lors d'une mêlée, tous les adversaires reculent ou dérottent, le pire résultat possible est Ébranlé.

Les unités de Cv individuelles testent sur 1D10

Repérage

- (i) Mesurer la distance de l'officier à l'unité à repérer
(ii) Regarder le score nécessaire pour repérer

- (iii) Appliquer les modificateurs
(iv) Lancer 1D10. Égal ou sup = unité repérée

Cible en	Distance de visibilité en cm										
	5	10	20	30	40	60	90	90+			
Terrain ouvert	a	a	a	a	*3	5	7	9			
Terrain linéaire	a	a	a	*3	5	7	9	0			
Terrain bas	a	a	*3	5	7	9	0	n			
Terrain élevé	a	*3	5	9	0	n	n	n			

a = repéré
automatiquement
n = impossible à repérer
* = Distance de mouvement tactique

Les troupes tirant sont automatiquement repérées

Les troupes derrière d'autres troupes comptent étant en terrain linéaire

Les troupes dans 2 types de terrain comptent celui qui est majoritaire

Modificateurs

Changements de colonnes

Cible plus bas qu'observateur	1G
Cible a 1/2 cachée par terrain linéaire	1R
La cible est cachée	1R
A l'aube ou au crépuscule	2R

Points d'Initiative

Coût

- 1 Déplacer 1 unité/groupe/base de mvt 1
2 Amener 1 unité au contact de l'ennemi 1
3 Faire s'interpénétrer des unités/bases 2
4 Changer de formation Inf. Prussienne 2
Art. Irrégulière 2
Autres 1
5 Rallier une unité ébranlée 1
6 Cacher une base de mouvement 2
7 Nouvel ordre à sub, par tranche de 20cm 1
8 Troupes en mêlée +1*
9 Inf non Bs ayant tiré à Co portée lors de la phase de feu précédente +1*
10 Par tranche de 20cm au delà des 1er 20cm entre l'officier et l'unité +1

* = Mutuellement exclusif

Officiers médiocres	D4
Officiers passables	D6
Officiers excellents	DA

Mouvement

Distances en cm

	V1	V2	V3
Officiers, Cv irrégulière et Cv Reg légère (CI 1 et 2)	30	15	7,5
Cv Reg lourde (CI 3 et 4) et Art à cheval	25	10	5
Infanterie légère Irr., Inf. formée, Art. à pied et colonnes de marche.	15	7,5	2,5
Inf. déployée, chariots, Art. Irr. et bases de mvt formées	10	5	2,5
Bases de mvt déployées et carrés	5	2,5	2,5
Artillerie à cheval déployée	5	5	5
Artillerie à pied déployée	2,5	2,5	2,5
Artillerie Irrégulière déployée	0	0	0

Les troupes qui ont déjà tiré dans le tour ne peuvent se déplacer à l'exception de l'infanterie et de l'artillerie à cheval qui peuvent se déplacer à vitesse 3

Napoleonic Principles of War-Feuille de jeu

Séquence de jeu

- 1** (i) Test de moral si contacté lors du tour ennemi.
(ii) Effectuer les mvts de recul/déroute dus à (i).
(iii) Enlever du jeu les unités en déroute.
(iv) Repérage
- 2** (i) Feux.
(ii) Test de moral des unités subissant des pertes et des unités ennemies ayant chargé au tour précédent
(iii) Effectuer les mvts de recul/déroute dus à (ii).
(iv) Enlever du jeu les unités en déroute.
- 3** (i) Corps à corps
(ii) Tests de moral pour les unités y ayant participé
(iii) Effectuer les reculs, déroutés et poursuites dues à (ii)
(iv) Enlever du jeu les unités en déroute.
- 4** (i) Les Officiers jettent un dé d'initiative
(ii) Mouvements
(iii) Remplacement des officiers hors de combat

Les unités qui poursuivent après une mêlée victorieuse le font à V1
Les unités qui poursuivent après 1(ii) n'avancent que de 5cm

Tirs

Modificateurs

Par unité cible		Par unité tirant	
Montés chargeant	1G	Unité ébranlée	2G
Mal entraîné en ligne	1D	Mauvais tireurs	1G
Formé ou en carré	1D	Bons tireurs	1D
Montée	1D	Couvert de la cible	vG
		Cible obscurcie	1G
		Tirailleurs tirant sur une cible en tirailleurs	1G

Armes légères

	Co	Eff	Lng
Portée en centimètres	5	10	15
Mousquets Réguliers	2	na	na
Feux de tirailleurs	0,5	0,5	0,5
Pièces de bataillon	0,5	0,5	0,5
Mousquets irréguliers	1	na	na
Armes obsolètes	0.5	na	na

Unités de riflemen/jezails seulement

Les unités ne peuvent faire tirer leurs tirailleurs s'ils font feu avec leurs mousquets

Priorités de tir

- (I) Cible chargeant le tireur ou une unité amie adjacente
- (II) Troupes tirant sur le tireur et à portée de celui-ci
- (iii) Les troupes autres que l'artillerie doivent tirer sur l'ennemi le plus proche

Artillerie Portée en cm

Effet	3	1	0,5
Portée	Co	Eff	Lng
Léger	10	20	40
Moyen	15	30	60
Lourd	20	40	80

Les Carrés ne font feu qu'avec leurs canons de bat. et leurs tirailleurs. Ils ne comptent pas comme cible en tirailleurs
L'Inf. de Système Fr. formée peut faire tirer ses tirailleurs et compte co cible en tirailleurs si cible de tirailleurs

Mêlée

- (i) Multiplier les PF de l'unité par les facteurs suivants :
Lanciers Reg. déployés chargeant (sauf contre carré)
Cavalerie Reg. déployée chargeant (sauf contre carré)
et Infanterie formée contre de l'infanterie non formée
Art. ou troupe contactée sur flanc/arrière, carrés, infanterie déployée contre des montés.
Autre
(Montés et Inf formée ne bénéficient du multiplicateur que s'ils n'ont pas traversé de terrain les ralentissant)
- (ii) Appliquer les modifs de colonne pour chaque unité
- (iii) Consulter la table des pertes
- (iv) Le vainqueur est le parti causant le plus de pertes

Modifs de colonne en mêlée

3	Chargeant ou poursuivant	1D
	Cv en ordre contre cv, par classe en +	1D
2	Lanciers contre ébranlés ou irréguliers	1D
0,5	Lancier contre réguliers en ordre	1G
1	Par unité ébranlée	1G
	Adversaires à couvert	vG

- (v) Effectuer les tests de moral dans cet ordre :
Perdants/ troupes ébranlées contre troupes en ordre/
attaquant contre couvert/Art./Inf. Irr./ Inf déployée
contre Cv/Cv(de la CI 1 à la CI 4)/Infanterie régulière

Pertes

Lancer 1D6 sur cette table

Un astérisque indique qu'un officier attaché à cette unité est mis hors de combat

Sur un 6, toutes les unités d'artillerie présentes dans le groupe tirant perdent 1PF pour simuler l'utilisation des munitions

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