



L'Aide de Camps

Aide de Jeu NPOW N°0

Cette aide de jeu vise à apporter un peu de lumière sur certains points qui ne sont pas forcément interprétés de la même façon dans les différents clubs de France. Les prochains numéros établiront un consensus inter-clubs permettant de tous jouer à la même règle. Ce Numéro 0 provient de discussions avec Tom Penn apportant des clarifications sur certains points. Bonne lecture.

BASES DE MOUVEMENT

Les Bases de Mouvement sont optionnelles, le joueur peut déployer ses unités sur la table à tout moment.

GENERAL EN CHEF

PIP

Le C/C peut bouger n'importe quelle unité ou officier de son armée. Certaines armées ont des exceptions (Général *), simulant la médiocrité de leur coopération.

Artillerie

Le C/C doit être en contact avec la ou les batterie(s) dont il souhaite diriger le tir et déroger aux priorités de tir. Son éloignement du groupe feu afin d'utiliser ses PIP pour contrôler d'autres unités n'est pas possible.

Changement des ordres

Lorsqu'il est en contact avec un officier, le C/C peut utiliser ses PIP afin de le « forcer » à accepter son nouvel ordre.

AVANCE VERS L'ENNEMI

Il n'y a pas de distance maximum d'approche vers une unité ennemie sans déclaration de charge tant qu'il n'y a pas de contact entre les 2 unités.

« 1 » AU TEST DE MORAL

Un résultat de « 1 » au test de moral, lorsque celui-ci est réussi, permet de rallier automatiquement l'unité si elle est Ebranlée. Dans le cadre d'une mêlée perdue, le résultat de « 1 » au test de moral ne permet pas de rallier l'unité, car le meilleur résultat qu'elle puisse obtenir est « Ebranlée ».

TIR DE TIRAILLEURS

Le malus de « -2 » lors du test d'une unité sans tirailleurs étant la cible d'un feu occasionnant au moins une perte, s'applique dès lors que la cible qu'au moins une unité du groupe feu soit une unité d'infanterie utilisant un feu de tirailleurs (càd à plus de 5 cm).

ORDRES

Ordres temporels

Tant que les ordres sont spécifiques et non conditionnés, et peuvent être clairement démontrés à l'arbitre ou au partenaire de jeu, les ordres temporels sont acceptés. Il doit être constaté avec le partenaire de jeu, le numéro du tour auquel l'objectif de l'ordre a été atteint de façon à ce que le changement d'ordre ne puisse être remis en question.

La règle permet au joueur de donner un ordre pour prendre l'objectif N°1, puis bouger pour sur l'objectif N° et de laisser une unité pour garder cet objectif.