



# L'Aide de Camps

## Aide de Jeu NPOW N°3

### L'ESQUIVE

Certaines troupes, telles que la cavalerie irrégulière (Isc et Ic) et régulière (Cd et Lc), ainsi que les tirailleurs irréguliers (IS) et les généraux, lorsqu'elles sont chargées peuvent esquiver en effectuant un mouvement à l'opposé de la charge.

Les troupes montées avec un ordre d'attaque ne peuvent pas esquiver une charge, sauf si elles sont contactées de flanc. Cependant, la cavalerie de classe 1 (Isc et Cd) et les tirailleurs irréguliers (IS) avec un ordre d'attaque peuvent esquiver, étant donné qu'elles sont toujours considérées avec un ordre "engagé". La cavalerie de classe 2 ne peut pas esquiver avec un ordre d'attaque. Les cavaleries de classe 3 (Hc) et 4 (Cu) ne peuvent pas esquiver.

Avant d'effectuer le test de moral en réaction à la charge, la cavalerie de classe 1 (Isc et Cd) et les tirailleurs irréguliers doivent déclarer leur esquive s'ils souhaitent bénéficier du bonus de +4 au moral. Les unités qui ont réussi leur test et qui ont décidé d'esquiver font un mouvement, directement à l'opposé du point de contact à V1 pour les irréguliers (Isc, Ic et IS) et V2 pour les réguliers (Cd et Lc). Celle-ci interpénètre les unités amies de la même manière que la retraite.

Les généraux contactés doivent esquiver d'un mouvement complet, mais ils sont automatiquement capturés s'ils sont dans l'impossibilité de le faire.

Une unité qui esquive doit effectuer son mouvement immédiatement. Les unités ayant esquivé en phase 1 ne peuvent pas tirer en phase 2. Elles sont considérées comme ayant bougé par anticipation.

Troupes	Type	Moral	Vitesse	Remarques
Généraux	Fs, Bs, Ps		V1	Obligatoire
Cosaques, Bédouins	Isc	+4	V1	A déclarer
Mamelucks	Ic, IcL		V1	
Chasseurs, Lanciers, ...	Lc, LcL		V2	
Escortes et détachements	Cd	+4	V2	A déclarer
Guerillero et Sekhans	IS	+4	V1	A déclarer



Photo 1. Une unité de Dragons russes (Hc 12) charge une unité de Hussards français (Cd ou Lc 8) en bordure d'un village.



Photo 2. Les Hussards souhaitent éviter le combat et déclarent une esquive (à +0 sir Lc et +4 si Cd).



Photo 3. Ils obtiennent 11 au dé ;

- Si ils sont Lc ils ratent et restent sur place et passent ébranlés (idem Photo 2).
- Si ils sont Cd ils réussissent et reculent de 15cm (V2). Les Dragons avancent de 5 cm.

### LA POURSUITE APRES ESQUIVE

Leurs adversaires (sauf l'infanterie régulière en ligne) continueront droit devant en poursuivant sur 5cm leur cible qu'ils chargeaient originellement. Ils pourront seulement contacter une seconde unité si l'unité qui se retire est passée à travers et que les chargeant ont la distance de la contacter, la nouvelle cible doit tester son moral immédiatement. Une unité qui charge ne peut poursuivre qu'une fois par tour. Si l'espace emprunté par l'unité qui se retire est trop étroit pour que le chargeant passe à travers, l'unité qui charge doit garder la même orientation que l'unité originellement chargée et s'arrêter.