



L'Aide de Camps

Aide de Jeu NPOW N°4

LA SURVIE DES GENERAUX

MORT/CAPTURE

Quand un général est "tué" pendant le jeu, ceci représente la perte de contrôle de commandement due aussi bien au remplacement d'un général mort ou capturé, qu'à la blessure d'un général ou la mort de son cheval.

Lorsqu'un général en contact avec une unité située à l'intérieur d'une zone de feu, il compte comme appartenant au groupe cible. Si le résultat est marqué d'une « * », alors le général attaché au groupe cible ou à l'intérieur de la zone de tir a été touché.

Si un général est la seule cible, il faut suivre la procédure normale de tir, le seul résultat étant le * qui indique que le général a été tué.

Lorsqu'un général est en contact avec une unité au corps-à-corps, si le résultat est marqué d'une « * », alors le général attaché à l'unité est tué.

Lorsqu'un général accompagne une unité qui déroute, le général est perdu (il s'enfuit jusqu'à la frontière, est emporté par les fuyards ou tombe de cheval durant la déroute).

REMPLACEMENT

Lorsque tous les mouvements sont terminés, tous les généraux tués ou capturés au tour précédent sont remplacés. Cela représente aussi bien le retour du général (il a retrouvé un cheval, s'est fait soigné, ..) que la nomination d'un nouveau général. Le général remplaçant est placé n'importe où dans les 20 cm de la position qu'occupait le général précédent.

ESQUIVE / RETRAITE

Si un général est au contact d'une unité esquivant ou retraits, il accompagne l'unité dans son recul.

Lorsqu'ils sont chargés, les généraux isolés doivent esquiver en effectuant un mouvement complet à l'opposé de la charge. Ils sont automatiquement capturés s'ils sont dans l'impossibilité de le faire.

Ils sont considérés comme ayant bougé par anticipation.

SORTIE DE TABLE

Lorsqu'un général est sorti de table, il est considéré comme étant à 20 cm du point de sortie à l'extérieur de la table. Il peut toujours jeter un dé d'initiative, mais ses PIP sont distribués depuis sa position supposée.

Lorsqu'il revient, il doit le faire à moins d'une distance de mouvement (30 cm) de l'endroit où il était sorti à un endroit qui n'est pas occupé par l'ennemi. Il apparaît sur le bord de table à la fin de tous les mouvements de ce tour.



Photo 1. Une unité de Hussards français chargent une unité de Dragons anglais. Sur leur trajectoire se trouve le Général anglais ; le Général devra esquiver obligatoirement. Si les Hussards chargent front à front afin de toucher les 3 plaquettes, le Général esquivera de 30 cm derrière les Dragons. Les Hussards de d'avancer tout droit et de contacter les Dragons sur une plaquette.



Photo 2. Le Général est contacté, il esquive sur son arrière de 30cm et sort de table.



Photo 3. Pour la distribution de ses PIP