



# *L'Aide de Camps*

## *Aide de Jeu NPOW N°5*

---

### **LES GENERAUX**

Il existe plusieurs types d'officiers généraux et leur qualité et entraînement sont fonction de leur nationalité.

#### **GENERAL-en-CHEF**

Il représente l'officier en charge du commandement de l'armée jouée. Il peut avoir rang de Maréchal, Lieutenant-général ou Général de Division.

- **Initiative de début de partie (Attaquant/Défenseur)**

En début de partie, afin de déterminer chaque C-in-C jette un dé correspondant à sa classe. Le joueur gagnant l'initiative est l'Attaquant d'une bataille de rencontre. Si le C-in-C gagnant l'initiative a un entraînement prussien ou britannique, alors il peut choisir une bataille rangée laissant l'initiative à son adversaire.

- **Chaine de commandement**

Le Général en Chef (C-in-C) peut avoir des troupes directement sous son commandement en plus de sa fonction de C-in-C. Durant le déploiement, si le C-in-C est régulier, il peut choisir d'allouer les unités directement sous son commandement à un autre général de son armée. Il peut également choisir de prendre des unités de ses subordonnés réguliers et les passer sous son commandement direct ou celui d'un officier d'état-major. Autrement, la structure de commandement ne peut être modifiée.

- **Déploiement**

Plusieurs généraux et leurs unités respectives peuvent être déployés sous une base de mouvement si celle-ci est commandée par le C-in-C. Une base ne peut contenir qu'un maximum de 12 unités. Tous les paramètres du C-in-C s'appliquent à la base de mouvement (entraînement, initiative et ordre). Si un des officiers subordonnés veut déplacer ses troupes, celles-ci doivent être révélées et placées sur la table. Dans ce cas, le joueur indique clairement avant de jouer le C-in-C qu'il souhaite bouger le général subordonné.

Un C-in-C sans troupe sera affecté à une base dont il prendra le commandement ou pourra être manœuvré en dehors de toutes bases.

- **Ordres**

Le C-in-C donne les ordres en début de partie et peut seul les changer. Au début du jeu, chaque général reçoit un ordre du C-in-C. Ceci inclus le C-in-C qui a des unités sous son commandement direct. Un C-in-C sans troupe ne se voit pas attribuer d'ordre.

- **Point d'initiative**

Le C-in-C utilise ses points d'initiative pour commander les unités directement sous son contrôle. Un C-in-C régulier peut utiliser des points d'initiative pour activer des unités d'un subordonné, mais il doit respecter l'ordre du subordonné sauf s'il se joint personnellement à l'unité en question (Voir « Suivez-moi »).

Certaines nations possèdent des état-majors peu flexibles ou ayant une faible structure ; le C-in-C est dans ce cas marqué d'un "\*" et il ne peut pas utiliser son initiative avec les unités d'un subordonné.

- **Suivez-moi**

Un C-in-C peut personnellement rejoindre une unité et lui dire "suivez-moi". S'il fait cela, il doit donner un ordre à l'unité (1 point d'initiative pour changer l'ordre + 1 point pour l'accepter), auquel elle pourra obéir le prochain mouvement. Le nouvel ordre étant oral, il n'est pas écrit sur la feuille d'ordre. Si le C-in-C quitte l'unité, et qu'elle est en-dehors du rayon de commandement de son général originel, elle est considérée avoir un ordre de tenir. Sinon, elle a à nouveau le même ordre que le reste de son général originel.

- **Priorité de tir des batteries**

Un C-in-C n'ayant sous son commandement direct que de l'artillerie peut ne pas faire respecter la priorité de tir sur l'ennemi le plus proche. Le C-in-C n'est pas un général d'artillerie et ne peut pas faire de mouvement de groupe avec un groupe composée de plusieurs batteries.

- **Au contact avec un subordonné**

Si un C-in-C marqué « \* » est au contact socle à socle d'un de ses subordonné, alors les dés d'initiative de ces généraux sont lancés en même temps et le joueur utilise le dé avec le meilleur résultat (l'autre dé étant ignoré).

- **Moral**

Le C-in-C régulier ou irrégulier apporte toujours +1 au moral lorsqu'il est dans les 10 cm d'une unité devant tester son moral.

## **OFFICIER D'ETAT-MAJOR**

Les Officiers d'Etat-Major (OEM) sont des officiers généraux tels qu'un général chef d'état-major, un général à la suite ou un aide de camps du souverain. Un OEM ne peut pas réaliser de Suivez-moi ou changer les ordres de ses subordonnés.

Au déploiement le joueur doit spécifier la fonction qu'il attribue à l'OEM ;

a. **Officier Général** : il pourra commander jusqu'à deux généraux subordonnés. Si le total des unités des 2 généraux ne dépasse pas 12, l'OEM peut regrouper les 2 subordonnées dans une seule base. A défaut, les 2 subordonnées peuvent manoeuvrer leur propre base de mouvement. Un OEM sera affecté à une base dont il prendra le commandement ou pourra être manoeuvré en dehors de toutes bases. L'OEM utilise ses points d'initiative pour bouger les unités de ses subordonnés tout en respectant leur ordre respectif. Si un des officiers subordonnés veut déplacer ses troupes, celles-ci doivent être révélées et placées sur la table. Dans ce cas, le joueur indique clairement avant de jouer l'OEM qu'il souhaite bouger le général subordonné. L'OEM apporte +1 au moral lorsqu'il est dans les 10 cm d'une unité d'un de ses subordonnés devant tester son moral.

b. **Divisionnaire** : il pourra agir en tant que général d'une nouvelle division adhoc créée par prélèvement d'unités de l'armée, auquel cas il ne peut influencer les unités sous le

commandement d'autres généraux. Le C-in-C lui affecte des troupes issues des autres divisions ou qui sont sous le commandement direct du C-in-C. Ce nouveau divisionnaire agit comme tous les autres généraux subordonnés au C-in-C (ordre, initiative, ..). Si son commandement ne contient que des batteries d'artillerie, alors il devient général d'artillerie.

### GENERAL D'ARTILLERIE

Certaines listes autorisent un Général d'Artillerie ou il est possible d'en créer un à partir d'un OEM (tels Sénarmont, Bertrand ou Marmont). Un général d'artillerie ne peut commander que des unités d'artillerie.

Tant que les batteries sont dans le rayon de commandement de leur général d'artillerie, le mouvement de groupe d'une formation contenant plusieurs batteries est autorisé. L'artillerie sous le commandement d'un général d'artillerie, et dans son rayon de commandement, n'est pas contraint de respecter la priorité de cible de tirer sur l'ennemi le plus proche.

Un C-in-c n'ayant sous ses ordres directs que des batteries d'artillerie, ne bénéficie pas des avantages d'un général d'artillerie.

### COMMANDANT (NPOW300 uniquement)

En l'absence de C-in-C le joueur doit nommer un des généraux divisionnaire comme Commandant ; celui-ci ne bénéficie pas des avantages d'un C-in-C et de son état-major.

Le Commandant :

- Ne peut pas utiliser des points d'initiative pour influencer des unités des autres divisionnaires.
- Ne peut pas réaliser de « Suivez-moi ».
- Ne peut pas diriger le feu d'une batterie sans respecter les priorités de cible.
- Peut donner les ordres et les changer (idem C-in-C).
- Apporte +1 au moral à toutes les unités dans ses 10cm.

### GENERALITES

Tous les points suivant s'appliquent à tous les généraux réguliers et irréguliers.

#### • Observations

Tous les généraux ou bases de mouvement qui ne sont pas en corps à corps avec l'ennemi peuvent essayer d'identifier les bases de mouvements ennemies qui sont dans leur ligne de vue. Un seul essai par général ou base de mouvement.

#### • Entraînement

Chaque nation avait une doctrine d'état-major ; selon celle-ci les possibilités des généraux sont plus ou moins limitées (distance de commandement, possibilité de déploiement). Les doctrines sont Irrégulier, Prussien et Britannique, ou Français.

| Entraînement | Distance de Commandement | Base de Mouvement |            |             |
|--------------|--------------------------|-------------------|------------|-------------|
|              |                          | Colonne de marche | Formée     | Déployée    |
| Irrégulier   | 15 cm                    | -                 | -          | 45 x 7.5 cm |
| Prussien     | 15 cm                    | 7.5 x 30          | -          | 45 x 7.5 cm |
| Britannique  | 20 cm                    | 7.5 x 30          | -          | 45 x 7.5 cm |
| Français     | 20 cm                    | 7.5 x 30          | 15 x 15 cm | 30 x 7.5 cm |

- **Classe**

Les divisions d'une armée sont commandées par des généraux, leurs qualités influençant les actions possibles des troupes placées sous leurs ordres. A chaque phase de mouvement, chaque général jette un dé d'initiative pour déterminer le nombre d'actions que ses unités pourront réaliser. Les généraux sont répartis en 4 classes (Mauvais, Normal, Bon et professionnel). Sa classe détermine son initiative ; un général utilise ses points d'initiative pour commander les unités directement sous son contrôle.

- **Mouvement**

Les mouvements des généraux sont similaires à ceux de la cavalerie légère. Les généraux se déplacent selon 3 vitesses différentes qui sont 30cm (v1), 15cm (v2) et 7.5cm (v3). Lorsqu'un élément de terrain est impassable pour la cavalerie, les généraux peuvent pénétrer à la vitesse de l'infanterie. Un général peut bouger avec un groupe tant qu'il est en contact avec une unité de ce groupe.

- **Contact**

Un général contacté par une unité adverse esquive automatiquement d'un mouvement complet, mais il est automatiquement capturé s'il est dans l'impossibilité de le faire.

- **Tir et Combat**

Un général non-attaché à une unité peut être pris pour cible si l'unité faisant feu n'a pas de cible éligible. Lorsqu'un général est attaché à une unité, il subit les résultats de moral de celle-ci lorsqu'elle retraite, déroute ou poursuit.

- **Moral**

Un général apporte +1 au moral lorsqu'il est dans les 10cm d'une unité devant tester son moral. Si il est au contact d'une unité, il lui apporte +2.

- **Mort**

Un général peut être « tué » lorsque le résultat du tir ou du combat est marqué « \* » ou que l'unité à laquelle il est attaché est en déroute. 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. Le général « tué » ne peut pas utiliser son initiative durant 1 tour. Lorsque tous les mouvements sont terminés, tous les généraux tués ou capturés précédemment sont remplacés. Le général remplaçant peut être placé n'importe où à moins de 20 cm de la position qu'occupait le précédent général. Le général remplaçant est de même entraînement et classe que le général originel (il peut s'agir du général lui-même après s'être fait soigner ou avoir récupéré un cheval, ou alors son chef d'état-major qui reprends les fonctions).

- **Hors table**

Lorsqu'un général a retraité seul ou avec une unité hors de la table, il est toujours considéré en jeu. Il peut utiliser son initiative pour influencer ses unités. Il est considéré à 20 cm du point où il est sorti et peut utiliser son initiative pour influencer ses unités. Il pourra revenir sur table comme les unités hors table.

- **Plus de troupes**

Lorsqu'un général n'a plus de troupe ou de subordonné, il est retiré du jeu.