

La Règle “Alexandre et Bayard”

Chapitre 2 : Commandement et activation

Lors d'une phase de commandement, le joueur peut activer un certain nombre d'unités. Seules les unités activées peuvent se déplacer et/ou combattre pendant son tour. Les activations sont menées par les personnages avec commandement ci-après appelés « chefs »

Les chefs

Les chefs sont des personnages isolés (voir Annexe 2) dont le rôle est de commander. Ils sont de 3 types, avec des particularités :

- Le Général en chef. Il n'y en a qu'un par armée.
- Un Sous-général qui commande un groupe d'unités sous les ordres du Général en chef. Il peut y en avoir plusieurs dans l'armée s'il y a beaucoup d'unités.
- Un Officier supérieur. Il y en a plusieurs par armée car ils commandent peu d'unités.

Sauf cas particuliers (surtout les alliés, voir plus loin, ou selon le scénario), un général peut commander n'importe laquelle des unités dans son rayon de commandement ou d'influence.

Le rôle des chefs sera :

- activation des unités
- ordres spéciaux
- influence directe sur les unités

Activation des unités

Le rôle principal des chefs est d'activer des unités. Le nombre de ces unités et des activations, ainsi que les chefs qui peuvent les faire dépendent du nombre d'unités dans l'armée.

La portée d'activation d'un chef dépend du type de celui-ci (sans compter l'hexagone où il se trouve).

<p>Général en chef</p>  <p>= 5</p>	<p>Sous-général</p>  <p>= 3</p>	<p>Officier supérieur</p>  <p>= 1</p>
---	--	--

Nombre d'activations

Sauf dans un scénario, voici en gros ce qu'on conseille :

Nombre d'unités	Activations
0 à 9	1 activation de 3 unités
10 à 15	1 activation de 4 unités
Plus de 15	2 activations de 3 ou 4 unités
Très grosses armées	On pourra utiliser plus de chefs, selon l'accord entre les joueurs

Modification des activations selon les chefs

Chefs « Bons » et « médiocres »

Certains chefs sont meilleurs que d'autres, avec un plus grand charisme, et donc peuvent

La Règle “Alexandre et Bayard”

commander plus de troupes. C'est aussi le cas de troupes régulières, très entraînées à agir ensemble. En revanche, que ce soit par manque de charisme ou parce que les troupes sont très irrégulières, certains chefs pourront activer moins de troupes que les autres. Ces chefs sont appelés « médiocres », voire « mauvais » mais ce peut être dû à l'entraînement de l'armée, non à leur valeur intrinsèque.

Chefs alliés

De plus il y a le cas des troupes alliées. Ce sont des troupes qui combattent aux côtés du général en chef mais n'obéissent qu'à leurs propres chefs, dans une armée qui est une coalition. Les unités alliées ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres chefs, qui seront donc sous-général « allié » et officiers supérieurs « alliés ». Si elles se trouvent à plus de 5 hex de leur sous-général propre, elles ne peuvent être activées, même par un de leurs propres chefs, que pour se rapprocher de ce sous-général propre ou se retirer vers leur bord de table.

Choix des activations

Une activation est faite par un des généraux et chefs supérieurs présents sur la table. ce chef pourra activer le nombre prévu d'unités par tour dans sa portée d'activation. Le joueur doit choisir quel chef fera cette activation. Étant donné le faible nombre de cavalerie et autres troupes montées dans les armées de cette époque, l'activation, contrairement à d'autres règles, pourra concerner n'importe quel type de troupe (dans le rayon d'action du chef), infanterie, cavalerie, chamellerie, artillerie à pied, à cheval ou sur dromadaires, éléphants de combat ou l'artillerie sur éléphants.

Si on a plusieurs chefs qui peuvent activer chacun plusieurs unités par tour, ils le feront dans leurs portées d'activation respectives. Il faudra cependant indiquer dans quel ordre se placent les chefs car les unités activées devront agir dans l'ordre de ces chefs : (exemple pour 2 chefs, cas le plus fréquent)

- 1 – activation des unités du 1er chef
- 2 - activation des unités du 2ème chef
- 3 – déplacement des unités du 1er chef
- 4 - déplacement des unités du 2ème chef
- 5 – combats des unités du 1er chef et conséquences
- 6 - combats des unités du 2ème chef et conséquences

Le chef doit être bien précisé pour voir si les unités visées sont bien dans sa zone d'activation. Chaque chef et chaque unité ne peut être activé qu'une seule fois par tour.

Messagers

Les unités trop éloignées d'un chef pour pouvoir être activées ne peuvent prendre aucune initiative, faire aucun mouvement sauf en réaction à un combat par un ennemi ni attaquer un ennemi. Pour le compenser, le chef activant peut envoyer un messager. Les messagers sont de 3 sortes :

- Messagers improvisés
- Hérauts prévus à l'avance
- Chefs employés comme messagers

Messagers improvisés

Le chef utilise un soldat disponible pour porter le message. Celui-ci n'a pas d'existence en figurine et n'est matérialisé sur la table que par un pion (ou éventuellement par une figurine si disponible pour faire joli. L'envoi de ce messager correspond à une des activations du chef, qu'il « porte » à l'unité-cible.

Le messager est déplacé sur la table de 3 hexagones par tour à partir du chef qui l'a envoyé, en

La Règle “Alexandre et Bayard”

ignorant, comme les figurines isolées, les restrictions du terrain non impassable. Il doit cependant éviter les unités ennemies. A la fin de son mouvement, on lance 1 dé et si un « coup spécial » sort, le messenger (et donc le message-activation) est perdu. De même, si une unité ennemie entre à son tour dans l'hexagone où se trouve le messenger, on lance de même 1 dé et si un « coup spécial » sort, le messenger est capturé et le message (l'activation) est perdu. Sinon, le messenger fait un recul dans un hexagone adjacent (comme pour un coup au moral) au choix du joueur qui a envoyé le messenger. Si cet hexagone est également occupé, un second test a lieu et ainsi de suite.

Quand le messenger atteint l'unité-cible, on pose le pion à côté. Le tour suivant de son joueur, cette unité sera activée (en plus des activations normales de ce tour). Il n'est pas nécessaire de préciser pour quelle action l'unité est sensée être activée. On suppose que le commandement de l'unité connaît son travail.

A noter que, comme l'unité-cible n'est pas indiquée, le joueur pourra faire rejoindre par le messenger une autre unité que celle à laquelle il pensait au départ.

Héraut employé comme messenger

Ces figurines doivent avoir été prévues (et donc payées en budget) et se trouver physiquement sur la case du chef activant. Elle se comportent exactement comme les messagers improvisés ci-dessus sauf :

- Elles se déplacent de 5 hexagones au lieu de 3
- Pour se perdre ou pour la capture, on lance 2 dés et il faut 2 « avantages tactique ».

Le Héraut ne pourra repartir vers son chef d'origine que le tour suivant le contact (même si ce Héraut n'avait pas consommé tout son mouvement).

Chef employé comme messenger à la place d'un Héraut

C'est un chef qui se trouve physiquement sur la case du chef activant, soit qu'il ait été placé là (et payé) au départ, soit qu'il y soit arrivé à la suite d'une fuite après combat (voir plus loin) ou d'un mouvement. Tout se passe comme pour un Héraut mais, quand le chef atteint l'unité-cible, et même s'il a fait tout son déplacement, l'unité est immédiatement activée et peut donc agir dans le même tour. C'est le seul cas où une figurine de chef pourra éventuellement se déplacer 2 fois dans le même tour (mais la deuxième obligatoirement avec l'unité activée).

Activation des chefs

Un chef avec une unité activée est activé avec elle et la suit. Il peut aussi être considéré comme non activé et rester sur place. Enfin, il peut être activé seul et donc peut se déplacer indépendamment, ce qui consomme un point d'activation. La particularité est que ce chef peut être activé n'importe où sur la table et non seulement dans la portée d'activation du chef activant.

Actions particulières d'un chef.

Outre l'activation, un chef a des actions possibles sur les troupes situées dans l'hexagone où il se trouve et celui-ci seulement. Ces influences sont :

Effet sur le moral des troupes

le chef peut décider de remonter le moral des troupes avec lesquelles il se trouve. En résultat, l'unité peut ignorer un drapeau (coup au moral) en plus d'autres effets de moral comme le soutien.

Chef combattant au premier rang

Un chef (activé ou non) qui, dans la phase des combats, se retrouve avec une unité engagée en

La Règle “Alexandre et Bayard”

combat (qu'elle soit attaquante ou défenseur), peut décider de « combattre au premier rang » de l'unité, sauf pour le Général en Chef pour qui c'est interdit.

Dans ce cas, l'unité a un dé de plus en attaque ou en riposte, mais en contrepartie, le chef doit tester pour blessure : pour chaque perte reçue par l'unité, on lance un dé et si un « Coup spécial » sort, le chef est supprimé (blessé).

Chef ordonnant un repli

Un chef (activé ou non) qui, dans la phase des combats, se retrouve avec une unité engagée en combat (qu'elle soit attaquante ou défenseur), peut, avant le lancer des dés, décider de rompre le combat. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement. L'ennemi lance les dés mais seuls les touches du type de l'unité comptent en pertes, sans cependant que le chef teste pour blessure. L'ennemi peut suivre le combat comme après un repli normal.

Chef ralliant une unité amie

A la fin de la phase des combats, un chef obligatoirement activé qui est avec une unité ayant subi précédemment des pertes peut tenter de rallier les troupes de cette unité. Il y a des conditions :

- l'unité ni le chef ne doivent avoir été engagés en mêlée ce tour-ci ;
- aucun ennemi ne doit se trouver adjacent à l'unité.

Pour chaque perte reçue auparavant par l'unité, on lance un dé : une plaquette est restaurée pour chaque face du type de l'unité. Si le chef est le Général en Chef, les faces « Coup spécial » font de même.

Les autres personnages isolés

Les personnages isolés en dehors des chefs, et des messagers vus ci-dessus, ne sont pas très nombreux en jeu historique. Ce seront des personnages particuliers avec un effet spécial, peut-être moral ou autre.

Un personnage avec une unité activée est activé avec elle et la suit. Il peut aussi être considéré comme non activé et rester sur place. Enfin, il peut être activé seul (y compris par un chef même très éloigné) et donc peut se déplacer indépendamment de toute unité, ce qui consomme un point d'activation. La particularité est que ce personnage peut être activé n'importe où sur la table et non seulement dans la portée d'activation du chef activant. Certains personnages ne peuvent agir que s'ils sont activés personnellement EN plus d'un unité avec laquelle ils se trouveraient.

