

La Règle “Frédéric le Grand”

Annexe 2 – Troupes

Une unité occupe une case et une seule et une seule unité peut occuper une case, même si elle est réduite. Une unité, selon la réduction à laquelle est jouée la bataille, peut représenter depuis un groupe d'hommes jusqu'à des parties entières de l'armée. En revanche, elle ne représente qu'un type de troupe (infanterie, cavalerie, artillerie...).

La base de l'unité est la plaquette. Sauf cas particulier, une unité comprend 3 plaquettes (voir plus loin). Nous ne fixerons pas de taille à la plaquette ni de nombre de figurines par plaquettes, car cela dépend des figurines disponibles et du terrain hexagoné du jeu.

On trouveras un peu plus loin des codes de couleurs pour préciser des caractéristiques de la troupe en question. Il est conseillé de les peindre sur les côtés des plaquettes comme aide-mémoire, mais ce n'est pas obligatoire. D'autres aide-mémoires peuvent être utilisés comme mettre autant de figurines que de dés de combat.



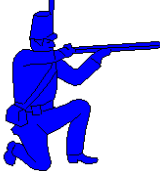

Type de la troupe

Infanterie



Il y a 2 types d'infanterie, l'infanterie lourde ou de ligne, la plus nombreuse, qui, comme son nom l'indique, combat dans la ligne de bataille, et l'infanterie légère dont le rôle est de harceler les troupes ennemies. Cette infanterie combat généralement en ordre dispersé, ce qui lui permet de se déplacer plus facilement en particulier en terrain difficile, boisé notamment. En revanche, elle est moins efficace en combat rapproché.

Infanterie habituelle



Cette infanterie est distinguée selon l'armement.

Armement	Infanterie lourde	Infanterie légère
Infanterie armée des fusils réglementaires et équipés de baïonnettes. Cette infanterie suit un règlement et effectue des manœuvres préparées, au son de tambours ou trompettes.	Infanterie de Ligne 	Infanterie légère 
Infanterie entraînée à utiliser des fusils rayés, qui tirent plus loin. Ces troupes peuvent donc tirer à 2 hexagones mais, les armes étant plus longues à charger, ils sont moins efficaces en combat rapproché. A noter que certaines troupes équipées de carabines rayées courtes n'ont pas ces caractéristiques et sont donc comptées comme l'infanterie ci-dessus.	Inf fusils rayés lourde 	Inf fusils rayés légère 

La Règle “Frédéric le Grand”




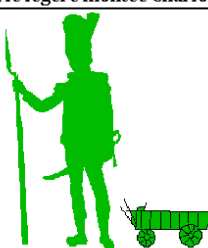
<p>Infanterie utilisant des armes traditionnelles (arcs, arbalètes, frondes, etc.) qui ont une portée comparable à celle des armes à feu à silex. Sans baïonnettes, ils utilisent en corps à corps des armes moins efficace que des baïonnettes bien servies. Cette infanterie sera assimilée aux « Irréguliers »</p>	<p style="text-align: center;">Archers moyens</p> 	<p style="text-align: center;">Archers légers</p> 
--	---	--

Infanterie sans arme de tir.

<p>Infanterie sans arme de tir, qui vient systématiquement au corps à corps, donc face aux baïonnettes. Et elles subissent généralement une ou plusieurs décharges à bout portant avant d'arriver au contact.</p>	<p style="text-align: center;">Inf lourde non tireur</p> 	<p style="text-align: center;">Inf légère non tireur</p> 
---	--	---

Infanterie montée.

C'est de l'infanterie qui possède des montures pour se déplacer plus rapidement mais qui est entraînée à combattre à pied (voir « Infantry montée » au Chapitre 3). Ces montures peuvent être des chevaux, des dromadaires, voire des éléphants. On y adjoint des troupes transportées sur des chariots. Le symbole de la monture est à côté du symbole d'infanterie.

<p style="text-align: center;">Infanterie légère montée</p> 	<p style="text-align: center;">Infanterie légère montée drom.</p> 	<p style="text-align: center;">Infanterie légère montée eleph.</p> 	<p style="text-align: center;">Infanterie légère montée Chariot</p> 
<p>Infanterie (ici infanterie légère) montée sur des chevaux.</p>	<p>Infanterie légère montée sur des dromadaires ou chameaux. Exemple : une unité de méharistes en Afrique du Nord.</p>	<p>Infanterie légère montée sur des éléphants.</p>	<p>Infanterie légère transportée par des chariots.</p>

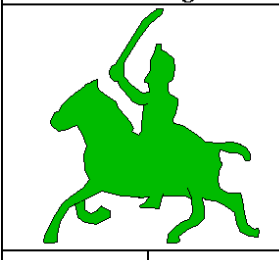
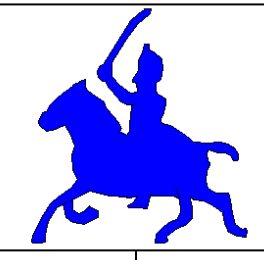
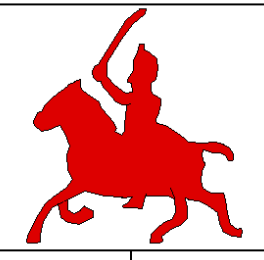
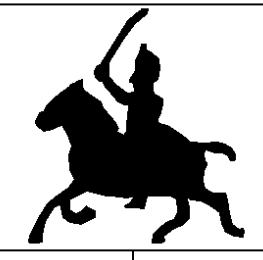
Les éléphants porteurs d'infanterie n'ont qu'une plaquette d'animaux, sauf les éléphants nains (de Bornéo) qui ont 2 plaquettes, (mais l'unité d'infanterie en a généralement 3 voire plus si « solide »). A la perte, l'éléphant part en panique et les plaquettes restantes de l'unité sont de l'infanterie à pied simple.

Troupes montées

Il y a plusieurs types de troupes montées en fonction de la monture et de l'armement. A l'intérieur de chaque type, il y a un sous-type selon le poids de l'équipement et du cheval, ce qui détermine aussi la façon de combattre.

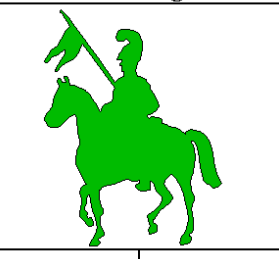
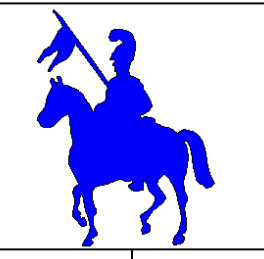
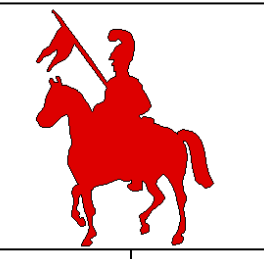
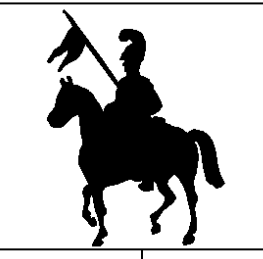
La Règle “Frédéric le Grand”

Cavalerie

Cavalerie Légère	Cavalerie lourde	Cuirassiers	Cavalerie Très Lourde
			
<p>Cavalerie entraînée à combattre en ordre dispersé et à se déplacer rapidement, avec des chevaux légers et rapides. Leur rôle principal est la reconnaissance avant le combat et la poursuite après. Cependant, elle combat aussi dans les batailles mais elle est moins efficace que des cavalerie plus lourdes.</p>	<p>Cavalerie entraînée à combattre dans les batailles, parfois avec des mousquetons ou en mêlée au sabre. Ces cavaliers portent généralement des bottes hautes et lourdes. Ils ont des chevaux puissants On dit aussi cavalerie de ligne.</p>	<p>Cavalerie plus lourde que la cavalerie lourde de ligne, équipés de cuirasses ou parfois de côtes de mailles. On les appelle souvent « Grosse cavalerie ».</p>	<p>Cavalerie équipée à l'ancienne d'armures lourdes de métal et avec souvent des chevaux protégés. Ils sont si lourdement équipés qu'ils se déplacent assez lentement mais ils sont puissants et résistants en bataille.</p>

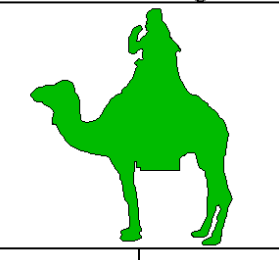
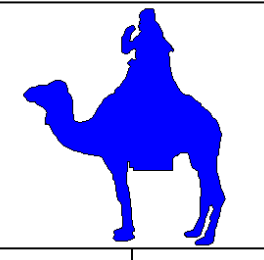
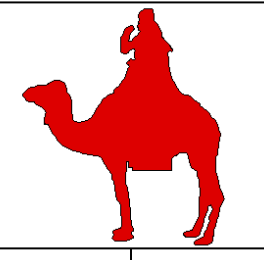
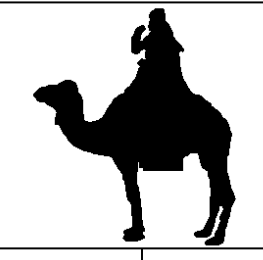
Lanciers

C'est de la cavalerie un peu spéciale car équipée en plus de la lance qui leur donne un bonus au choc en bataille. Sauf au combat, on suit les règles de la cavalerie.

Lanciers légers	Lanciers lourds	Cuirassiers lanciers	Lanciers très Lourds
			
<p>Cavalerie légère équipée de la lance.</p>	<p>Cavalerie lourde équipée de la lance.</p>	<p>Cuirassiers équipés de la lance.</p>	<p>Cavalerie très lourde équipée de la lance.</p>

Chamellerie

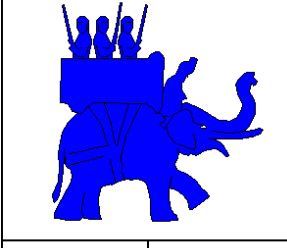
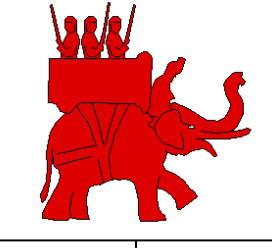
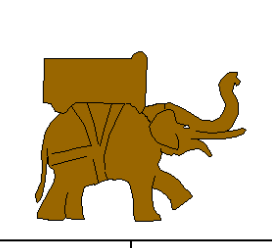
Ce sont des troupes montées sur des chameaux ou des dromadaires. Ils sont comparables aux cavaleries. Attention, nous avons aussi souvent des troupes qui leur ressemblent mais sont de l'infanterie montée sur dromadaires (voir plus haut).

Chamellerie légère	Chameliers lourds	Chameliers cuirassiers	Chamellerie très lourde
			
<p>Comparable à la cavalerie légère mais sur dromadaires. Ils se déplacent moins vite que la cavalerie légère.</p>	<p>Comparable à la cavalerie lourde mais sur dromadaires.</p>	<p>Comparable aux cuirassiers de la cavalerie mais sur dromadaires.</p>	<p>Comparable à la cavalerie très lourde mais sur dromadaires.</p>

La Règle “Frédéric le Grand”

Éléphants de combat

Les éléphants sont utilisés dans certains pays orientaux directement au combat, un peu comme des tanks. Cela a bien diminué depuis la généralisation des armes à feu mais une charge d'éléphants est toujours aussi impressionnante.

<p style="text-align: center;">Eléphant Moyen</p> 	<p style="text-align: center;">Eléphant lourd</p> 	<p style="text-align: center;">Eléphant en panique</p> 	<p>Quand une unité d'éléphants subit une perte, le modèle ne disparaît pas mais l'éléphant panique, ce qui peut entraîner des combats avec d'autres troupes. (Voir chapitre sur les combats).</p>
<p>Ces éléphants sont en partie protégés par des tentures et avec des défenses armées</p>			

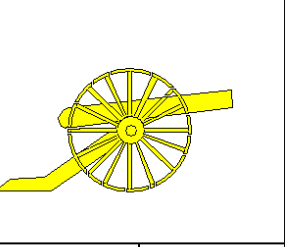
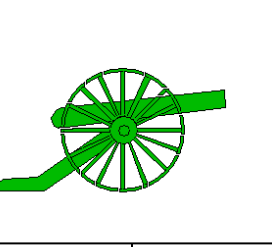
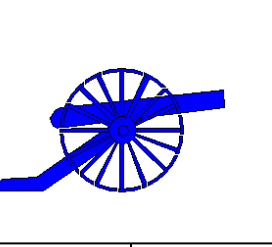
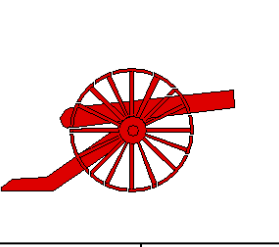
Les éléphants de combat n'ont qu'une seule plaquette. A la perte, l'éléphant part en panique. Les éléphants nains de Bornéo utilisés au combat sont plutôt une forme de cavalerie lourde qui a en plus « l'effet éléphant ». Ils ont 2 plaquettes de base.

Artillerie

Ce sont les canons. Ils peuvent être tractés par différents animaux mais assez lentement. L'artillerie de ce temps était désignée par le poids de son projectile en livres. Nous les séparons en catégories selon le poids en livres françaises.

Attention, la livre française était presque la plus lourde d'Europe (encore que pas fixée partout). Les autres pays ont des livres plus légères. La livre d'Angleterre vaut 0,92 livres françaises ; celle d'Autriche, 0,78 ; de Prusse, 0,95 ; de Russie, 0,83. Ainsi un 9 livres anglais équivaut à peu près à un 8 livres français.

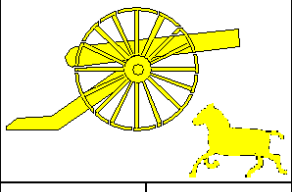
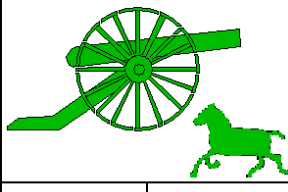
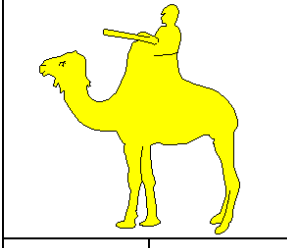
Artillerie à pied

<p style="text-align: center;">Artillerie très légère à pied</p> 	<p style="text-align: center;">Artillerie légère à pied</p> 	<p style="text-align: center;">Artillerie lourde à pied</p> 	<p style="text-align: center;">Artillerie très lourde à pied</p> 
<p>Artillerie dont les projectiles sont inférieurs à 3 livres françaises.</p>	<p>Artillerie dont les projectiles sont compris entre 3 et 6 livres françaises.</p>	<p>Artillerie dont les projectiles sont compris entre 6 et 11 livres françaises.</p>	<p>Artillerie dont les projectiles sont supérieurs à 11 livres françaises.</p>

Artillerie à cheval ou volante

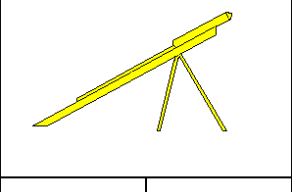
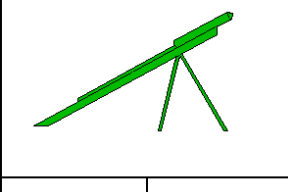
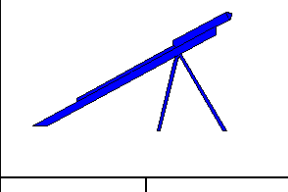
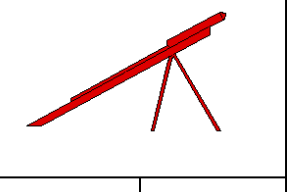
C'est une artillerie comme la précédente mais entraînée à des déplacements rapides, en particulier pour accompagner la cavalerie. Des petits canons très légers apparurent en Suède au 17ème siècle. L'artillerie à cheval apparaît en Prusse en 1758, Autriche en 1778, Hanovre et Danemark en 1786, le reste de l'Europe après 1791. Ce type d'artillerie est donc impossible auparavant. On a aussi une artillerie très légère sur chameaux.

La Règle “Frédéric le Grand”

<p>Artillerie cheval très légère</p>  <p>Artillerie très légère volante.</p>	<p>Artillerie cheval légère</p>  <p>Artillerie légère volante</p>	<p>Il n'y a pas d'artillerie volante lourde ou très lourde.</p>	<p>Artillerie Dromadaire très légère</p>  <p>Zamboureks</p>
--	---	---	---

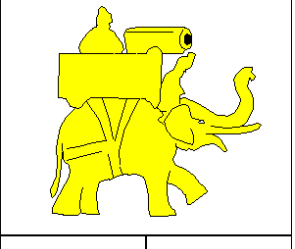
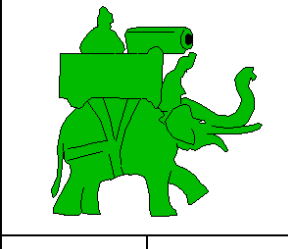
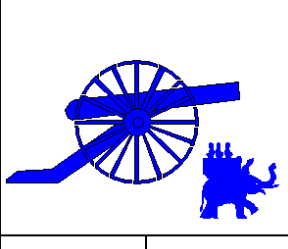
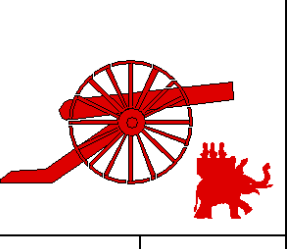
Artillerie à fusées

Il y.eu parfois des unités d'artillerie qui employaient des fusées au lieu de canons. Cela donne des effets particuliers. La classification se fait par comparaison avec les effets de l'artillerie à pied. Vu les délais d'installation, il n'y a pas d'artillerie à fusées volante.

<p>Artillerie très légère à fusées</p>  <p>Équivalent à fusées de l'artillerie très légère.</p>	<p>Artillerie légère à fusées</p>  <p>Équivalent à fusées de l'artillerie légère.</p>	<p>Artillerie lourde à fusées</p>  <p>Équivalent à fusées de l'artillerie lourde.</p>	<p>Artillerie très lourde à fusées</p>  <p>Équivalent à fusées de l'artillerie très lourde, essentiellement pour les sièges.</p>
--	--	---	---

Artillerie et éléphants.

Les éléphants sont utilisés dans certains pays orientaux pour porter de l'artillerie légère ou pour tracter de l'artillerie lourde.

<p>Artillerie Eléphant très légère</p>  <p>Il s'agit de pierriers, de pièces sur pivot et de petits pièces de 1 à 3 livres montées sur le bord du howdah.</p>	<p>Artillerie Eléphant légère</p>  <p>Il s'agit de pièces d'artillerie légère (4 à 6 livres) montées dans le howdah.</p>	<p>Artillerie Lourde tractée eleph.</p>  <p>Artillerie lourde tractée par des éléphants. Cela joue au moment des combats.</p>	<p>Art. très Lourde tractée eleph.</p>  <p>Artillerie très lourde tractée par des éléphants.</p>
---	--	--	--

Les éléphants qui tractent de l'artillerie n'ont qu'une plaquette d'animaux sauf les éléphants nains (de Bornéo) qui ont 2 plaquettes (mais l'unité d'artillerie en a 3 voire plus si « solide »). A la perte, l'éléphant part en panique et les plaquettes restantes de l'unité sont de l'artillerie statique.

Les éléphants qui portent de l'artillerie n'ont aussi qu'une plaquette et donc l'unité disparaît à la perte.

La Règle “Frédéric le Grand”

Entraînement de l'unité

Au combat, une unité dispose d'un certain nombre de dés de combat en fonction de son type. Mais des unités mieux entraînées seront plus efficaces et donc auront un ou 2 dés de plus tandis qu'une unité mal entraînée en aura moins. Cependant une unité ne peut avoir moins d'1 dé de combat.

Violet	Super-élite	Troupes particulièrement efficace, hommes de guerre complets
Rouge	Élite	Troupes très entraînée, vétérans de plusieurs batailles
Blanc (sans couleur)	Troupe entraînée	Troupe normalement entraînée – base des unités.
Jaune	Recrues	Troupe de recrutement récent, sommairement entraînée.
Brun	Levée	Troupe juste levée, non entraînée au combat.

Solidité morale de l'unité

Une unité est composée d'un certain nombre de plaquettes. Elle en perd au fur et à mesure des pertes. Le nombre de plaquettes indique donc la résistance de l'unité et donc son moral.

Toute unité normale a 3 plaquettes (sauf les éléphants 1 ou 2 plaquettes mais jamais modifiées). Des unités de moins bon moral auront moins de plaquettes, celles de meilleur moral en auront plus. Le nombre de plaquettes restantes n'influe pas sur l'efficacité au combat.

Violet	Unité « de Fer »	Moral très élevé, l'unité tiendra jusqu'au bout.	5 plaquettes
Rouge	Unité « Solide »	Moral élevé, l'unité supportera plus de pertes qu'une unité normale.	4 plaquettes
Blanc (sans couleur)	Normal	Moral normal	3 plaquettes (sauf éléphant)
Jaune	Unité « Faible »	Moral faible, l'unité n'a guère envie de se battre.	2 plaquettes
Brun	Unité « Instable »	Moral très faible, l'unité n'est présente que contrainte et forcée et disparaîtra dès les premières pertes.	1 plaquettes

Particularités de l'unité

Particularités les plus courantes

Nom	Description et effet	Code
Panique	Cette unité est composée de mercenaires ou de soldats peu volontaires. Elle est donc soumise à la désertion. Voir au \$4 Combat.	A1
Irréguliers	Troupes combattant selon des procédés archaïques et qui sont déroutés par le combat en ligne, la baïonnette, etc. Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité.	A2
Hésitants	Unité au moral fléchissant mais qui ne vont pas désertir. Drapeau = nombre d'hex par recul doublé.	A3
Fuyants	Unité au moral très fragile mais qui ne vont pas désertir. Drapeau = nombre d'hex par recul triplé.	A4
Alliés	L'unité appartient à un pays allié. Elle est rattachée à un sous-général allié. Ces unités ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres officiers. 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 officiers ou le général en chef, que pour se retirer vers leur bord de table.	A5
Féodal	L'unité appartient à un seigneur féodal. Elle doit donc être rattachée à un des sous-généraux et se comporte comme les unités « Alliées » ci-dessus.	A6
Tenace	Le premier recul par drapeau d'une troupe montée est diminué d'un hex (donc 0 s'il était de 1) mais pas les suivants du même jet de dés	A7

La Règle “Frédéric le Grand”

Autres particularités

Nom	Description et effet	Code
Lents	L'unité est plus lente que les autres et se déplace d'un hex de moins.	B1
Mobile	L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.	B2
Statique (artillerie)	L'artillerie est fixée sur place et ne pourra se déplacer de toute la partie.	B3
Peu fiable	Après l'activation, pour une unité activée concernée, jet d'un dé. Si un drapeau sort, l'unité reste sur place, si un avantage tactique sort, l'unité a une capacité de mouvement doublée.	B4
Impétueux	Possibilité de jeter un dé : si drapeau ou avantage tactique, une marche forcée gratuite pour venir au contact. Mais en toute situation, obligation d'attaquer un ennemi s'il en est un adjacent..	C1
Fanatiques	+ 1 dé en attaque et défense mais tous les avantages tactiques contre elle équivalent à des coups touchés. Obligation de suivi après combat.	C2
Agressifs	L'unité a un dé de combat de plus en attaque (pas en riposte) et obligation de suivi après combat.	C3
Tireur élite (Sharpshooters)	Si l'unité visée est accompagnée d'un officier (même un général), le joueur peut choisir de lancer à part un des dés. Si ce dé provoque une perte (du type de l'unité concernée), il peut faire cette perte sur l'officier au lieu des plaquettes de combattants.	C4
Tireurs	Une unité d'infanterie est particulièrement entraînée au tir. Elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire pour un tir à distance (arme rayée) ou lorsqu'elle effectue une riposte ou une embuscade.	C5
Rompre	Cette unité de troupes montées ou d'infanterie légère est formée de soldats entraînés à s'échapper plutôt que combattre. Quand un ennemi déclare un combat corps à corps, l'unité peut rompre le combat : l'ennemi lance les dés mais seuls les touches du type de la cible comptent en pertes. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement.	C6
Entêtés	Le premier recul par drapeau d'une infanterie ou artillerie est diminué d'un hex (donc 0 s'il était de 1) mais pas les suivants du même jet de dés	D1
Harcèlement	Tous les avantages tactiques qui se traduiraient par des coups touchés se traduisent par des doubles coups au moral.	D2
Esquive	Possibilité de remplacer 1 coup touché (et un seul) par 1 triple coup au moral.	D3
Insaisissable	L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les avantages tactiques qui ne se traduisent pas par des coups touchés donnent des coups au moral.	D4
Changeants	Cette unité est très sensible à la situation : quand elle gagne, elle doit suivre après combat et peut faire un hex de plus sans combat si infanterie ou 2 hex de poursuite si cavalerie mais chaque coup au moral fait un recul doublé.	D5

Fiche d'une unité

	01 – Nom ou titre de l'unité
	02 – Type de l'unité (Dessin)
	03 – Couleur du fond = pays
	04 – Couleur = Entraînement de l'unité
	05 – Couleur = Solidité morale de l'unité
	06 à 10 – Particularités de l'unité (souvent sous forme de lettres)

La Règle “Frédéric le Grand”

Ceci est une proposition de fiche pour définir une unité, que vous pouvez utiliser à volonté pour fabriquer vos descriptions d'unités.

Couleur du fond = pays

La couleur du fond indique le pays de l'unité. Cette couleur doit être suffisamment claire ou au contraire sombre pour ne pas cacher le dessin central.

Bleu moyen	France	Rouge clair	Grande Bretagne
Blanc cassé	Autriche	Gris clair	Prusse
Vert moyen	Russie	Jaune paille	Espagne
Brun clair	Portugal	Bleu clair	États-Unis d'Amérique
Orange	Empire Ottoman	Vert clair	Autres pays d'Italie
Rose	Royaume de Naples	Bleu sombre	Pologne
Jaune sombre	Suède	Violet	Danemark
Orange clair	Hollande	Gris sombre	Principautés d'Allemagne
Violet sombre	Perse	Vert sombre	Inde
Rouge sombre	Chine et asiatiques	Brun sombre	Indigènes

