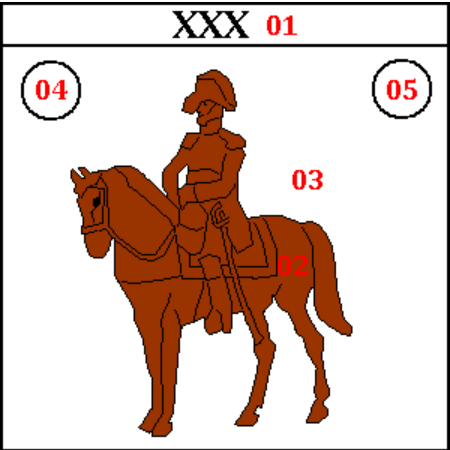


La Règle “Frédéric le Grand”

Annexe 3 – Officiers

Les officiers sont de 3 types, avec des particularités.

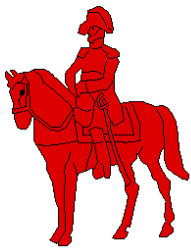
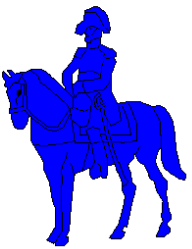
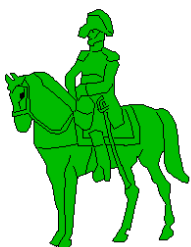
	01 – Nom ou titre de l'officier
	02 – Type de l'officier
	03 – Fond du symbole = pays
	04 – Particularité de l'officier.
	05 – Particularité de l'officier.

01 – Nom ou titre de l'officier

Ici on inscrit soit le nom de l'officier, soit le nom de ce type d'officier dans l'armée.

02 – Type de l'officier

Ici on insère un dessin dont la couleur indique le type de l'officier. Chaque type d'officier a une portée d'activation (sans compter l'hexagone où il se trouve)..

<p>Général en chef</p> 	<p>Général en chef. Il n'y en a qu'un par armée. Il a une portée d'activation de 5 hexagones.</p>	<p>Sous-général</p> 	<p>Sous-général. Il peut y en avoir plusieurs dans l'armée s'il y a beaucoup d'unités. Il a une portée d'activation de 3 hexagones.</p>
<p>Officier supérieur</p> 	<p>Officier supérieur. Il y en a plusieurs par armée. Il a une portée d'activation de 1 hexagone.</p>		

03 – Fond du symbole = pays

Comme pour les unités, la couleur du fond indique le pays de l'officier. Le choix des couleurs est comme pour les troupes ci-dessus.

04 – Particularité de l'officier liée à ses capacités.

Ici on marque une lettre indiquant une particularité liée aux capacités de l'officier.

Lettre	Nom	Description et effet
B	Bon chef	L'Officier est particulièrement bon.

La Règle “Frédéric le Grand”

		Le niveau de commandement de l'officier concerné est augmenté de 1 par rapport à la valeur par défaut, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
F	Faible	L'Officier est particulièrement faible. Le niveau de commandement de l'officier concerné est diminué de 1 par rapport à la valeur par défaut, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
M	Mauvais	L'Officier est franchement mauvais. Il a du mal à donner des ordres. -2 activations pour cet officier.

05 – Particularité de l'officier liée à l'organisation de l'état-major.

Ici on marque une lettre indiquant une particularité liée à l'organisation de l'état-major.

Lettre	Nom	Description et effet
A	Général Allié	L'Officier est un allié du Général en Chef dans une armée qui est une coalition. Cet officier ne peut commander que ses propres troupes. Les unités sous ses ordres 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.
D	Déficiance dans le commandement	La transmission des ordres est un peu aléatoire. Après l'activation, chaque unité activée doit être confirmée en lançant 1 dé. Si drapeau, pas plus d'1 hex de déplacement et sans combat.
M	Messagers aides de camp	L'Officier dispose de messagers. aides de camp pour améliorer l'envoi des ordres. Si le général envoie un messenger, il lance 2 dés au lieu d'1 pour savoir si le message est transmis.

