

La Règle “Frédéric le Grand”

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 « officiers »


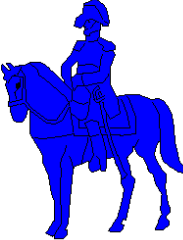
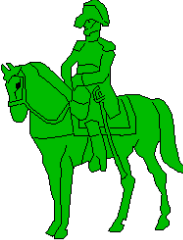
Les officiers

Les officiers sont de 3 types, avec des particularités. On les trouvera à l'Annexe 3.

Activation des unités

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

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

Général en chef 	= 5	Sous-général 	= 3	Officier supérieur 	= 1
--	-----	---	-----	---	-----

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 officiers, selon l'accord entre les joueurs

Choix des activations

Une activation est faite par un des généraux et officiers supérieurs présents sur la table. Cet officier pourra activer le nombre prévu d'unités par tour dans sa portée d'activation. Le joueur doit choisir quel officier fera cette activation. Toutes les unités activées sont de même type (infanterie ou troupes montées – cavalerie et chamellerie). L'artillerie à pied est activée avec l'infanterie, l'artillerie à cheval ou sur dromadaires avec la cavalerie. Il est aussi possible de n'activer que de l'artillerie qui alors peut être de tous les types. Les éléphants de combat et l'artillerie sur éléphants, quoique comptées comme troupes montées, peuvent être activés avec l'infanterie ou la cavalerie.

Si on a plusieurs officiers 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 officiers car les unités activées devront agir dans l'ordre de ces officiers : (exemple pour 2 officiers, cas le plus fréquent)

- 1 – activation des unités du 1er officier
- 2 - activation des unités du 2ème officier
- 3 – déplacement des unités du 1er officier

La Règle “Frédéric le Grand”

4 - déplacement des unités du 2ème officier

5 – combats des unités du 1er officier et conséquences

6 - combats des unités du 2ème officier et conséquences

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

Unités trop éloignées

Un officier peut essayer d'activer une unité située au-delà de sa portée d'activation mais au plus à 2 fois celle-ci. Il envoie un messenger. Cela consomme une des activations de cet officier. On lance alors un dé (2 dès si l'officier a la capacité « Aides de Camps »).

- Si au moins 1 drapeau est sorti, le messenger arrive de suite et l'unité est activée ;
- Si aucun drapeau ne sort mais que sort un « avantage tactique », le message (et donc l'activation) est perdu ;
- Sinon, le messenger continue les tours suivants avec le même test que ci-dessus, même si le général qui a envoyé le message n'active pas le ou les tours suivants.
- Un pion de couleur est placé près de l'unité pour rappeler qu'un messenger est en route pour l'activer.
- 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.

Activation des officiers

Un officier 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 cet officier peut être activé n'importe où sur la table et non seulement dans la portée d'activation de l'officier activant.

Actions particulières d'un officier.

Outre l'activation, un officier 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

L'officier 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.

Officier combattant au premier rang

Un officier (activé ou non) qui, dans la phase des combats, se retrouve avec une unité engagée en 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, l'officier doit tester pour blessure : pour chaque perte reçue par l'unité, on lance un dé et si un « Avantage tactique » sort, l'officier est supprimé (blessé).

Officier ordonnant un repli

Un officier (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 l'officier teste pour blessure.

La Règle “Frédéric le Grand”

L'ennemi peut suivre le combat comme après un repli normal.

Officier ralliant une unité amie

A la fin de la phase des combats, un officier 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 l'officier 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 l'officier est le général en Chef, les « Avantage tactique » font de même.

