

La Règle “Frédéric le Grand”

Chapitre 2 : Commandement et activation

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 »

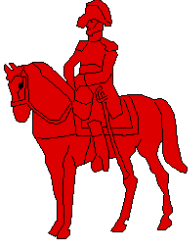
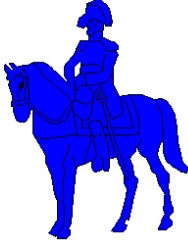
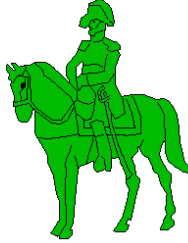
Les officiers

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. Etant 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 de l'officier), infanterie, cavalerie, chamellerie, artillerie à pied, à cheval ou sur dromadaires, éléphants de combat ou l'artillerie sur éléphants.

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

La Règle “Frédéric le Grand”

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
- 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.

Messageurs

Les unités trop éloignées d'un officier 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, l'officier activant peut envoyer un messageur. Les messageurs sont de 3 sortes :

- messageurs improvisés
- aides de camp
- officiers d'état-major ou ralliés

Messageurs improvisés

L'officier 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 messageur correspond à une des activations de l'officier, qu'il « porte » à l'unité-cible.

Le messageur est déplacé sur la table de 3 hexagones par tour à partir de l'officier qui l'a envoyé, en 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 « avantage tactique » sort, le messageur (et donc le message-activation) est perdu. De même, si une unité ennemie entre à son tour dans l'hexagone où se trouve le messageur, on lance de même 1 dé et si un « avantage tactique » sort, le messageur est capturé et le message (l'activation) est perdu. Sinon, le messageur fait un recul dans un hexagone adjacent (comme pour un coup au moral) au choix du joueur qui a envoyé le messageur. Si cet hexagone est également occupé, un second test a lieu et ainsi de suite.

Quand le messageur 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 le messageur une autre unité que celle à laquelle il pensait au départ.

Aide de camp employé comme messageur

Ces figurines doivent avoir été prévues (et donc payées en budget) et se trouver physiquement sur la case de l'officier activant. Elle se comportent exactement comme les messageurs 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 ».

L'aide de camp ne pourra repartir vers son officier d'origine que le tour suivant le contact (même si

La Règle “Frédéric le Grand”

l'aide de camp n'avait pas consommé tout son mouvement).

Officier employé comme messager à la place d'un Aide de camp

C'est un officier qui se trouve physiquement sur la case de l'officier 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). Tout se passe comme pour un aide de camp mais, quand l'officier 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 d'officier pourra éventuellement se déplacer 2 fois dans le même tour (mais la deuxième obligatoirement avec l'unité activée).

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. 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.