

La Règle “Panache”

Chapitre 2 : Les Troupes

Les éléments constitutifs de la troupe (la description des soldats)

Chaque troupe est définie par :

- I - son type (infanterie, cavalerie, artillerie et autres)
- II - sa protection (qui correspond largement à l'armure, mais aussi à l'espacement entre les combattants) ;
- III - sa capacité d'infliger des dégâts (ses armes) ;
- IV - son entraînement ;
- V - sa solidité morale, en gros sa volonté de combattre ;
- VI - ses particularités.

I - Types de troupes

- Infanterie
- Cavalerie
- Chamellerie
- Éléphants (voir précisions plus loin)
- Artillerie
- Troupes spéciales (voir plus loin)

II - Protection de la troupe

Ce facteur, souvent appelé « poids » de la troupe, est fonction de l'armure portée par les troupes, puisque plus lourde est l'armure, moins facilement elles se déplacent, mais aussi de ce que les soldats sont plus ou moins serrés. Ces « poids » sont marqués par un code de couleur. On a ainsi :

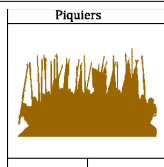
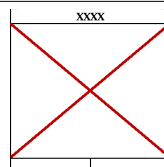
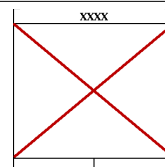
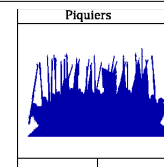
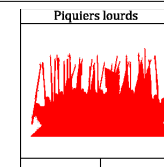
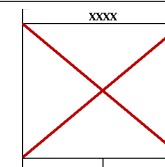
Couleur	« Poids »	Définition
Jaune	Très Légère	Troupe non protégée, sans armure ou avec une armure très légère, en ordre très dispersé et très vulnérable. N'existe pas pour toutes les troupes
Vert	Légère	Troupe sans armure ou avec une armure de cuir, de textile ou d'écorce, ou partiellement mieux protégée, en ordre peu serré.
Bleu	Moyenne	Troupe en armure de cuir renforcé ou en armure métallique partielle, ou moins protégée mais en ordre serré, ou équivalent.
Rouge	Lourde	Troupe en armure métallique quasi-complète et assez serrée, protégée mais lente.
Noir	Très Lourde	Troupe en armure métallique complète, fortement protégée mais très lente.

A noter que certaines troupes n'existent que dans certains « poids ».

Troupes en combinaison du type et du « poids »

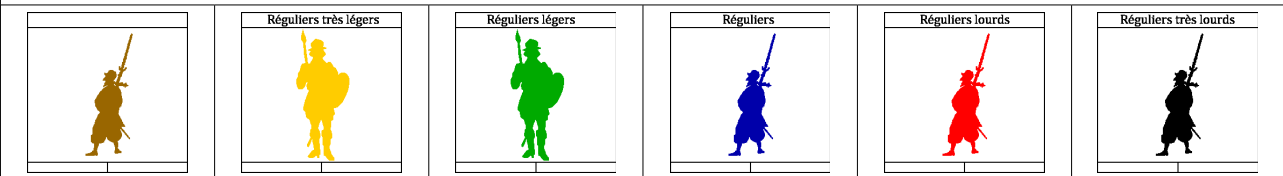
Infanterie

Ce sont les troupes à pied. Il y a plusieurs types d'infanterie.

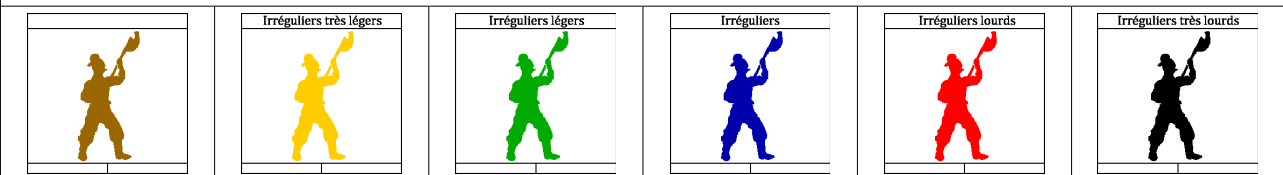
Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Piquiers : ce sont les troupes les plus représentatives de cette époque où les armes à feu sont encore très primitives et lentes à tirer. Ce sont bien sûr des troupes entraînées.					
					

La Règle “Panache”

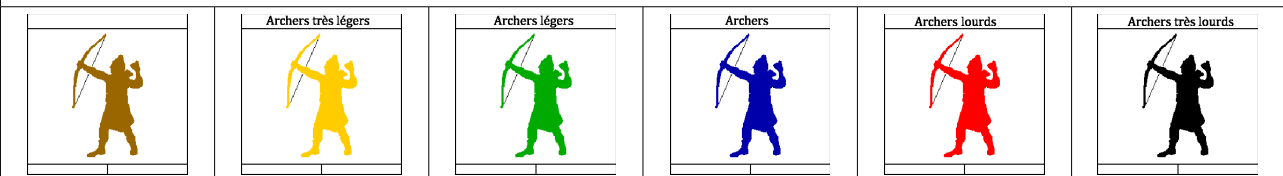
Infanterie régulière : ce sont les troupes régulières, c'est à dire entraînées à combattre ensemble et soldées, armées de tout autre armes que des piques et des armes de tir à distance (armes à feu généralement).



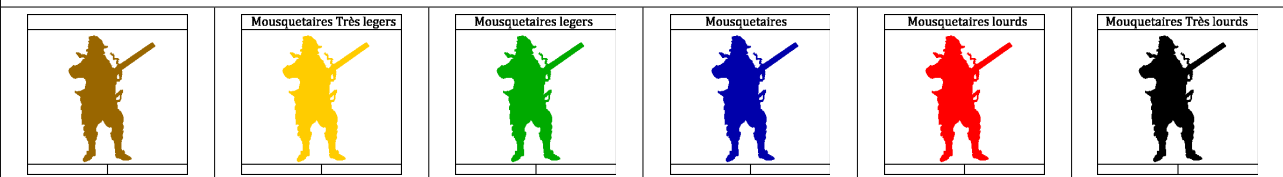
Infanterie irrégulière : ce sont les autres troupes de combat corps à corps, que ce soient des troupes « primitives » combattant selon des façons ancestrales ou des « civilisés » non entraînés, par exemple des levées hâtivement rassemblées et envoyées au combat.



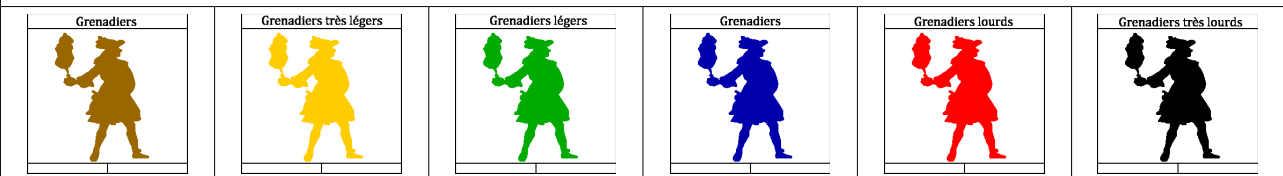
Archers : ce sont les troupes de tir armées d'autre chose qu'une arme à feu, arcs, arbalètes, frondes, javelots, etc.



Mousquetaires : ce sont les troupes de tir armées d'armes à feu, arquebuses puis mousquets. Pour des raisons de facilité, on ne distingue pas les différents types d'armes à feu.



Grenadiers : ce sont les troupes de tir armées de grenades, sortes de pots remplis de poudre et munis d'une mèche qui sont jetés à la main sur l'ennemi. Cela demandant beaucoup d'agilité, les grenadiers lourd et très lourds sont très rares.

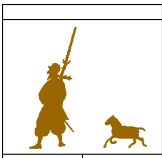


Infanterie montée ou portée

Ce sont les troupes à pied mais qui se déplacent montées. Dans certains cas, le moyen de monter peut influencer le combat.

Infanterie montée sur chevaux

Ces troupes montées utilisent des chevaux pour se déplacer mais combattent ensuite à pied comme leur équivalent à pied.

Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Les Piquier ne sont pas montés.					
Infanterie régulière montée sur chevaux.					
	Rég. Très légers sur Chev	Réguliers légers sur Chev	Réguliers sur Cheval	Réguliers lourds sur Cheval	Rég. Très lourds sur Cheval

La Règle “Panache”

Infanterie irrégulière montée sur chevaux.					
	Irrég.Tr.légers sur Cheval	Irréguliers légers sur Cheval	Irréguliers sur Cheval	Irréguliers lourds sur Cheval	Irrég.Tr.lourds sur Cheval
Archers montés sur chevaux.					
	Arch. Très légers sur Cheval	Archers légers sur Chev	Archers sur Chev	Archers lourds sur Cheval	Arch. Très lourds sur Cheval
Mousquetaires montés sur chevaux (aussi appelés Dragons).					
	Mouq. Tr. légers sur Cheval	Mouq. légers sur Cheval	Mousquetaires sur Chev	Mouq. lourds sur Cheval	Mouq. Tr. lourds sur Cheval
Grenadiers montés sur chevaux (généralement détachés des Dragons).					
	Gren très légers sur Chev	Grenadiers légers sur Chev	Grenadiers sur Chev	Grenadiers lourds sur Chev	Gren très lourds sur Chev

Infanterie montée sur chameaux et dromadaires

Ces troupes montées utilisent des chevaux pour se déplacer mais combattent ensuite à pied comme leur équivalent à pied. Comme les animaux restent près des combattants, ceux-ci conservent « l'effet chameaux ».

Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Les Piquier ne sont pas montés.					
Infanterie régulière montée sur chameaux et dromadaires.					
	Rég. Très légers sur Drom	Réguliers légers sur Drom	Réguliers sur Drom	Réguliers lourds sur Drom	Rég. Très lourds sur Drom
Infanterie irrégulière montée sur chameaux et dromadaires.					
	Irrég.Tr.légers sur Drom	Irréguliers légers sur Drom	Irréguliers sur Drom	Irréguliers lourds sur Drom	Irrég.Tr.lourds sur Drom
Archers montés sur chameaux et dromadaires.					
	Arch. Très légers sur Drom	Archers légers sur Drom	Archers sur Drom	Archers lourds sur Drom	Arch. Très lourds sur Drom

La Règle “Panache”

Mousquetaires montés sur chameaux et dromadaires (rares).					
	Mouq. Tr. légers sur Drom	Mouq. légers sur Drom	Mousquetaires sur Drom	Mouq. lourds sur Drom	Mouq. Tr. lourds sur Drom

Infanterie montée sur éléphants

Ces troupes montées utilisent des éléphants pour se déplacer mais combattent ensuite à pied comme leur équivalent à pied. Comme les animaux restent près des combattants, ceux-ci conservent « l'effet éléphants ». En revanche, à la première perte subie par l'unité, l'éléphant pars en panique et l'unité se retrouve définitivement à pied.

Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Les Piquier ne sont pas montés.					
Infanterie régulière montée sur éléphants (rare).					
	Rég. Très légers sur Eleph	Réguliers légers sur Eleph	Réguliers sur Eleph	Réguliers lourds sur Eleph	Rég. Très lourds sur Eleph
Infanterie irrégulière montée sur éléphants.					
	Irrég.Tr.légers sur Eleph	Irréguliers légers sur Eleph	Irréguliers sur Eleph	Irréguliers lourds sur Eleph	Irrég.Tr.lourds sur Eleph
Archers montés sur éléphants.					
	Arch. Très légers sur Eleph	Archers légers sur Eleph	Archers sur Eleph	Archers lourds sur Eleph	Arch. Très lourds sur Eleph
Mousquetaires montés sur éléphants.					
	Mouq. Tr. légers sur Eleph	Mouq. légers sur Eleph	Mousquetaires sur Eleph	Mouq. lourds sur Eleph	Mouq. Tr. lourds sur Eleph

Infanterie montée sur chariots (parfois appelés wagons)

Ces troupes montées utilisent des chariots pour se déplacer mais combattent ensuite à pied comme leur équivalent à pied. Cependant, elles peuvent utiliser ces chariots pour s'abriter et se défendre. Donc, et uniquement si elle ne se sont pas déplacées, elles comptent comme « derrière palissade ». Il y a aussi des chariots palissadés. Dans ce cas, la troupe compte comme « derrière palissade » même si elle s'est déplacée.

La Règle “Panache”

Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Les Piquier ne sont pas montés.					
Infanterie régulière montée sur chariots.					
	Rég. Très légers sur Wagon 	Réguliers légers sur Wagon 	Réguliers sur Wagon 	Réguliers lourds sur Wagon 	Rég. Très lourds sur Wagon
Infanterie irrégulière montée sur chariots.					
	Irrég.Tr.légers sur Wagon 	Irréguliers légers sur Wagon 	Irréguliers sur Wagon 	Irréguliers lourds sur Wagon 	Irrég.Tr.lourds sur Wagon
Archers montés sur chariots.					
	Arch. Très légers sur Wagon 	Archers légers sur Wagon 	Archers sur Wagon 	Archers lourds sur Wagon 	Arch. Très lourds sur Wagon
Mousquetaires montés sur chariots.					
	Mouq. Tr. légers sur Wagon 	Mouq. légers sur Wagon 	Mousquetaires sur Wagon 	Mouq. lourds sur Wagon 	Mouq. Tr. lourds sur Wagon
Grenadiers montés sur chariots.					
	Gren très légers sur Wagon 	Grenadiers légers sur Wagon 	Grenadiers sur Wagon 	Grenadiers lourds sur Wagon 	Gren très lourds sur Wagon







Troupes montées

Ce sont les troupes habituées à combattre montées sur des animaux. Elles varient selon l'animal.

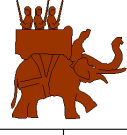
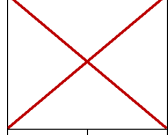
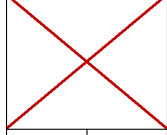
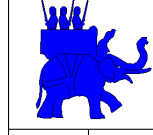
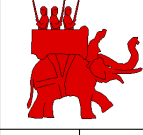
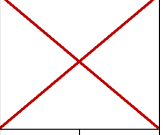
Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Cavalerie : ce sont les troupes montées sur des chevaux et qui combattent à cheval.					
Cavalier 	Cavalier très léger 	Cavalier léger 	Cavalier 	Cavalier lourd 	Cavalier très lourd
Lanciers : ce sont des cavaliers qui combattent avec une lance.					
Lancier 	Lancier très léger 	Lancier léger 	Lancier 	Lancier lourd 	Lancier très lourd

La Règle “Panache”

Chamellerie : ce sont les troupes montées sur des chameaux ou dromadaires et qui combattent dessus. Elles sont assez rares car généralement ces troupes descendent de monture au moment du combat pour combattre à pied et sont donc alors de l'infanterie montée sur chameaux (voir par ailleurs).

Chamellerie 	Chamellerie Très Légère 	Chamellerie légère 	Chameliers moyens 	Chameliers lourds 	Chamellerie très lourde 
--	--	---	--	--	--

Éléphants de combat : ce sont les troupes montées sur des éléphants et qui combattent dessus. Ce sont des troupes existant en Orient et qu'il ne faut pas confondre avec celles qui descendent de monture au moment du combat pour combattre à pied et sont donc alors de l'infanterie montée sur éléphants (voir par ailleurs).

Éléphant 	XXXX 	XXXX 	Éléphant Moyen 	Éléphant lourd 	XXXX 
---	---	---	---	---	---

Éléphant en panique : c'est un éléphant qui a perdu son équipage et qui cherche à fuir. Il est un dangers pour tous sur le champ de bataille. Ses déplacements et ses combats sont décrits aux chapitres correspondants.



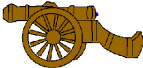
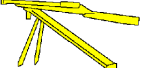

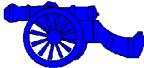


Artillerie

Ce sont les armes lourdes de tir à distance, servies par un ensemble de troupes appelées « servants ». Il y en a plusieurs types :

- L'artillerie ancienne, utilisant la torsion de cordes ou de bois ou encore la pesanteur pour envoyer des projectiles en pierre ou autres, a quasiment disparu sauf quelque part en Orient, mais nous l'assimilerons alors à l'artillerie à poudre la plus proche dans ses effets.
- L'artillerie à poudre, c'est à dire les canons et les gros mousquets ou arquebuses, voire les armes multiples.
- L'artillerie à fusée, c'est à dire les fusées à poudre noire, utilisées alors essentiellement en Orient.

Artillerie à poudre

Ces troupes sont généralement tractées par des attelages de chevaux ou de bœufs mais certaines sont portées sur des chariots ou des éléphants et d'autres sont tractées par des éléphants. Certaines sont si lourdes ou conçues de telle manière que l'on ne peut les déplacer pendant la durée de la bataille. On dit qu'elles sont « statiques ».

Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Artillerie					
Artillerie 	Artillerie très légère 	Artillerie légère 	Artillerie 	Artillerie lourde 	Artillerie très lourde 

La Règle “Panache”

Artillerie montée sur chariots (voir à l'infanterie montée sur chariots pour les effets sur le combat).					
	Art. Tr.Légère sur Wagon 	Art. Légère sur Wagon 	Art. Moyenne sur Wagon 	XXXX 	XXXX
Artillerie et éléphants : on a de l'artillerie assez légère montée sur des éléphants et des pièces lourdes tractées par des éléphants (pour ces dernières au combat, voir l'infanterie portée sur éléphants).					
Artillerie montée sur éléphant	Art. éléphant très légère 	Artillerie éléphant légère 	Artillerie tractée par des éléphants	Artillerie Lourde tractée éléph. 	Art. très Lourde tractée éléph.

Artillerie à fusées

Ces troupes sont à montage et démontage rapide pour transport mais certaines sont placées à demeure sur des chariots ou des éléphants. Si elles sont conçues de telle manière que l'on ne peut les déplacer pendant la durée de la bataille, on dit qu'elles sont « statiques ».

Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Artillerie à fusées					
Artillerie à fusées 	Artillerie très légère à fusées 	Artillerie légère à fusées 	Artillerie moyenne à fusées 	Artillerie lourde à fusées 	Artillerie très lourde à fusées
Artillerie à fusées montée sur chariots (voir à l'infanterie montée sur chariots pour les effets sur le combat).					
	Art.Tr. Lég. fusées sur Wagon 	Art.Leg. fusées sur Wagon 	Art.Moy. fusées sur Wagon 	XXXX 	XXXX

Troupes mixtes

Comme on l'a vu, une unité est essentiellement constituée de plaquettes du même type (tel que défini ci-dessus). Il n'y a à cela que 2 exceptions :

- Détachement.
- Infanterie d'accompagnement des éléphants.

Détachement

Comme on l'a vu au chapitre 1, un détachement est une plaquette particulière qui a la possibilité de se détacher et de se déplacer, voire de combattre indépendamment. Cette plaquette peut être d'un autre type que l'unité-mère, par exemple de l'infanterie légère avec de l'infanterie lourde ou des tireurs avec des combattants de mêlée. Il est beaucoup plus rare que ce soit des catégories de troupes différentes, cavalerie avec de l'infanterie par exemple. En cas de doute, il faudra rechercher la situation historique.

Infanterie d'accompagnement des éléphants

Les éléphants, particulièrement en Indochine pouvaient être accompagnés d'infanterie dont le rôle était de les protéger contre les attaques de leur ventre. Les conditions sont :

La Règle “Panache”

- A la base, il y a 2 plaquettes d'éléphants et 2 d'infanterie d'accompagnement. S'il doit y avoir plus ou moins de plaquettes (unité faible ou solide), on ajoute ou retire des plaquettes d'infanterie.
- L'unité se déplace à la vitesse du plus lent.
- En cas de mêlée, en attaque, le facteur est celui du plus fort, en riposte celui de l'infanterie.
- Sous un tir, la vulnérabilité est celle du plus vulnérable (si l'infanterie enlève un dé et pas l'éléphant, on compte l'éléphant).
- Pour les pertes, on enlève d'abord un éléphant (qui devient en panique) puis toutes celles d'infanterie et enfin le deuxième éléphant.

III - Armement de la troupe

L'arme de la troupe est définie dans le type ci-dessus. Cependant, les troupes « de tir » ont aussi une arme de mêlée pour se défendre, voire attaquer. Chaque troupe aura donc 2 facteurs :

- Un facteur de tir, qui sera à 0 pour les troupes définies comme troupes de mêlée.
- Un facteur de combat corps à corps.

IV - 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, jamais une unité n'aura moins d'1 dé de combat.

Code Couleur	Entraînement	Définition
Violet	Élite	Troupes particulièrement efficace, hommes de guerre complets
Rouge	Vétérans	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.

V - 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. 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.

Une unité d'infanterie, de cavalerie, de chamellerie ou d'artillerie aura **4 plaquettes** de base (avec un moral Normal). Une unité d'éléphants de combat aura de base **2 plaquettes**.

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

Un petit rappel : les unités qui sont « montées sur éléphants » (infanterie) ou « tractées par

La Règle “Panache”

éléphants » (artillerie) ont plusieurs plaquettes selon leur type (voir ci-dessus) mais une seule plaquette d'éléphant de transport : à la première perte, on aura un éléphant en panique et l'unité sera à pied (infanterie) ou statique (artillerie).

VI - Particularités de l'unité

Les troupes, en plus des éléments normaux de définition (entraînement, moral, armes, poids », etc.) peuvent avoir des caractéristiques spéciales. Nous avons déjà vu les chevaux « arabes » et « indiens » et l'artillerie statique. Nous verrons plus loin les particularités des personnages.

Particularités liées au moral et à la volonté

Nom	Description et effet
Peu fiable	Après l'activation, pour une unité activée concernée, jet d'un dé. Si un « Coup touché en corps à corps » sort, l'unité reste sur place, si un « Ducats » sort, l'unité a une capacité de mouvement doublée.
Agressifs	Si l'unité est activée, elle peut faire gratuitement un hexagone de déplacement de plus afin d'arriver adjacente à un ennemi, sans perdre la possibilité de combattre si elle l'avait. Le suivi après combat est obligatoire.
Impétueux	Unités formées de soldats particulièrement motivés. En toute situation, ils doivent attaquer un ennemi s'il en est un adjacent. Si leur déplacement les amène à 1 hexagone de distance d'un ennemi, on lance un dé. S'il sort un drapeau ou un coup spécial, elle a une marche forcée gratuite pour venir au contact.
Enragés	L'unité, si elle est activée, veut et doit attaquer tout ennemi à sa portée. S'il en est un adjacent, elle doit l'attaquer. Si son déplacement l'amène à 1 hexagone de distance d'un ennemi, elle a systématiquement une marche forcée gratuite pour venir au contact, et elle doit l'attaquer.

Particularités liées à l'entraînement, la mobilité et le déplacement

Nom	Description et effet
Mobile	L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.
Statique (artillerie)	L'artillerie est fixée sur place et ne pourra se déplacer de toute la partie.
Coueurs des bois	Pour cette unité, les bois sont comme du terrain nu
Montagnards	Pour cette unité, les rocailles (y compris en combiné avec colline) sont comme du terrain nu
Habitants des marais	Pour cette unité, les marais sont comme du terrain nu
Nomade du désert	Pour cette unité, le sable est comme du terrain nu
Skieurs	Pour cette unité, la neige est comme du terrain nu et en plus l'unité peut faire une « marche » (+1 hex sans combat) comme sur une route

Particularités liées au combat et à la façon de combattre

Nom	Description et effet
Emportés	Unité formée de soldats très motivés mais moins que les fanatiques. Ils ont un dé de combat de plus en attaque (pas en riposte) mais obligation de suivi après combat.
Fanatiques	+ 1 dé en attaque et défense mais pour les dés de l'adversaire en mêlée (attaque ou riposte) la face « Ducats » compte comme la face « Coup touché en corps à corps ». Obligation de suivi après combat.
Hésitants	Drapeau = nombre d'hex par recul doublé.
Fuyants	Drapeau = nombre d'hex par recul triplé.
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

La Règle “Panache”

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
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.
Panique	Pour chaque hexagone de repli effectif (et outre le mouvement de repli), lancer 1 dé : 1 perte si face « Coup touché en corps à corps ».
Tireurs	Une unité d'infanterie est particulièrement entraînée au tir. Elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire pour un tir à distance ou une embuscade.
Tireur élite	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.
Effet de Masse	Une unité d'infanterie est très nombreuse : l'unité a un dé de plus en attaque que selon son type, mais le suivi en combat est obligatoire et chaque coup au moral l'oblige à 2 hex de recul au lieu d'un.
Rompre	Cette unité de troupes montées ou d'infanterie légère est formée de soldats entraînés à s'échapper plutôt que combattre. Elle peut déclarer une esquivé quelle que soit les vitesses réciproques des unités en jeu.
Insaisissable	L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les coups au moral ont un effet double.

Particularités diverses

Nom	Description et effet
Cheval Arabe	Cheval non affecté par chameaux
Cheval Indien	Cheval non affecté par éléphants
Alliés ou féodaux	Troupes de chefs féodaux ou alliés (voir plus loin) : des unités qui 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, que pour se retirer vers leur bord de table.

Autres troupes très spéciales

Effets particuliers de certaines troupes

Certaines troupes ont un effet sur les combats, que souvent nous avons vu plus haut.

Effet des chameaux

Les chameaux et autres camélidés, que ce soient les montures des chameliers ou celles de l'infanterie montée sur chameaux, provoquent sur les animaux autres que les chameaux « l'effet chameaux » décrit au combat, à savoir -1 dé sauf sur chevaux « arabes ».

Effet des éléphants

Les éléphants, que ce soient les éléphants de combat ou ceux de l'infanterie montée sur éléphants ou encore les auxiliaires de l'artillerie, provoquent sur les animaux autres que les éléphants « l'effet éléphants » décrit au combat, à savoir -1 dé sauf sur chevaux « indiens ».

Chevaux spécialement entraînés

Comme on l'a vu, certains chevaux ont pu être spécialement habitués à la présence de certains animaux et donc ne subissent pas l'effet désorganisant.

- Cheval « Arabe » : cheval habitué aux chameaux et donc non désorganisé par eux.
- Cheval « Indien » : cheval habitué aux éléphants et donc non désorganisé par eux.

La Règle “Panache”

Eléphants nains

Il y a eu quelques races d'éléphants nains mais, à notre époque, ne subsistent que ceux de Bornéo. Les différences :

- l'unité a 1 plaquette d'éléphants de plus, 3 pour l'unité d'éléphants de combat, 2 pour ceux qui portent de l'infanterie ou de l'artillerie ou qui en tractent.
- Ces éléphants ne sont pas vus au-dessus des autres troupes.
- Ces éléphants ont 1 dé de moins en facteur de mêlée que les éléphants normaux.

Troupeaux

Dans certains cas, des troupeaux (ou des groupes d'animaux de transports) ont été lancés sur l'ennemi. On considère que ces troupeaux sont guidés et que, quand ils subissent des pertes, ils se dispersent sauf les éléphants qui paniquent. Ils seront identifiés à des unités de troupes montées à 2 plaquettes de moral et entraînement normaux :

- Chevaux et autres équidés = cavaliers légers
- Chameaux et autres camélidés = Cchameliers légers
- Bovins = cavaliers moyens
- Bisons, Bovins à longues cornes= cavaliers lourds.

Quand aux troupeaux d'éléphants, ils seront représentés par une unité d'éléphants.

Animaux de bât ou de transport

Les animaux de bât servent au transport de certains équipements. Ils ne peuvent pas être montés par des troupes. Non combattants, ils sont joints à des unités qu'ils ne peuvent quitter. Si l'animal est un camélidé, il désorganise la cavalerie comme la chamellerie, de même pour un éléphant. Dans ce cas, celui-ci panique à la première perte de l'unité. Leur utilité est souvent dans des scénarios pour monter des personnages ou porter des marchandises, objets du scénario.

Nécessaire à feu

C'est l'ensemble des outils et ingrédients nécessaires à allumer un feu et transformer des projectiles normaux en projectiles incendiaires. Seulement si l'on joue la règle spéciale sur le feu.

Fiche d'une unité

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

Fiche d'unité						
Nom	1					1= Nom de l'unité 2= Dessin, photo ou description
	2					
Type	3					3= type de troupes 4= Capacité de mouvement, 4= Entraînement, 6= Nombre de plaquettes
Mouv	4	Entr.	5	Plaq.	6	
Notes	7					7= Notes sur les éléments précédents 8= Portée de tir, 9= Facteur de tir, 10= Facteur de mêlée
Port	8	FacTir.	9	FacMél.	10	
Notes	11					11= Notes sur les armes
Particularité	Descrip.					

La Règle “Panache”

12	13	12= Nom de la première particularité, 13= Description et effet de cette particularité
14	15	idem
16	17	idem
18	19	idem

Les officiers

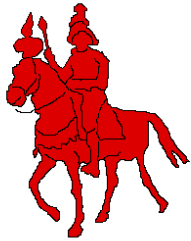
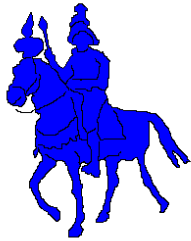
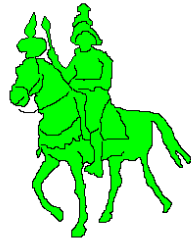
Les officiers sont des personnages isolés (voir Chapitre 1) dont le rôle est de commander. Ils sont de 3 types, avec des particularités :

- 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 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 officiers sera (voir chapitre sur le commandement) :

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

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

On ne distingue pas le type des officiers. Même si l'officier est sur chameau ou sur éléphant, cela n'a pas d'effet sur l'entourage. Et s'il est sur véhicule, il n'a pas les contraintes des véhicules. Comme les officiers ne participent pas en tant que tels au combat, on ne s'occupe ni de leurs armes, ni de leur entraînement, ni de leur volonté morale.

On appelle « niveau de commandement » d'un officier le nombre d'unités commandées par lui lors d'une activation, sachant que ce nombre dépend du nombre d'unités ou du scénario (voir au chapitre sur le commandement).

Particularités des officiers

Nom	Description et effet
Bon officier	L'officier est particulièrement bon ou l'entraînement de l'armée fait que les unités obéissent particulièrement bien. Le niveau de commandement de l'officier concerné est augmenté de

La Règle “Panache”

	1 par rapport à la valeur prévue, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
Officier médiocre	L'officier est particulièrement faible ou l'entraînement de l'armée fait que les unités obéissent mal. Le niveau de commandement de l'officier concerné est diminué de 1 par rapport à la valeur prévue, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
Mauvais officier	L'officier est franchement mauvais. Il a du mal à donner des ordres. -2 activations pour cet officier.
Officier 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.
Obéissance aléatoire	Les troupes n'obéissent pas toujours à la volonté de cet officier. Après l'activation, chaque unité activée doit être confirmée en lançant 1 dé. Si face « ducats », pas plus d'1 hex de déplacement et sans combat.
Téméraire	Toutes les unités activées par cet officier sont « Enragées » pour tout ce tour.
Prudent	Pour tout ce tour, toutes les unités activées par cet officier qui doivent se déplacer pour venir en mêlée testent en lançant un dé. En cas de « Drapeau », l'unité reste sur place ou recule vers son bord de table.

Les autres personnages isolés

Les personnages isolés en dehors des officiers ne sont pas très nombreux en jeu historique, beaucoup plus en jeu fantastique, mais ceci est une autre affaire. Les actions de personnages qui ne sont pas des officiers dépendent complètement de leur définition et de leurs capacités et attributions. Certains personnages ne peuvent agir que s'ils sont activés personnellement EN PLUS d'une unité avec laquelle ils se trouveraient.

Les règles régissant ces personnages seront toujours :

- pour leurs déplacements, ils seront comme les officiers, en particulier pour l'activation ;
- ce ne sont pas des officiers donc ils ne peuvent ni faire des activations, ni donner d'ordre, ni avoir des actions directes en dehors de celles définies par le scénario ou leurs capacités spéciales ;
- au combat, les mêmes règles que pour les officiers s'appliquent, pour la fuite en particulier. Un personnage ne combat jamais sauf cas particulier mais il influence son environnement.

Les messagers

Les messagers, qu'ils soient improvisés et seulement marqués par un pion ou des officiers utilisés à cet effet, sont décrits au chapitre sur le commandement.

Les figures

Ce seront des personnages particuliers sans capacité de commandement et qui ne combattent pas mais qui peuvent avoir un effet spécial, souvent moral. En jeu historique, l'on ne devrait avoir que des personnages historiques ou fictifs (voir plus loin) sauf en scénario.

Les personnages historiques (ou fictifs) attribués à une armée.

Ce sont des personnages (généralement) historiques qui ont une importance ou une particularité, particularité que l'on veut mettre en lumière mais aussi suffisamment importante pour être visible sur la table de jeu. Ils sont très rares pour notre période. Outre leur effet de jeu, ils peuvent avoir des pouvoirs spéciaux définis dans leur fiche ou dans la liste d'armée.

La Règle “Panache”

Beaucoup de ces personnages seront aussi des personnages de commandement (généraux et officiers supérieurs). Ils se comportent donc comme ceux vus ci-dessus à l'exception éventuelle de leur pouvoir particulier. Les autres sont des personnages qui ne commandent pas, ne peuvent pas être utilisés pour activer des unités, mais usent de leur pouvoir particulier. Ils seront activés et déplacés comme des sous-généraux.

Voici quelques exemples avec leurs « pouvoirs » particuliers :

- Henri IV de France : « Ralliez-vous à mon panache blanc ! » : toute unité amie jusqu'à 2 hexagones de lui ignore un « drapeau ».
- Cyrano de Bergerac : Toute unité avec laquelle il se trouve devient « enragée ».
- Charles de Batz de Castelmore, dit d'Artagnan : l'unité avec laquelle il se trouve ignore tous les drapeaux.

