

La Règle “Panache”

Chapitre 4 : 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

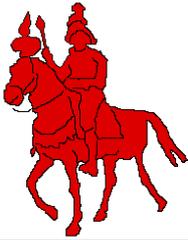
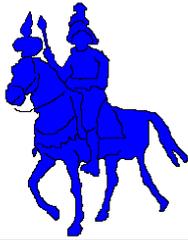
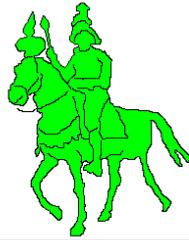
Comme nous l'avons vu aux troupes, les officiers sont des personnages isolés dont le rôle est de commander. Le rôle des officiers sera :

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

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).

| Type | Général en chef | Sous-général | Officier supérieur |
|---------------------|--|---|--|
| |  |  |  |
| Portée d'activation | 5 | 3 | 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 |

Modification des activations selon les officiers

officiers « Bons » et « médiocres »

Certains officiers sont meilleurs que d'autres, avec un plus grand charisme, et donc peuvent commander plus de troupes. C'est aussi le cas de troupes régulières, très entraînées à agir ensemble. En revanche, que ce soit par manque de charisme ou parce que les troupes sont très irrégulières, certains officiers pourront activer moins de troupes que les autres. Ces officiers sont appelés « médiocres », voire « mauvais » mais ce peut être dû à l'entraînement de l'armée, non à leur valeur intrinsèque.

La Règle “Panache”

Chefs alliés

Il y a le cas des troupes alliées. Ce sont des troupes qui combattent aux côtés du général en chef mais n'obéissent qu'à leurs propres officiers, dans une armée qui est une coalition. Les unités alliées ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres officiers, qui seront donc sous-général « allié » et officiers supérieurs « alliés ». 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 rapprocher de ce sous-général propre ou se retirer vers leur bord de table.

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 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 peuvent être activés qu'une seule fois par tour.

Messagers

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 messager. Les messagers sont de 2 sortes :

- Messagers improvisés
- Officiers employés comme messagers

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

Le messager 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 « coup touché en corps à corps » sort, le messager (et donc le message-activation) est perdu. De même, si une unité ennemie entre à son tour dans l'hexagone où se trouve le messager, on lance de même 1 dé et si un « coup touché en corps à corps » sort, le messager est capturé et le message (l'activation) est perdu.

La Règle “Panache”

Sinon, le messenger fait un recul dans un hexagone adjacent (comme pour un coup au moral) au choix du joueur qui a envoyé le messenger. Si cet hexagone est également occupé, un second test a lieu et ainsi de suite.

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

Officier employé comme messenger

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) ou d'un mouvement. Il se comporte exactement comme les messagers improvisés ci-dessus sauf :

- Il se déplace de 5 hexagones au lieu de 3
- Pour se perdre ou pour la capture, on lance 2 dés et il faut 2 « coup touché en corps à corps ».
- 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).
- A partir du tour suivant, l'officier peut choisir de rester avec l'unité ou de retourner vers l'officier qui l'avait activé, sans besoin de nouvelle activation et selon les règles de l'aller. Le choix est fait alors 1 fois pour toutes.

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 ce 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 « coup touché en corps à corps » sort, l'officier est supprimé (blessé).

La Règle “Panache”

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 il ignore les drapeaux et les « coup touché en corps à corps » et l'officier ne teste pas 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 « ducats ». Si l'officier est le Général en Chef, les faces « coup touché en corps à corps » font de même.

Les autres personnages isolés

Les personnages isolés en dehors des officiers, et des messagers vus ci-dessus, ne sont pas très nombreux en jeu historique. Ce seront des personnages particuliers avec un effet spécial, peut-être moral ou autre.

Un personnage 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 (y compris par un officier même très éloigné) et donc peut se déplacer indépendamment de toute unité, ce qui consomme un point d'activation. La particularité est que ce personnage peut être activé n'importe où sur la table et non seulement dans la portée d'activation de l'officier activant. Certains personnages ne peuvent agir que s'ils sont activés personnellement EN plus d'une unité avec laquelle ils se trouveraient.

