

# La Règle “THUCIDIDE”

## Annexe 5 – Les personnages.

Il y a deux types de personnages (mais un même personnage peut appartenir aux 2 types) :

- › les personnages de commandement appelés « les chefs » (généraux et officiers supérieurs)
- › les personnages historiques (ou fictifs) attribués à une armée.

Un personnage ne combat jamais sauf cas particulier mais il influence son environnement.

### Les chefs

Les chefs 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 a plusieurs par armée car ils commandent peu d'unités.

Sauf cas particuliers (surtout les alliés ou selon le scénario), un général peut commander n'importe laquelle des unités dans son rayon de commandement ou d'influence.

### Rayon de commandement

**C'est le nombre d'hexagones à la distance desquels un chef peut activer des unités :**

	Général en chef.	Sous-général.	Officier supérieur.
<b>Portée de commandement</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>1</b>

Rappels :

- on ne compte pas l'hexagone de départ (où est le chef) mais l'on compte celui de la cible.
- Les personnages isolés peuvent être activés à toute distance.

Certains chefs auront de plus des particularités. On les trouvera plus loin.

### Rayon d'influence

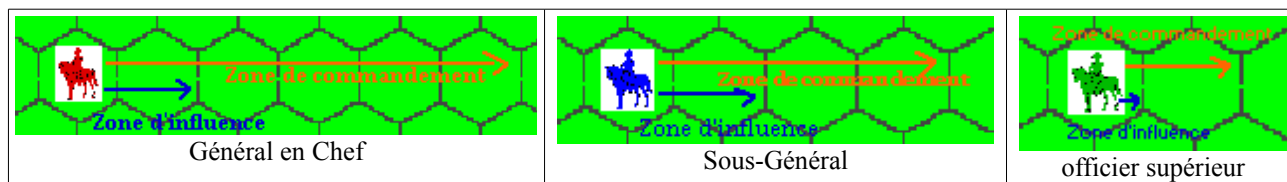
**C'est le nombre d'hexagones à la distance desquels un chef peut effectuer une action directe :**

	Général en chef.	Sous-général.	Officier supérieur.
<b>Portée d'influence (pour des actions directes)</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

### Distance pour donner les ordres

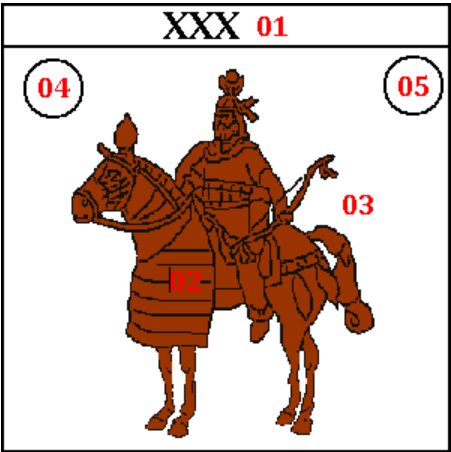
Il n'y a aucune limite à la distance à laquelle on peut donner des ordres (et il est inutile de désigner le chef qui le donne). En revanche, dans sa zone d'influence, un chef diminue le coût d'un ordre.

### Résumé



# La Règle “THUCIDIDE”

## Fiche de chef

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

## Les alliés

Il y a des Alliés qui appartiennent généralement à un autre clan. Les troupes des alliés n'obéissent qu'à leurs propres chefs, les Sous-Généraux et Officiers Supérieurs « Alliés ». Les troupes de cette faction ne peuvent donc être activés mais aussi recevoir de l'influence, y compris éliminer un drapeau, que de leurs propres sous-généraux et Officiers supérieurs ou bien du Général en Chef.

De plus, 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.

## Particularités du chef.

Le chef peut avoir des particularités.

Lettre	Nom	Description et effet
A	Chef Allié	Le chef est un allié du Général en Chef dans une armée qui est une coalition. Il ne peut commander que ses propres troupes. (voir ci-dessus)
B	Bon chef	Le chef est particulièrement bon : le niveau de commandement du chef concerné est augmenté de 1 par rapport à la valeur par défaut, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
D	Commandement déficient	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.
E	Emissaires	Le chef dispose de messagers pour améliorer l'envoi des ordres. Après l'activation normale, lancé d'un dé. Si avantage tactique, 1 estafette gratuite.
F	Chef faible	Le chef est particulièrement faible : le niveau de commandement du chef 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 chef	Le chef est franchement mauvais. Il a du mal à donner des ordres. -2 activations pour ce chef.

D'autres particularités peuvent s'y ajouter...

## 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. Ce sont par exemple César, Jeanne d'Arc mais aussi Merlin ou Panoramix. Outre leur effet de jeu, ils peuvent avoir des pouvoirs spéciaux définis dans leur fiche ou dans la liste

# La Règle “THUCIDIDE”

d'armée.

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.

## **Exemples de « pouvoirs » particuliers**

Panoramix et la Potion Magique : l'unité avec laquelle se trouve Panoramix a 2 dés de plus à son facteur d'assaut.

Jeanne d'Arc : annule 2 drapeaux dans un rayon de 3 hexagones.

Alexandre le Grand : une unité de cavalerie avec laquelle il se trouve a 2 dés de plus à son facteur d'assaut.

Bayard, le chevalier sans peur et sans reproche : l'unité avec laquelle il se trouve ignore tous les drapeaux.

Sun Tsu : -2 points à tous les ordres dans un rayon de 2 hexagones (mais tout ordre coûte toujours au moins 1 point).

