

La Règle “JOMINI” V2

Annexe 4 – Extension à d'autres périodes.

Voici des règles complémentaires pour jouer cette règle dans d'autres périodes que celles qui sont définies au départ.

Annexe 4.1 – Pour la « Guerre en Dentelles ».

Les batailles de la fin du 17ème et du 18ème siècles étaient particulières en ce sens que d'une part les troupes étaient le plus souvent des professionnels, souvent des mercenaires, et que d'autre part les déploiements et les manœuvres étaient standardisés, presque ritualisés. Les savantes manœuvres de la période suivante ne sont alors pas de mise sinon au niveau des corps d'armée. Aussi, pour les armées de cette époque, les modifications suivantes seront appliquées.

I – Suppression du système des ordres

- Tous les ordres spéciaux sont supprimés. Lorsqu'un dé sort « Lettre d'ordre », il est remplacé par un « Drapeau de repli »
- Les officiers, dont le rôle premier reste d'activer des unités et de supprimer un drapeau aux unités sur lesquelles ils se trouvent, ne peuvent donc pas donner des ordres spéciaux influençant le jeu. Ils ne peuvent pas plus prendre la tête d'une unité de sa portée d'influence en se sacrifiant. Mais ils peuvent combattre au premier rang.

II – Officier combattant au premier rang

- Si un officier décide de combattre au premier rang d'une unité, il donne un dé de plus à l'unité mais, pour chaque perte reçue par l'unité, on lance un dé et si un « Avantage tactique » sort, l'officier est supprimé (blessé).
- Un officier qui combat au premier rang peut aussi décider de rompre le combat, c'est à dire que l'ennemi lance les dés mais seuls les touches du type de l'unité comptent en pertes. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement. Mais l'ennemi peut suivre le combat comme après un repli normal, sans cependant que l'officier teste pour blessure.

III – Particularité des troupes

La plupart des troupes régulières sont formés de soldats professionnels, de mercenaires ou de soldats forcés, qui n'hésitent pas à désertir si le combat leur est défavorable, alors que les troupes occasionnelles ont souvent un moral plus stable comme les meilleures troupes.

- Toutes les unités régulières sont considérées comme avec la caractéristique « Panique » : pour chaque hexagone de repli effectif après drapeau, lancer 1 dé : 1 perte si symbole du type de l'unité.
- Les unités de milice et les unités d'élite n'ont cette caractéristique que si c'est expressément prévu.

Tout ceci est repris dans la règle « Frédéric le Grand », dédiée à cette période.

Annexe 4.2 – 2ème partie du 19ème siècle.

Après 1850, des changements se produisent.

I – Modification des troupes

- Toutes les infanteries occidentales sont entraînées à combattre en ordre lâche. Donc toutes seront des infanteries lourdes pour le combat mais des infanteries légères pour le mouvement. Ce n'est pas le cas pour les armées indigènes et coloniales.
- Une grande partie des cavaleries combattent désormais à pied et sont donc essentiellement

La Règle “JOMINI” V2

de l'infanterie montée.

II – Armes rayées

- Quasiment toutes les armes à feu sont maintenant rayées.
- Quand apparaissent les armes à feu à chargement par la culasse, les vitesses de tir augmentèrent. Nous le rendrons en donnant un statut de meilleur entraînement « élite ».
- Les canons rayés gagnent 1 hexagone de distance de tir. Ceux à chargement par la culasse gagnent un dé. Ceux à frein de tir (comme le 75 français) gagnent un deuxième dé de tir supplémentaire.
- Il y a deux types de mitrailleuses : la « Française », sorte de canon à tubes multiples qui sera joué comme une artillerie très légère, et celles à manivelle comme les Gatling ou le moulin à café d'Agar, qui seront jouées comme de l'artillerie très légère rayée à chargement par la culasse. Quand aux Maxim, elles auront un deuxième dé de tir supplémentaire.

III – Nouveaux matériels et processus de combat

De nouveaux matériels apparaissent : le train, le télégraphe, les chaloupes à vapeur, les obusiers, voire les automobiles. Ces matériels seront travaillés ultérieurement.

De plus, de nouveaux procédés de combat apparaissent comme les tranchées, mais aussi les ambulances.

Tout ceci est repris dans la règle « De la Marne à la Marne », dédiée à cette période.

