

La Règle “JOMINI” V2

Annexe 2 – Officiers.

Les officiers sont de 3 types, avec des particularités. Voici une proposition de fiche :

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

01 – Nom ou titre de l'officier

Ici on inscrit soit le nom de l'officier, soit le nom de ce type d'officier dans l'armée.

02 – Type de l'officier

Ici on insère un dessin dont la couleur indique le type de l'officier. Chaque type d'unité a une portée d'activation et une portée d'influence.

<p>Général en chef</p>	<p>Sous-général</p>	<p>Officier supérieur</p>
<p>Général en chef. Il n'y en a qu'un par armée. Portée d'activation de 5 hexagones et Portée d'influence de 1.</p>	<p>Sous-général. Il peut y en avoir plusieurs dans l'armée s'il y a beaucoup d'unités. Portée d'activation de 3 hexagones et Portée d'influence de 1.</p>	<p>Officier supérieur. Il y en plusieurs par armée. Portée d'activation de 1 hexagone et Portée d'influence de 0.</p>

03 – Fond du symbole = pays

Comme pour les unités, la couleur du fond indique le pays de l'officier. Cette couleur doit être suffisamment claire ou au contraire sombre pour ne pas cacher le dessin central.

Bleu moyen	France	Rouge clair	Grande Bretagne
Blanc cassé	Autriche	Gris clair	Prusse
Vert moyen	Russie	Jaune paille	Espagne
Brun clair	Portugal	Bleu clair	États-Unis d'Amérique
Orange	Empire Ottoman	Vert clair	Royaume d'Italie
Rose	Royaume de Naples	Bleu sombre	Pologne
Jaune sombre	Suède	Violet	Danemark
Orange clair	Hollande	Gris sombre	Principauté d'Allemagne

La Règle “JOMINI” V2

Violet sombre	Perse	Vert sombre	Inde
Rouge sombre	Chine	Brun sombre	Indigènes

04 – Particularité de l'officier liée à ses capacités.

Ici on marque une lettre indiquant une particularité liée aux capacités de l'officier.

Lettre	Nom	Description et effet
B	Bon chef	L'Officier est particulièrement bon. Le niveau de commandement de l'officier concerné est augmenté de 1 par rapport à la valeur par défaut, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
F	Faible	L'Officier est particulièrement faible. Le niveau de commandement de l'officier 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	L'Officier est franchement mauvais. Il a du mal à donner des ordres. -2 activations pour cet officier.

05 – Particularité de l'officier liée à l'organisation de l'état-major.

Ici on marque une lettre indiquant une particularité liée à l'organisation de l'état-major.

Lettre	Nom	Description et effet
A	Général 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.
D	Déficiance dans le commandement	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.
M	Messagers	L'Officier dispose d'aides de camp pour améliorer l'envoi des ordres. Après l'activation normale, lancé d'un dé. Si avantage tactique, 1 estafette gratuite.

