

# La Règle “JOMINI” V2

## Annexe 3 – Fiches de Troupes, Troupes spéciales et exemples

Une unité occupe une case et une seule et une seule unité peut occuper une case, même si elle est réduite. Une unité, selon la réduction à laquelle est jouée la bataille, peut représenter depuis un groupe d'hommes jusqu'à des parties entières de l'armée. En revanche, elle ne représente qu'un type de troupe (infanterie, cavalerie, artillerie...).

### Exemple de fiche d'unité

Voici un exemple de fiche que nous avons mis au point afin de les regrouper sur un seul dessin pour les cartes et autres écrits.

Symbole d'une unité		01 – Nom ou titre de l'unité
06 – Particularité de l'unité liée à la mobilité, (sous forme d'une ou deux lettres).		07 – Particularité de l'unité liée au combat, (sous forme d'une ou deux lettres).
02 – Type de l'unité		
03 – Fond du symbole = pays		10 – Particularité de l'unité liée à composition, (souvent sous forme d'un dessin).
08 – Particularité de l'unité autre, (sous forme d'une ou deux lettres).		09 – Particularité de l'unité liée à composition, (souvent sous forme d'un dessin).
04 – Entraînement de l'unité		05 – Solidité morale de l'unité

### 01 – Nom ou titre de l'unité

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

### 02 – Type de l'unité

Ici on insère un dessin qui indique le type de l'unité. La forme du dessin indique s'il s'agit d'infanterie, cavalerie, artillerie ou autre chose. La couleur indique le « poids » au combat.

Exemples de dessins :

Infanterie	Cavalerie	Lanciers	Chamellerie
Infanterie	Cavalerie	Lanciers	Chamellerie

### 03 – Fond du symbole = pays

La couleur du fond indique le pays de l'unité. 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

# La Règle “JOMINI” V2

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

## 04 – 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 une unité ne peut avoir moins d'1 dé de combat.

La couleur de cette case indique l'entraînement de l'unité et donc son efficacité au combat.

Violet	Super-élite	Troupes particulièrement efficace, hommes de guerre complets
Rouge	Élite	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.

## 05 – 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.

Toute unité normale a 3 plaquettes (sauf les éléphants toujours 1 plaquette). 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.

La couleur de cette case indique la volonté de combattre et de tenir de l'unité de l'unité.

Violet	Unité « de Fer »	Moral très élevé, l'unité tiendra jusqu'au bout.	5 plaquettes
Rouge	Unité « Solide »	Moral élevé, l'unité supportera plus de pertes qu'une unité normale.	4 plaquettes
Blanc (sans couleur)	Normal	Moral normal	3 plaquettes (sauf éléphant)
Jaune	Unité « Faible »	Moral faible, l'unité n'a guère envie de se battre.	2 plaquettes
Brun	Unité « Instable »	Moral très faible, l'unité n'est présente que contrainte et forcée et disparaîtra dès les premières pertes.	1 plaquettes

## 06 – Particularité de l'unité liée à la mobilité.

Ici on marque une lettre indiquant une particularité liée à la mobilité.

Lettre	Nom	Description et effet
F	Peu fiable	Après l'activation, pour une unité activée concernée, jet d'un dé. Si un drapeau sort, l'unité reste sur place, si un avantage tactique sort, l'unité a une capacité de mouvement doublée.
I	Impétueux	Possibilité de jeter un dé : si drapeau ou avantage tactique, une marche forcée gratuite pour venir au contact. Mais en toute situation, obligation d'attaquer un ennemi s'il en est un adjacent..
L	Lents	L'unité est plus lente que les autres et se déplace d'un hex de moins.

# La Règle “JOMINI” V2

M	Mobile	L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.
S	Statique (artillerie)	L'artillerie est fixée sur place et ne pourra se déplacer de toute la partie.

## **07 – Particularité de l'unité liée au combat.**

Ici on marque une ou plusieurs lettres indiquant des particularités liées au combat.

Lettre	Nom	Description et effet
A	Agressifs	L'unité a un dé de combat de plus en attaque (pas en riposte) et obligation de suivi après combat.
B	Basiques	Faute de troupes d'élite en son sein, l'unité ne peut pas recevoir l'ordre d'attaque « allant ».
C	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.
E	Esquive	Possibilité de remplacer 1 coup touché (et un seul) par 1 triple coup au moral.
F	Fanatiques	+ 1 dé en attaque et défense mais tous les avantages tactiques contre elle équivalent à des coups touchés. Obligation de suivi après combat.
H	Harcèlement	Tous les avantages tactiques qui se traduiraient par des coups touchés se traduisent par des doubles coups au moral.
I	Irréguliers	Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont déroutés par le combat en ligne, la baïonnette, etc).
R	Rompre	Cette unité de troupes montées ou d'infanterie légère est formée de soldats entraînés à s'échapper plutôt que combattre. Quand un ennemi déclare un combat corps à corps, l'unité peut rompre le combat : l'ennemi lance les dés mais seuls les touches du type de la cible comptent en pertes. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement.
S	Tireur élite (Sharpshooters)	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.
T	Tireurs	Une unité d'infanterie est particulièrement entraînée au tir. Elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire pour un tir à distance (arme rayée) ou lorsqu'elle effectue une riposte ou une embuscade.

## **08 – Particularité de l'unité autre, (sous forme d'une ou deux lettres).**

Ici on marque une lettre indiquant une particularité.

Lettre	Nom	Description et effet
E	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
F	Fuyants	Drapeau = nombre d'hex par recul triplé.
H	Hésitants	Drapeau = nombre d'hex par recul doublé.
I	Insaisissable	L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les avantages tactiques qui ne se traduisent pas par des coups touchés donnent des coups au moral.
P	Panique	Pour chaque hexagone de repli effectif (et outre le mouvement de repli), lancer 1 dé : 1 perte si coup touché.
T	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

## **09 – Particularité de l'unité liée à la composition.**

Ici on aura un dessin indiquant une particularité.

# La Règle “JOMINI” V2

Lettre	Nom	Description et effet
	Chevaux	L'unité est équipée de chevaux, soit pour être portée (infanterie), soit pour être plus rapidement tractée (artillerie).
	Chameau	L'unité est équipée de chameaux, soit pour être portée (infanterie), soit pour être tractée (artillerie).
	Éléphant	L'unité est équipée d'éléphants, soit pour être portée (infanterie), soit pour être tractée (artillerie).
	Coueurs des bois	Pour l'unité, un hexagone de forêt est, pour le déplacement, comme un hexagone de plaine. Elle n'est pas arrêtée ni ralentie. Pour certains cas, on pourra l'étendre aux marais voire à la rocaille.
	Chariots	L'unité d'infanterie est équipée de chariots pour être transportée.

## **10 – Particularité de l'unité liée à l'entraînement/commandement.**

Ici on aura une lettre dans un cadre indiquant une particularité liée à l'entraînement/commandement.

Lettre	Nom	Description et effet
	Manœuvre	L'unité est entraînée spécialement à manœuvrer. Les ordres de manœuvre coûtent donc un point de moins (mais un ordre coûte toujours au moins un point).
	Manœuvre faible	L'unité est peu entraînée à manœuvrer. Les ordres de manœuvre coûtent donc un point de plus.
	Attaque	L'unité est entraînée spécialement à l'attaque. Les ordres d'attaque coûtent donc un point de moins (mais un ordre coûte toujours au moins un point).
	Attaque faible	L'unité est peu entraînée à l'attaque. Les ordres d'attaque manœuvre coûtent donc un point de plus.
	Défense	L'unité est entraînée spécialement à la défense. Les ordres de défense coûtent donc un point de moins (mais un ordre coûte toujours au moins un point).
	Défense faible	L'unité est peu entraînée à la défense. Les ordres de défense coûtent donc un point de plus.
	Féodal	L'unité appartient à un seigneur féodal. Elle doit donc être rattachée à un des sous-généraux et se comporte comme les unités « Alliées » (voir au commandement). Ces unités 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.

## **Unités spéciales**

### **Infanterie**

### **Rappel des unités habituelles**

# La Règle “JOMINI” V2

Infanterie légère	Infanterie de Ligne	Inf fusils rayés légère	Inf fusils rayés lourde
			
<p>Infanterie entraînée à combattre en ordre dispersé mais aussi en ordre serré comme l'autre. Cela lui permet de se déplacer plus facilement en particulier en terrain difficile, boisé notamment. En revanche, elle est moins efficace en combat rapproché.</p>	<p>C'est l'infanterie régulière, entraînée à combattre en serrant les rangs. On dit aussi infanterie lourde.</p>	<p>Infanterie légère entraînée à utiliser des fusils rayés, qui tirent plus loin. Ces troupes peuvent donc tirer à 2 hex.</p>	<p>Infanterie lourde entraînée à utiliser des fusils rayés.</p>

## Infanteries peu armées

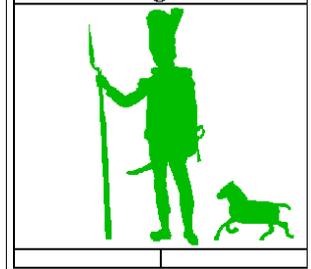
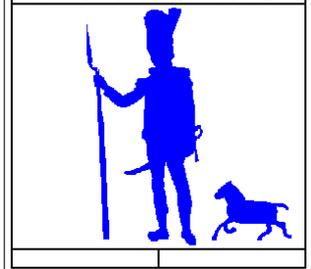
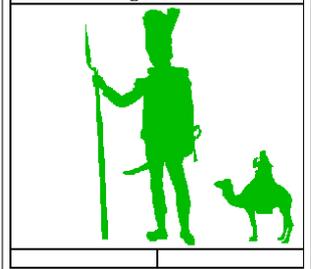
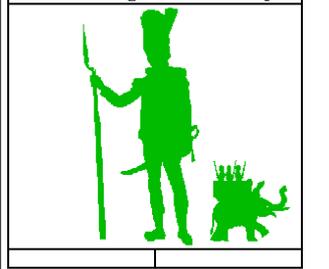
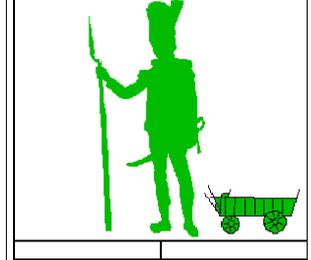
Archers légers	Archers moyens	Inf légère non tireur	Inf lourde non tireur
			
<p>Infanterie légère utilisant des armes traditionnelles (arcs, arbalètes, frondes, etc.) qui ont une portée comparable à celle des armes à feu à silex. Sans baïonnettes, ils utilisent en corps à corps des armes moins efficace que des baïonnettes bien servies.</p>	<p>Infanterie lourde utilisant des armes traditionnelles (arcs, arbalètes, frondes, etc.). (Compter infanterie plus « Irréguliers »)</p>	<p>Infanterie sans arme de tir, qui vient systématiquement au corps à corps, donc face aux baïonnettes. Et elles subissent généralement une ou plusieurs décharges à bout portant avant d'arriver au contact.</p>	<p>Infanterie lourde sans arme de tir.</p>

## Infanterie montée.

C'est de l'infanterie qui possède des montures pour se déplacer plus rapidement mais qui est entraînée à combattre à pied (voir « Infanterie montée » au Chapitre 3). Ces montures peuvent être des chevaux, des dromadaires, voire des éléphants. On y adjoint des troupes transportées sur des chariots.

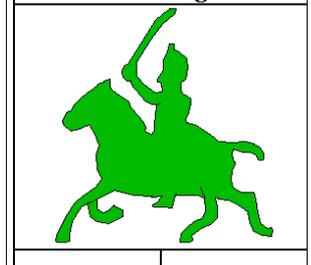
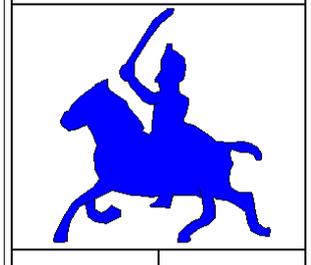
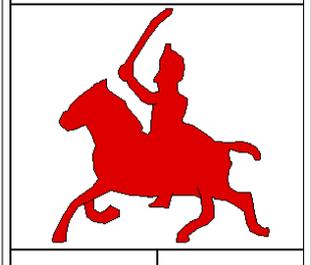
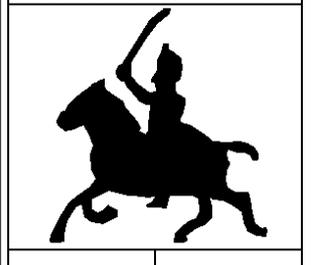
Exemples de troupes d'infanterie montée :

# La Règle “JOMINI” V2

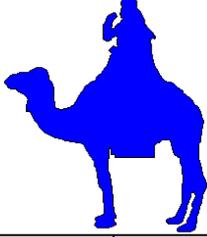
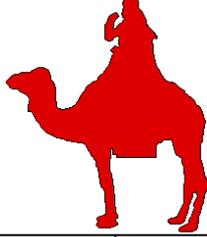
<p><b>Infanterie légère montée</b></p> 	<p><b>Infanterie lourde montée</b></p> 	<p><b>Infanterie légère montée drom.</b></p> 	<p><b>Infanterie légère montée eleph.</b></p> 
<p>Infanterie légère montée sur des chevaux.</p>	<p>Infanterie lourde montée sur des chevaux.</p>	<p>Infanterie légère montée sur des dromadaires ou chameaux. Exemple : une unité de méharistes en Afrique du Nord.</p>	<p>Infanterie légère montée sur des éléphants.</p>
<p><b>Infanterie légère montée Chariot</b></p> 	<p>Infanterie légère transportée par des chariots.</p>		

## Troupes montées

Toutes les troupes montées sont classiques (sauf particularités nationales) sauf les éléphants que l'on verra plus loin.

<p><b>Cavalerie Légère</b></p> 	<p><b>Cavalerie lourde</b></p> 	<p><b>Cuirassiers</b></p> 	<p><b>Cavalerie Très Lourde</b></p> 
<p>Cavalerie entraînée à combattre en ordre dispersé et à se déplacer rapidement, avec des chevaux légers et rapides. Leur rôle principal est la reconnaissance avant le combat et la poursuite après. Cependant, elle combat aussi dans les batailles mais elle est moins efficace que des cavalerie plus lourdes.</p>	<p>Cavalerie entraînée à combattre dans les batailles, parfois avec des mousquetons ou en mêlée au sabre. Ces cavaliers portent généralement des bottes hautes et lourdes. Ils ont des chevaux puissants On dit aussi cavalerie de ligne.</p>	<p>Cavalerie plus lourde que la cavalerie lourde de ligne, équipés de cuirasses ou parfois de côtes de mailles.</p>	<p>Cavalerie équipée à l'ancienne d'armures lourdes de métal et avec souvent des chevaux protégés. Ils sont si lourdement équipés qu'ils se déplacent assez lentement mais ils sont puissants et résistants en bataille.</p>

# La Règle "JOMINI" V2

<p><b>Lanciers légers</b></p> 	<p><b>Lanciers lourds</b></p> 	<p><b>Cuirassiers lanciers</b></p> 	<p><b>Lanciers très Lourds</b></p> 
<p>Cavalerie légère équipée de la lance.</p>	<p>Cavalerie lourde équipée de la lance.</p>	<p>Cuirassiers équipés de la lance.</p>	<p>avalerie très lourde équipée de la lance.</p>
<p><b>Chamellerie légère</b></p> 	<p><b>Chameliers lourds</b></p> 	<p><b>Chameliers cuirassiers</b></p> 	<p><b>Chamellerie très lourde</b></p> 
<p>Comparable à la cavalerie légère mais sur dromadaires. Ils se déplacent moins vite que la cavalerie légère.</p>	<p>Comparable à la cavalerie lourde mais sur dromadaires.</p>	<p>Comparable aux cuirassiers de la cavalerie mais sur dromadaires.</p>	<p>Comparable à la cavalerie très lourde mais sur dromadaires.</p>

## Artillerie

Rappel : l'artillerie de ce temps était désignée par le poids de son projectile en livres. Nous les séparons en catégories selon le poids en livres françaises. Celle-ci était presque la plus lourde d'Europe. Les autres pays ont des livres plus légères.<sup>1</sup>

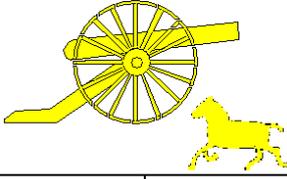
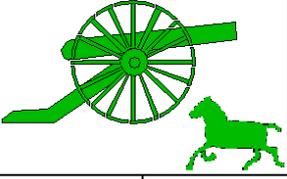
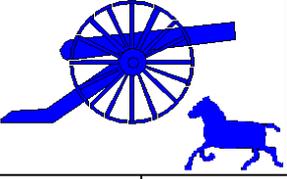
## Artillerie à pied

<p><b>Artillerie très légère à pied</b></p> 	<p><b>Artillerie légère à pied</b></p> 	<p><b>Artillerie lourde à pied</b></p> 	<p><b>Artillerie très lourde à pied</b></p> 
<p>Artillerie dont les projectiles sont inférieurs à 3 livres françaises.</p>	<p>Artillerie dont les projectiles sont compris entre 3 et 6 livres françaises.</p>	<p>Artillerie dont les projectiles sont compris entre 6 et 11 livres françaises.</p>	<p>Artillerie dont les projectiles sont supérieurs à 11 livres françaises.</p>

<sup>1</sup> La livre d'Angleterre vaut 0,92 livres françaises ; celle d'Autriche, 0,78 ; de Prusse, 0,95 ; de Russie, 0,83. Ainsi un 9 livres anglais équivaut à peu près à un 8 livres français.

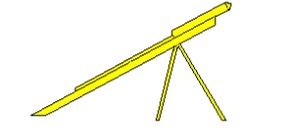
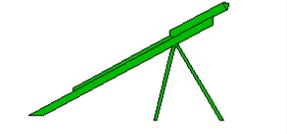
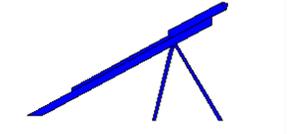
# La Règle "JOMINI" V2

## Artillerie à cheval ou « volante »

<p><b>Artillerie cheval très légère</b></p> 	<p><b>Artillerie cheval légère</b></p> 	<p><b>Artillerie cheval lourde</b></p> 	<p>Il n'y a pas d'artillerie volante supérieure à 11 livres.</p>
<p>Artillerie très légère volante.</p>	<p>Artillerie légère volante</p>	<p>Artillerie lourde volante</p>	

## Artillerie à fusées

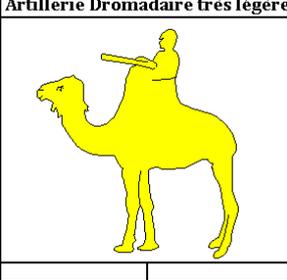
Il y eut parfois des unités d'artillerie qui employaient des fusées au lieu de canons. Cela donne des effets particuliers. La classification se fait par comparaison avec les effets de l'artillerie à pied. Vu les délais d'installation, il n'y a pas d'artillerie à fusées volante.

<p><b>Artillerie très légère à fusées</b></p> 	<p><b>Artillerie légère à fusées</b></p> 	<p><b>Artillerie lourde à fusées</b></p> 	<p><b>Artillerie très lourde à fusées</b></p> 
<p>Équivalent à fusées de l'artillerie très légère.</p>	<p>Équivalent à fusées de l'artillerie légère.</p>	<p>Équivalent à fusées de l'artillerie lourde.</p>	<p>Équivalent à fusées de l'artillerie très lourde, essentiellement pour les sièges.</p>

## Caronades

Ce sont des canons courts originaires de la marine. Plus courts que les canons ordinaires, ils sont rechargés plus rapidement mais tirent moins loin. Ils sont aussi plus légers et donc plus faciles à déplacer. On les comptera simplement comme de l'artillerie à pied mais du type plus léger que celui que leur donnerait leur projectile.

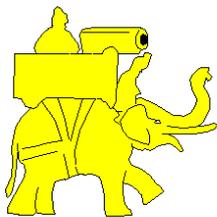
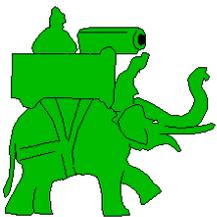
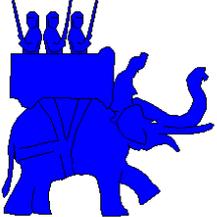
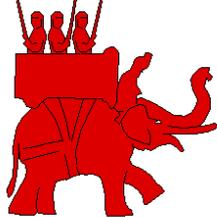
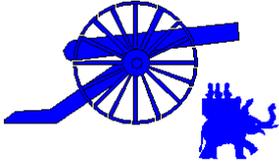
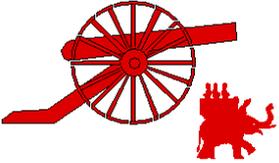
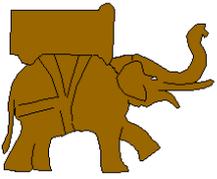
## Zamboureks

<p><b>Artillerie Dromadaire très légère</b></p> 	<p>Ce sont des unités de dromadaires équipées de pièces d'artillerie très légères (1 livre). On compte les pertes sur la face « troupe montée » du dé.</p>
---	--

## Éléphants

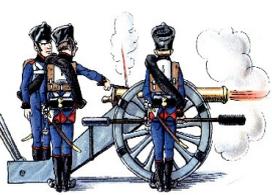
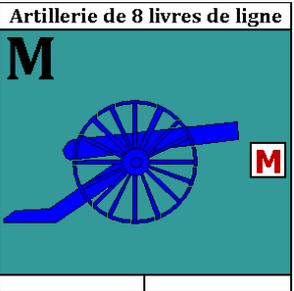
Les éléphants sont utilisés dans certains pays orientaux de plusieurs façons : transport, infanterie montée, tracteurs d'artillerie lourde, porteurs d'artillerie légère, voire directement au combat.

# La Règle "JOMINI" V2

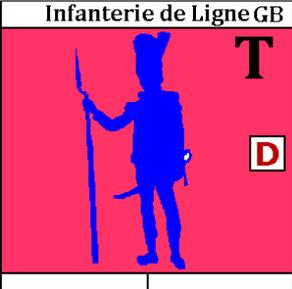
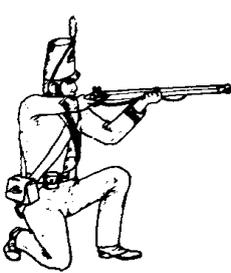
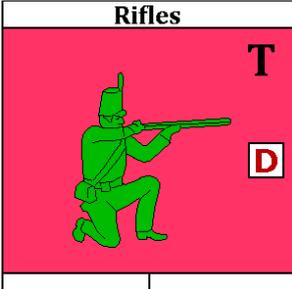
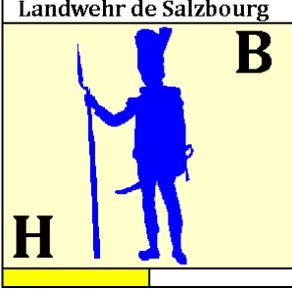
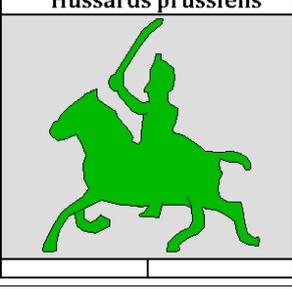
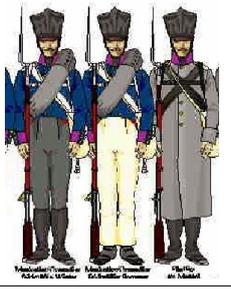
<p><b>Artillerie Eléphant très légère</b></p> 	<p><b>Artillerie Eléphant légère</b></p> 	<p><b>Eléphant Moyen</b></p> 	<p><b>Eléphant lourd</b></p> 
<p>Il s'agit de pierriers, de pièces sur pivot et de petits pièces de 1 à 3 livres montées sur le bord du howdah.</p>	<p>Il s'agit de pièces d'artillerie légère (4 à 6 livres) montées dans le howdah.</p>	<p>Il s'agit d'éléphants utilisés directement comme des engins de combat, des sortes de tanks. Cela a bien diminué depuis la généralisation des armes à feu mais une charge d'éléphants est toujours aussi impressionnante.</p>	<p>Ce sont des éléphants comme les précédents, en partie protégés par des tentures et avec des défenses armées.</p>
<p><b>Artillerie Lourde tractée eleph.</b></p> 	<p><b>Art. très Lourde tractée eleph.</b></p> 	<p><b>Eléphant en panique</b></p> 	<p>Quand une unité d'éléphants subit une perte, le modèle ne disparaît pas mais l'éléphant panique, ce qui peut entraîner des combats avec d'autres troupes. (Voir au combat).</p>
<p>Artillerie lourde tractée par des éléphants. Cela joue au moment des combats.</p>	<p>Artillerie très lourde tractée par des éléphants.</p>		

Les éléphants sont très particuliers : il n'ont qu'une plaquette d'animaux (même s'ils portent de l'artillerie) ce qui a des conséquences (Voir au chapitre sur les combats).

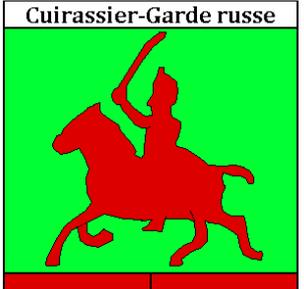
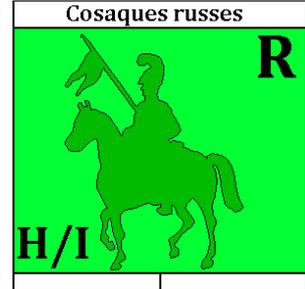
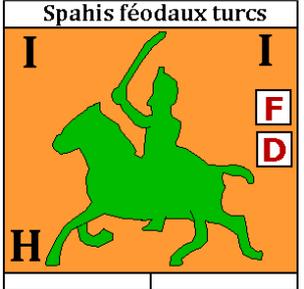
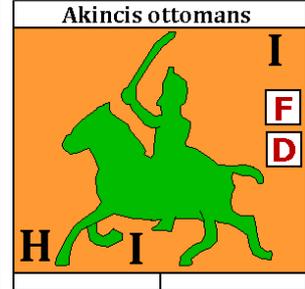
## Exemples d'unités

<p><b>France - Grenadier vieille garde</b></p> 	<p><b>France - Artillerie de 8 livres de ligne</b></p> 
<p><b>Grenadier Vieille Garde</b></p> 	<p><b>Artillerie de 8 livres de ligne</b></p> 
<p>Les grenadiers de la vieille garde française peuvent être définis comme de l'infanterie lourde d'élite « solides » (avec une plaquette de plus que d'habitude). Ils payent les ordres de manœuvre un point de moins.</p>	<p>L'artillerie de ligne (à pied) française peut être définie comme de l'artillerie lourde M = Mobile (artillerie) (Une artillerie moyenne (lourde) ou plus légère a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.) De plus, ils payent les ordres de manœuvre un point de moins.</p>
<p><b>Grande Bretagne - vSoldat de compagnie du centre</b></p>	<p><b>Grande Bretagne - Rifles</b></p>

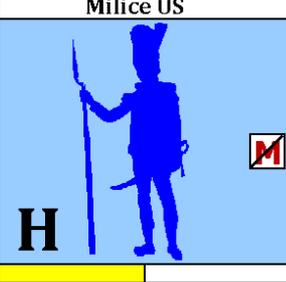
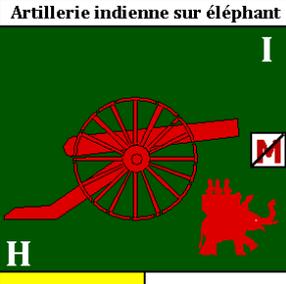
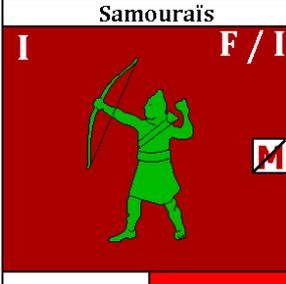
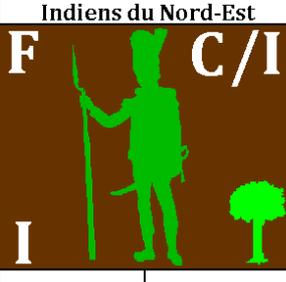
# La Règle "JOMINI" V2

	<p><b>Infanterie de Ligne GB</b></p> 		<p><b>Rifles</b></p> 
<p>L'infanterie britannique normale peut être définie comme de l'infanterie de ligne avec la caractéristique T = Tireurs (Une unité d'infanterie est particulièrement entraînée au tir. Elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire lorsqu'elle effectue une riposte ou une embuscade.) De plus, ils payent les ordres de défense un point de moins.</p>	<p>Les rifles britanniques peuvent être définie comme de l'infanterie légère avec fusils rayés (pouvant tirer à 2 hex) et la caractéristique T = Tireurs (Une unité d'infanterie est particulièrement entraînée au tir. Elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire pour le tir à distance ou lorsqu'elle effectue une riposte ou une embuscade.) De plus, ils payent les ordres de défense un point de moins.</p>		
<p><b>Autriche - Dragons</b></p>		<p><b>Autriche - Landwehr de Salzburg</b></p>	
	<p><b>Dragons 5ème régiment</b></p> 		<p><b>Landwehr de Salzburg</b></p> 
<p>Les dragons autrichiens peuvent être définis comme de la cavalerie de ligne « Tenace » (le premier recul est de 1 hex au lieu de 2). Ils payent les ordres d'attaque et de défense un point de plus.</p>	<p>Les troupes de la Landwehr autrichienne peuvent être définis comme de l'infanterie de ligne avec les caractéristiques : B = Basiques (Faute de troupes d'élite en son sein, l'unité ne peut pas recevoir l'ordre d'attaque « allant ».) H = Hésitants (Drapeau = recul doublé soit 2 hex.)</p>		
<p><b>Prusse - Hussards</b></p>		<p><b>Prusse - Infanterie de Réserve</b></p>	
	<p><b>Hussards prussiens</b></p> 		<p><b>Infanterie de réserve</b></p> 
<p>Les hussards prussiens peuvent être définis comme de la cavalerie légère.</p>	<p>L'Infanterie de Réserve prussienne peut être définie comme de l'infanterie de ligne avec la caractéristique H = Hésitants (Drapeau = recul 2 hex.)</p>		
<p><b>Russie - Cuirassier-Garde</b></p>		<p><b>Russie - Cosaques</b></p>	

# La Règle "JOMINI" V2

	<p><b>Cuirassier-Garde russe</b></p> 		<p><b>Cosaques russes</b></p> 
<p>Les grenadiers-gardes peuvent être définis comme des cuirassiers d'élite « solides » (avec une plaquette de plus que d'habitude.</p>		<p>Les cosaques peuvent être définis comme des lanciers légers avec les caractéristiques :</p> <p>R = Rompre (Cette unité de troupes montées ou d'infanterie légère est formée de soldats entraînés à s'échapper plutôt que combattre. Quand un ennemi déclare un combat corps à corps, l'unité peut rompre le combat : l'ennemi lance les dés mais seuls les touches du type de la cible comptent en pertes. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement.)</p> <p>H = Hésitants (Drapeau = recul 2 hex doublé ; soit 4 hex.)</p> <p>I = Insaisissable (L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les avantages tactiques qui ne se traduisent pas par des coups touchés donnent des coups au moral.)</p>	
<p><b>Ottomans - Spahi féodal</b></p>		<p><b>Ottomans - Les « Akincis » (faiseurs de raid)</b></p>	
	<p><b>Spahis féodaux turcs</b></p> 		<p><b>Akincis ottomans</b></p> 
<p>Les spahis féodaux peuvent être définis comme des cavaliers légers avec les caractéristiques</p> <p>I = Impétueux (Possibilité de jeter un dé : si drapeau ou avantage tactique, une marche forcée gratuite pour venir au contact. Mais en toute situation, obligation d'attaquer un ennemi s'il en est un adjacent.)</p> <p>I = Irréguliers (Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont dérouterés par le combat en ligne, la baïonnette, etc.)</p> <p>H = Hésitants (Drapeau = recul 4 hex.)</p> <p>Ils payent les ordres de défense un point de moins.</p> <p>De plus, le commandement sera féodal, soit donc une partie des troupes seront des « Alliés » avec leurs officiers.</p>		<p>Ce sont des unités de cavaliers légers chargés de razzier les territoires ennemis et utilisés comme éclaireurs. Ils seront définis comme des cavaliers légers avec les caractéristiques</p> <p>I = Irréguliers (Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont dérouterés par le combat en ligne, la baïonnette, etc.)</p> <p>H = Hésitants (Drapeau = recul 4 hex.)</p> <p>I = Insaisissable (L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les avantages tactiques non coups touchés sont des coups au moral.)</p> <p>Ils payent les ordres de défense un point de moins.</p> <p>De plus, le commandement sera féodal, soit donc une partie des troupes seront des « Alliés » avec leurs officiers.</p>	
<p><b>USA - Milice volontaire</b></p>		<p><b>USA - Pirates de Barataria</b></p>	

# La Règle "JOMINI" V2

	<p style="text-align: center;"><b>Milice US</b></p> 		<p style="text-align: center;"><b>Pirates de Barataria</b></p> 
<p>La milice US peut être définie comme de l'infanterie de ligne recrues avec les caractéristiques :</p> <p>H = Hésitants (Drapeau = recul 2 hex.)  Plus Manœuvre faible (L'unité est peu entraînée à manœuvrer. Les ordres de manœuvre coûtent donc un point de plus.)</p>		<p>Les pirates de Barataria qui combattent aux côtés des US en Louisiane peuvent être définis comme de l'infanterie légère « solide » avec la caractéristique Manœuvre faible (L'unité est peu entraînée à manœuvrer. Les ordres de manœuvre coûtent donc un point de plus.)</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Indes - Artillerie tractée par éléphants</b></p>		<p style="text-align: center;"><b>Japon - Samourais</b></p>	
	<p style="text-align: center;"><b>Artillerie indienne sur éléphant</b></p> 		<p style="text-align: center;"><b>Samourais</b></p> 
<p>L'artillerie indienne très lourde était souvent tirée par des éléphants. Elle peut être définie comme de l'artillerie très lourde recrues avec les caractéristiques :</p> <p>H = Hésitants (Drapeau = recul 2 hex.)  I = Irréguliers (Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont dérouterés par le combat en ligne, la baïonnette, etc).)  Manœuvre faible (Ordres de manœuvre +1 point.)</p>		<p>Les samourais de la fin de l'ère Edo = infanterie légère « solide » avec les caractéristiques :</p> <p>I = Impétueux (Jet 1d6 : si drapeau ou avantage tactique, marche forcée gratuite pour venir au contact. Obligation d'attaquer un ennemi s'il en est un adjacent.)  F = Fanatiques (+ 1 dé en attaque et défense mais avantages tactiques reçus = coups touchés. Obligation de suivi après combat.)  I = Irréguliers (Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont dérouterés par le combat en ligne, la baïonnette, etc).)  Manœuvre faible (Ordres de manœuvre +1 point.)</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Indiens du Nord-Est</b></p>		<p style="text-align: center;"><b>Zoulous Shaka – Hommes célibataires</b></p>	
	<p style="text-align: center;"><b>Indiens du Nord-Est</b></p> 		<p style="text-align: center;"><b>Impi de célibataires Zoulous</b></p> 
<p>Les Indiens du Nord-Est peuvent être définis comme de l'infanterie légère avec les caractéristiques</p> <p>F = Peu fiable (Après l'activation, pour une unité activée concernée, jet d'un dé. Si un drapeau sort, l'unité reste sur place, si un avantage tactique sort, l'unité a une capacité de mouvement doublée.)  C = Changeants (Suivi obligatoire plus 1 hex possible et</p>		<p>Les Zoulous de Shaka, rencontrés par des anglais en 1812, peuvent être définis pour une Impi de célibataires comme de l'infanterie légère avec les caractéristiques</p> <p>I = Impétueux (Possibilité de jeter un dé : si drapeau ou avantage tactique, une marche forcée gratuite pour venir au contact. Mais en toute situation, obligation d'attaquer un ennemi s'il en est un adjacent..)</p>	

## La Règle “JOMINI” V2

<p>Drapeau = recul 2 hex.)</p> <p>I = Irréguliers (Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont dérouterés par le combat en ligne, la baïonnette, etc).)</p> <p>I = Insaisissable (L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les avantages tactiques non coups touchés sont des coups au moral.)</p> <p>Et « Coureurs des bois » : Pour l'unité, un hexagone de forêt est, pour le déplacement, comme un hexagone de plaine. Elle n'est pas arrêtée ni ralentie.</p>	<p>M = Mobile (L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.)</p> <p>F = Fanatiques (+ 1 dé en attaque et défense mais tous les avantages tactiques contre elle équivalent à des coups touchés. Obligation de suivi après combat.)</p> <p>I = Irréguliers (Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont dérouterés par le combat en ligne, la baïonnette, etc).)</p>
---	---

