

## “JOMINI” - Feuille Référence Rapide – Ordres et Part.

Nom	Pts	Description
<b>Ordres de Commandement durant la phase de Commandement</b> (La valeur ne peut être diminuée ni par l'influence d'un officier ni par une caractéristique d'unité)		
Reconnaissance	1	le joueur ne peut activer <b>qu'une seule unité</b> durant son tour. En contrepartie, il gagne un nombre de points de commandement égal au niveau de commandement de son général en chef.
Estafette	2	Permet au joueur d'activer <b>une unité supplémentaire</b> de n'importe quel type, située n'importe où sur le champ de bataille.
Déplacement stratégique	2	Permet au joueur d'effectuer une activation supplémentaire spéciale, avec un officier et sur des unités autres que les autres. Ces unités ne pourront faire autre chose que <b>se déplacer</b> et à aucun moment aucune de ces unités ne devra se trouver ce tour à <b>moins de 6 hexagones</b> de tout ennemi.
Activation supplémentaire	5	Permet au joueur d'effectuer <b>une activation de plus</b> dans le même tour, avec un officier et sur des unités différentes de la ou des premières. Toutes les règles des activations s'appliquent.
<b>Ordres de manœuvre durant la phase de Déplacement</b>		
Monter ou démonter	1	Le joueur donne à une unité activée l'ordre de <b>monter ou de démonter</b> , moyennant un pas de mouvement.
Marche forcée	2	Permet à l'unité cible de se déplacer d' <b>une case supplémentaire</b> tout en gardant sa capacité de combat si elle est activée.
Coureur des bois	2 /hex	Permet à l'unité cible de se déplacer <b>en terrain difficile</b> comme en terrain nu.
Ordre combiné	3	Les unités activées durant le tour peuvent être <b>de type différent</b> .
Messagers	3	Les unités activées par un général peuvent se trouver <b>n'importe où</b> sur le champ de bataille, mais doivent rester toutes du même type.
En avant marche !	4	Permet à <b>toutes les unités</b> activées par un même officier de se déplacer d'une case supplémentaire tout en gardant leur capacité de combat. C'est l'ordre de marche forcée pour toutes les unités du même général.
Ralliement	2 ou 3	Le général peut <b>rallier les éléments éliminés</b> d'une unité située à 2 cases ou moins de son bord de table et à plus de 2 cases d'un adversaire, en dépensant 2 points pour un élément d'Infanterie et 3 points pour un élément autre. L'élément rallié est rajouté à l'unité, sans dépasser le nombre initial d'éléments de l'unité. <b>L'unité n'est pas tenue d'être activée.</b> Mais si elle l'est, le ralliement se fait à la fin de son déplacement.
<b>Ordres d'attaque durant la phase de Combat (Corps à Corps) du joueur</b>		
Allant	Inf=1 TM=2	Les meilleurs soldats de l'unité se mettent en valeur et augmentent son efficacité. L'unité attaque son adversaire avec <b>1 dé de combat supplémentaire</b> . Si « hésitant », le coût est doublé, triplé si « fuyant ».
Charge !	2	L'unité qui reçoit cet ordre a bon moral et se considère comme <b>soutenue</b> durant toute sa phase de combat.
Berserks	3	Permet d'attaquer avec <b>2 dés de combat supplémentaires</b> mais l'unité doit <b>obligatoirement</b> faire un suivi et, pour la riposte, les «Avantages tactiques» comptent en <b>pertes</b> .
Sapeurs	4	L'unité attaquante est accompagnée de sapeurs qui <b>annulent les effets</b> du terrain attaqué.
Percée	5	Après une attaque réussie dans laquelle l'ennemi est éliminé ou a reculé, cet ordre permet à l'unité d'Infanterie ou de Cavalerie qui le reçoit d' <b>occuper la case</b> laissée libre par son adversaire puis de faire <b>une attaque supplémentaire</b> , y compris si elle a déjà effectué une poursuite.
<b>Ordre d'attaque spécial d'artillerie dans la phase de Combat du joueur</b>		
Vent du boulet	2	Une unité d' <b>artillerie</b> qui a tiré, après le jet des dés, peut <b>convertir ses avantages tactiques</b> en coups au moral.
<b>Ordres de défense durant la phase de Combat du joueur adverse</b>		
Sacrifice	1	L'unité recevant cet ordre peut <b>transformer en pertes</b> à volonté les drapeaux qu'elle reçoit en combat durant tout le tour.
Comme un roc	2	L'unité qui reçoit cet ordre se fortifie ou adopte une formation qui lui permet d'être considérée comme <b>soutenue</b> durant tout le reste du tour.
Esquive	2	Possibilité de <b>remplacer 1 coup touché</b> (et un seul) par <b>1 double coup au moral</b> .
Tenir sa position	2	L'unité recevant cet ordre peut <b>ignorer tous les drapeaux</b> qu'elle reçoit en combat durant tout le tour.
Nuts !	3	Une unité, galvanisée par son chef, compte comme <b>soutenue</b> durant tout le reste du tour et ignore en plus <b>un coup au moral supplémentaire</b> à chaque combat.
Contre-charge	4	Une cavalerie <b>soutenue</b> chargée par une cavalerie adverse contre-charge. Les 2 unités combattent simultanément et le vainqueur est celui qui cause le plus de pertes. Le vainqueur peut alors effectuer suivi et poursuite même s'il était le défenseur au début.
Retraite	4	L'unité qui reçoit cet ordre peut <b>reculer d'un nombre de cases</b> égal à sa capacité de mouvement avant l'attaque de l'adversaire mais après son mouvement. Son recul doit être au minimum d'une case et être dirigé vers son bord de table, mais les autres règles de déplacement s'appliquent à son mouvement de retraite. L'attaquant <b>ne peut plus</b> se déplacer ni attaquer durant ce tour.
Embuscade	5	Une unité ayant la <b>possibilité de riposter</b> peut effectuer sa riposte avant de subir l'attaque de son adversaire. C'est bien une <b>riposte</b> : elle n'est jamais suivie d'un assaut, d'une charge ou d'une poursuite. Si l'attaquant n'est pas éliminé ou ne doit pas reculer, il peut faire son attaque comme normalement.

# “JOMINI” - Feuille Référence Rapide – Ordres et Part.

## Particularités de l'unité

Nom	Description et effet	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).	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).
Manœuvre faible	L'unité est peu entraînée à manœuvrer. Les ordres de manœuvre coûtent donc un point de plus.	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).	Déficiences 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.
Défense faible	L'unité est peu entraînée à la défense. Les ordres de défense coûtent donc un point de plus.	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.
Bon chef	Officier particulièrement bon. = +1 activation	Officier Faible	Officier particulièrement faible. = -1 activation
Général Allié	Officier allié : ne peut commander que ses propres troupes, qui sont des unités « Alliées »	Officier Mauvais	Officier franchement mauvais. = -2 activations
Agressifs	L'unité a un dé de combat de plus en attaque (pas en riposte) et obligation de suivi après combat.	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.
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.	Irréguliers	Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont dérouterés par le combat en ligne, la baïonnette, etc).
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.	Lents	L'unité est plus lente que les autres et se déplace d'un hex de moins.
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	Mobile	L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.
Esquive	Possibilité de remplacer 1 coup touché (et un seul) par 1 triple coup au moral.	Panique	Pour chaque hexagone de repli effectif (et outre le mouvement de repli), lancer 1 dé : 1 perte si coup touché.
Fanatiques	+ 1 dé en attaque et défense mais tous les avantages tactiques contre elle équivalent à des coups touchés. Obligation de suivi après combat.	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.
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).	Rompres	Troupes entraînées 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.
Fuyants	Drapeau = nombre d'hex par recul triplé. L'ordre « Allant » coûte le triple.	Statique (artillerie)	L'artillerie est fixée sur place et ne pourra se déplacer de toute la partie.
Harcèlement	Tous les avantages tactiques qui se traduiraient par des coups touchés se traduisent par des doubles coups au moral.	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
Hésitants	Drapeau = nombre d'hex par recul doublé. L'ordre « Allant » coûte le double.	Tireur élite (Sharpshooter)	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.
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..	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.