

La Règle “JOMINI” V2

Chapitre 3 : Commandement, activation et ordres

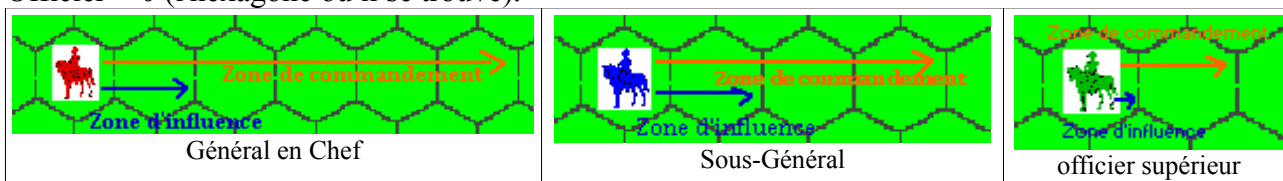
Lors d'une phase de commandement, le joueur peut activer un certain nombre d'unités. Seules les unités activées peuvent se déplacer et/ou combattre pendant son tour. Les activations sont menées par les personnages avec commandement ci-après appelés « officiers ».

Les officiers

Les officiers sont de 3 types, avec des particularités. On les trouvera à l'Annexe 2.

Distances de Commandement (activation) et d'influence des officiers

Selon le type de l'officier, la distance de Commandement varie : Général en Chef = 5 ; Sous-général = 3 ; Officier = 1. La distance d'influence varie également : Général en Chef et Sous-général = 1 ; Officier = 0 (l'hexagone où il se trouve).



Activation des unités

Le rôle principal des officiers est d'activer des unités. Le nombre de ces unités et des activations, ainsi que les officiers qui peuvent les faire dépendent du nombre d'unités dans l'armée.

Nombre d'activations

Sauf dans un scénario, voici en gros ce qu'on conseille :

Nombre d'unités	Activations
0 à 9	1 activation de 3 unités
10 à 15	1 activation de 4 unités
Plus de 15	2 activations de 3 ou 4 unités
Très grosses armées	On pourra utiliser plus de officiers, selon l'accord entre les joueurs

Choix des activations

Une activation est faite par un des généraux et officiers supérieurs présents sur la table. Cet officier pourra activer le nombre prévu d'unités par tour dans sa portée d'activation. Le joueur doit choisir quel officier fera cette activation. Toutes les unités activées sont de même type (infanterie ou troupes montées – cavalerie et chamellerie). L'artillerie à pied est activée avec l'infanterie, l'artillerie à cheval ou sur dromadaires avec la cavalerie. Il est aussi possible de n'activer que de l'artillerie qui alors peut être de tous les types. Les éléphants de combat et l'artillerie sur éléphants peuvent être activés aussi bien avec l'infanterie ou la cavalerie.

Si on a plusieurs officiers qui peuvent activer chacun plusieurs unités par tour, ils le feront dans leurs portées d'activation respectives. Il faudra cependant indiquer dans quel ordre se placent les officiers car les unités activées devront agir dans l'ordre de ces officiers : (exemple pour 2 officiers, cas le plus fréquent)

- 1 – activation des unités du 1er officier
- 2 - activation des unités du 2ème officier
- 3 – déplacement des unités du 1er officier
- 4 - déplacement des unités du 2ème officier

La Règle “JOMINI” V2

5 – combats des unités du 1er officier et conséquences

6 - combats des unités du 2ème officier et conséquences

L'officier doit être bien précisé pour voir si les unités visées sont bien dans sa zone d'activation. Chaque officier et chaque unité ne peut être activé qu'une seule fois par tour.

A noter que des activations supplémentaires spéciales pourront avoir lieu du fait d'un ordre de commandement (voir plus loin).

Activation des officiers

Un officier avec une unité activée est activé avec elle et la suit. Il peut aussi être considéré comme non activé et rester sur place. Enfin, il peut être activé seul et donc peut se déplacer indépendamment, ce qui consomme un point d'activation. La particularité est que cet officier peut être activé n'importe où sur la table et non seulement dans la portée d'activation de l'officier activant.

Ordres spéciaux influençant le jeu.

Lors des différentes phases du jeu, des joueurs peuvent donner des ordres. Au début de la partie, chaque joueur prend un nombre de pions d'ordre défini par le scénario ou, à défaut, qui correspond à son niveau de commandement. Il pourra en avoir d'autres durant la partie en obtenant le symbole «lettre d'ordre» avec leurs dés, lors de leurs combats.

Pour « payer » ces ordres, le joueur consomme ces points d'ordre. Il n'est pas nécessaire d'être dans la zone de commandement d'un officier pour pouvoir lancer un tel ordre (mais voir plus loin). Les 4 types d'ordres sont :

- les ordres de commandement, donnés par le Général en chef lors de la Phase de Commandement. Un seul ordre de commandement peut être donné dans cette phase ;
- les ordres de manœuvre lors de la Phase de Déplacement. Un seul ordre de manœuvre peut être donné dans cette phase ;
- les ordres d'attaque, donnés par le joueur attaquant dans la Phase de Combats. Un seul ordre d'attaque peut être donné pour une attaque, et jamais en riposte ;
- les ordres de défense, donnés par le joueur défenseur dans la Phase de Combats. Un seul ordre de défense peut être donné pour une attaque (mais certains comptent pour tout le tour).

Pour donner un ordre, le joueur doit dépenser immédiatement un nombre de points d'ordre correspondant au coût de l'ordre, avec les pions qu'il possède avant l'application de ses effets. En cas de litige avec les règles, c'est le libellé de l'ordre qui prévaut pour son application. La présence d'un officier peut diminuer le coût d'un ordre (sauf pour un ordre de Commandement) mais un ordre a toujours un coût au moins de 1.

Les différents ordres

Ordres de Commandement

Ces ordres ne peuvent être donnés que durant la phase de Commandement du joueur.

Ordres de Commandement durant la phase de Commandement (La valeur ne peut être diminuée ni par l'influence d'un officier ni par une caractéristique d'unité)		
Nom	Points	Description
Reconnaissance	1	le joueur ne peut activer qu'une seule unité 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 une unité supplémentaire de n'importe quel type, située n'importe où sur le champ de bataille.

La Règle “JOMINI” V2

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 se déplacer et à aucun moment aucune de ces unités ne devra se trouver ce tour à moins de 6 hexagones de tout ennemi.
Activation supplémentaire	5	Permet au joueur d'effectuer une activation de plus dans le même tour, avec un officier et sur des unités différentes de la ou des premières. Toutes les règles des activations s'appliquent.

Un joueur ne peut donner qu'un seul ordre de Commandement durant un tour.

Ordres de manœuvre

Ces ordres ne peuvent être donnés que durant la phase de Déplacement du joueur.

Ordres de manœuvre durant la phase de Déplacement		
Nom	Points	Description
Monter ou démonter	1	Le joueur donne à une unité activée l'ordre de monter ou de démonter , moyennant un pas de mouvement.
Marche forcée	2	Permet à l'unité cible de se déplacer d' une case supplémentaire tout en gardant sa capacité de combat si elle est activée.
Coureur des bois	2 /hex	Permet à l'unité cible de se déplacer en terrain difficile comme en terrain nu.
Ordre combiné	3	Les unités activées durant le tour peuvent être de type différent .
Messageurs	3	Les unités activées par un général peuvent se trouver n'importe où sur le champ de bataille, mais doivent rester toutes du même type.
En avant marche !	4	Permet à toutes les unités 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 rallier les éléments éliminés 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. L'unité n'est pas tenue d'être activée. Mais si elle l'est, le ralliement se fait à la fin de son déplacement.

Un joueur ne peut donner qu'un seul ordre de manœuvre durant un tour.

Ordres d'attaque

Ces ordres ne peuvent être donnés que lors d'une phase de combat du joueur. Ils ne peuvent pas être donnés en cas de riposte de ses unités durant la phase de combat de son adversaire ou pour un tir à distance. On ne peut donner qu'un seul ordre par combat (une unité attaquante contre une unité en défense.)

Ordres d'attaque durant la phase de Combat (Corps à Corps) du joueur		
Nom	Points	Description
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 1 dé de combat supplémentaire . Si « hésitant », le coût est doublé, triplé si « fuyant ».
Charge !	2	L'unité qui reçoit cet ordre a bon moral et se considère comme soutenue durant toute sa phase de combat.
Berserks	3	Permet d'attaquer avec 2 dés de combat supplémentaires mais l'unité doit obligatoirement faire un suivi et, pour la riposte, les «Avantages tactiques» comptent en pertes .
Sapeurs	4	L'unité attaquante est accompagnée de sapeurs qui annulent les effets 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'occuper la case laissée libre par son adversaire puis de faire une attaque supplémentaire , y compris si elle a déjà effectué une poursuite.
Ordre d'attaque spécial d'artillerie dans la phase de Combat du joueur		
Vent du boulet	2	Une unité d'artillerie qui a tiré, après le jet des dés, peut convertir ses avantages tactiques en coups au moral.

La Règle “JOMINI” V2

Ordres de défense

Le joueur ne peut donner ces ordres que durant la phase de Combat de son adversaire et en répondant à une attaque ennemie, après un éventuel ordre d'attaque mais avant le jet des dés. On ne peut donner qu'un seul ordre par combat (une unité attaquante contre une unité en défense) et uniquement pour un combat corps à corps.

Ordres de défense durant la phase de Combat du joueur adverse		
Nom	Pts	Description
Sacrifice	1	L'unité recevant cet ordre peut transformer en pertes 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 soutenue durant tout le reste du tour.
Esquive	2	Possibilité de remplacer 1 coup touché (et un seul) par 1 double coup au moral.
Tenir sa position	2	L'unité recevant cet ordre peut ignorer tous les drapeaux qu'elle reçoit en combat durant tout le tour.
Nuts !	3	Une unité, galvanisée par son chef, compte comme soutenue durant tout le reste du tour et ignore en plus un coup au moral supplémentaire à chaque combat.
Contre-charge	4	Une cavalerie soutenue 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 reculer d'un nombre de cases 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 ne peut plus se déplacer ni attaquer durant ce tour.
Embuscade	5	Une unité ayant la possibilité de riposter peut effectuer sa riposte avant de subir l'attaque de son adversaire. C'est bien une riposte : 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.

Autres influences d'un officier sur son environnement.

Outre l'activation et les ordres, un officier a une influence sur les troupes dans sa portée d'influence.

Réduction du coût des ordres

Un ordre donné à une unité qui se trouve dans la portée d'influence d'un personnage de commandement coûte un point de moins, mais un ordre coûte toujours au moins 1 point.

Prendre la tête

Un officier peut prendre la tête d'une unité qui se trouve dans sa portée d'influence. Ce faisant, il disparaît, enlevé de la table. Cela lui permet de :

- activer cette unité en plus des activations normales
- donner à cette unité un ordre sans dépenser de points d'ordre
- ignorer une perte reçue par cette unité
- donner 2 dés de plus à l'unité en combat
- rallier complètement l'unité, c'est à dire lui rendre toutes ses plaquettes perdues, s'il n'y a aucun ennemi à 2 cases alentours.

Du fait que l'officier disparaît, un général en chef ne peut faire aucune de ces actions.

Effet sur le moral des troupes

L'unité qui se trouve sur la même case qu'un personnage de commandement bénéficie d'un avantage moral. Elle peut ignorer un drapeau (coup au moral) en plus du soutien éventuel. Là, ce n'est valable que sur cette seule case.