

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

Nom	Points	Description
Ordres de manœuvre durant la phase de Commandement et de Déplacement		
Monter ou démonter	1	le joueur donne à une unité activée l'ordre de monter ou de démonter , moyennant un pas de mouvement.
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.
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 par hex	Permet à l'unité cible de se déplacer en terrain difficile comme en terrain nu.
Estafette	3	Permet au joueur d'activer une unité supplémentaire de n'importe quel type, située n'importe où sur le champ de bataille.
Attaque combinée	4	Les unités activées durant le tour peuvent être de type différent .
Manœuvre	4	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 !	5	Permet à toutes les unités activées de se déplacer d'une case supplémentaire tout en gardant leur capacité de combat. Cela correspond à appliquer l'ordre de marche forcée à toutes les unités activées.
Assaut général	10	Permet au joueur d'effectuer une seconde phase de commandement dans le même tour. les unités déjà activées ne peuvent pas l'être une seconde fois dans le même tour. En revanche, il est possible que cette seconde activation soit effectuée sur un type de troupes différent de la première. Cette seconde phase d'activation doit être entièrement jouée avant de passer à la phase de combat du joueur.
Ralliement	Variable	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, cela doit se faire à la fin de son déplacement.
Ordres d'attaque durant la phase de Combat (Corps à Corps) du joueur		
Allant	1 inf. 2 cav.	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 .
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 .
Charge !	3	L'unité qui reçoit cet ordre adopte une formation spécifique qui lui permet de se considérer comme soutenue durant toute sa phase de combat.
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.
Sapeurs	5	L'unité attaquante est accompagnée de sapeurs qui annulent les effets du terrain attaqué.
Ordres de défense durant la phase de Combat du joueur adverse		
Sacrifice	1	L'unité recevant cet ordre peut transformer en pertes à volonté les drapeaux qu'elle reçoit en combat durant tout le tour.
Esquive	1	Possibilité de remplacer 1 coup touché (et un seul) par 1 double coup au moral .
Nouvelle chance	1	Un unité dans la zone d'influence d'un officier peut faire relancer par l'attaquant un seul dé de combat .
Tenir sa position	2	L'unité recevant cet ordre peut ignorer tous les drapeaux qu'elle reçoit en combat durant tout le tour.
Comme un roc	3	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.
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.

“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.
Basiques	Faute de troupes d'élite en son sein, l'unité ne peut pas recevoir l'ordre d'attaque « allant ».	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 déroutés par le combat en ligne, la baïonnette, etc).
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.	Lents	L'unité est plus lente que les autres et se déplace d'un hex de moins.
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.	Mobile	L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.
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	Panique	Pour chaque hexagone de repli effectif (et outre le mouvement de repli), lancer 1 dé : 1 perte si coup touché.
Esquive	Possibilité de remplacer 1 coup touché (et un seul) par 1 triple coup au moral.	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.
Fanatiques	+ 1 dé en attaque et défense mais tous les avantages tactiques contre elle équivalent à des coups touchés. Obligation de suivi après combat.	Rompre	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.
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).	Statique (artillerie)	L'artillerie est fixée sur place et ne pourra se déplacer de toute la partie.
Fuyants	Drapeau = nombre d'hex par recul triplé.	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
Harcèlement	Tous les avantages tactiques qui se traduiraient par des coups touchés se traduisent par des doubles coups au moral.	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.
Hésitants	Drapeau = nombre d'hex par recul doublé.	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.
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..		