

# La Règle “Panache” - Feuille Référence Rapide – Achats

## Ordres d'Achats durant la phase de Financement

(La valeur ne peut être diminuée ni par l'influence d'un officier ni par une caractéristique d'unité)		
Nom	Points	Description
Chemins détournés	5	Le Général en chef paye des paysans pour servir de guides à des troupes qui vont donc se déplacer par des chemins détournés. En plus des activations normales, il va avoir une activation supplémentaire spéciale, avec un officier et sur des unités autres que celles des activations normales. Ces unités ne pourront faire autre chose que se déplacer et à <u>aucun moment</u> aucune de ces unités ne devra se trouver ce tour à moins de 6 hexagones de tout ennemi.
Comme un roc	2	Le Général en Chef envoie des officiers et des subsides à une unité qui se fortifie sur place. Elle ne peut ni se déplacer ni attaquer un ennemi au corps à corps mais elle est considérée comme soutenue durant tout le tour (y compris le jeu de l'adversaire).
Contre-Embuscade	3	Le Général en chef paye des paysans, ce qui lui permet de donner à une unité donnée (désignée alors et marquée par un jeton) la possibilité de déjouer une embuscade dressée par unité ennemie. Le déclenchement de cette action a lieu au moment de l'attaque (et donc avant que l'ennemi ne déclare une éventuelle embuscade).
Corruption	6	Le général en chef paye en sous-main un officier ennemi qui va prétexter un manque de provisions ou de munitions pour ne rien faire pendant 1 tour. Cette unité ennemie ne pourra pas être activée lors du tour de jeu de l'adversaire ni combattre. En revanche, le joueur payant ne devra pas attaquer cette unité sous peine d'annuler le marché.
Corvée	2	Le Général en Chef a payé des paysans locaux pour élever une fortification de fortune, qui ne tiendra qu'un seul tour, autour d'une unité d'infanterie ou d'artillerie. Cette unité ne doit pas se déplacer mais elle aura tous les attributs de la fortification sur 4 faces (sauf les 2 tournées vers leur côté de la table).
Embuscade	4	Le Général en chef paye des paysans, ce qui lui permet de donner à une unité donnée (désignée alors et marquée par un jeton) la possibilité de prendre une unité ennemie en embuscade (au cours de l'action de l'adversaire) : Elle peut effectuer sa riposte avant de subir l'attaque de son adversaire. C'est bien une <u>riposte</u> : 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.
Espion de la cavalerie	2	Le Général en chef paye un paysan avec un cheval pour l'avertir si une troupe montée ennemie va charger une de ses troupes montées. Si cette troupe montée est soutenue, elle pourra contre-charger. 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.
Général mercenaire	5	Le général en chef loue les services d'un général mercenaire pour un tour, ce qui lui permet de disposer pour ce tour-ci d'une activation de plus, avec un officier et sur des unités différentes de la ou des premières. Toutes les règles des activations s'appliquent.
Gnôle	3	Le Général en Chef achète des tonneaux de gnôle à une de ses unités. Enivrés, les soldats attaquent avec 1 dé de combat supplémentaire mais l'unité doit obligatoirement faire un suivi et, pour la riposte, l'adversaire a également 1 dé de combat supplémentaire.
Guides	2 /hex	Le général en chef loue des guides locaux qui mènent une de ses unités dans un terrain difficile comme en terrain nu.
Messenger paysan	2	Le Général en chef paye un paysan pour porter un message à une unité isolée (hors d'activation de tout officier) : le joueur peut activer une unité supplémentaire de n'importe quel type, située n'importe où sur le champ de bataille.
Officier mercenaire	4	Le Général en Chef envoie un officier mercenaire auprès d'une unité qui, pour tout le tour, pourra agir comme avec un officier attaché. Cet officier éphémère est marqué par un jeton, ne peut quitter l'unité ni fuir si celle-ci est détruite et disparaît à la fin du tour.
Paysans incendiaires	2	Le Général en chef paye des paysans pour allumer un feu à un moment donné : quand un ennemi fera, à son tour, une attaque sur une des unités du général payant, cet ennemi sera gêné par les fumées et ne pourra lancer que 2 dés d'attaque. Ceci ne vaut que pour 1 seul combat. Si on joue les règles du feu et si le vent est fort ou en cas de canicule, on lance un dé: un « drapeau » signifie que le feu s'étend. Si les 2, lancer de 2 dés.
Percée	5	Le Général en Chef envoie des officiers et des subsides à une unité qui, pour tout le tour, pourra effectuer un suivi et une poursuite même si ce n'est pas une troupe montée (sauf artillerie) et même si elle a déjà effectué une poursuite.
Prime	Inf=1 TM=2	Le Général en Chef promet une prime à une unité donnée (désignée alors et marquée par un jeton). Pour un combat et un seul de ce tour, 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 ».
Recruteurs	2 ou 3	Le général en chef paye des recruteurs qui lui amènent des troupes qui complètent une troupe qui a subi des pertes. Cette unité doit se trouver à plus de 2 cases de tout adversaire. Il dépense 2 points pour un élément d'infanterie et 3 points pour un élément autre. L'élément rallié est immédiatement rajouté à l'unité, sans dépasser le nombre initial d'éléments de l'unité.
Sapeurs	4	Le Général en chef paye des travailleurs pour aider une unité attaquante à aménager des passages. Pour cette unité attaquante, les effets du terrain attaqué sont annulés.
Vivres	2	Le général en chef paye à une de ses unités un supplément de vivres. De ce fait, l'unité cible pourra se déplacer d'une case supplémentaire tout en gardant sa capacité de combat si elle est activée.