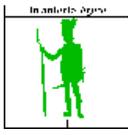
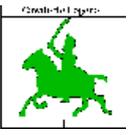
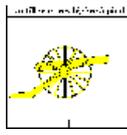
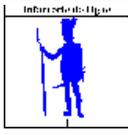
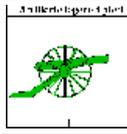
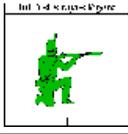
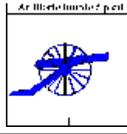
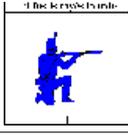
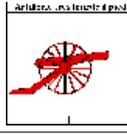
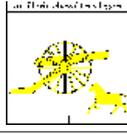
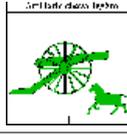
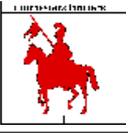
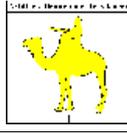
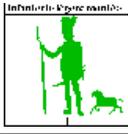
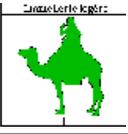
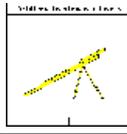
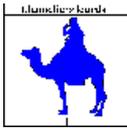
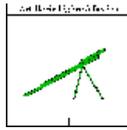
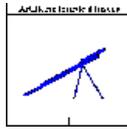
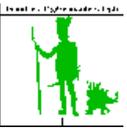
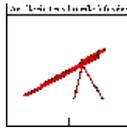
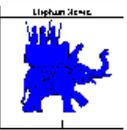
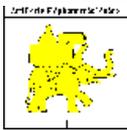
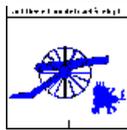
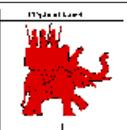
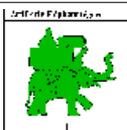
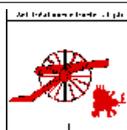
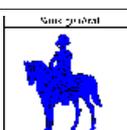


# “JOMINI” - Feuille Référence Rapide – Mouvement et Combat

Type	Mouvt	Por	Fac	Type	Mouvt	Por	Fac	Type	Mouvt	Por	Fac
	2	1	2		4	1	2		1/2 sans combat	2	3 (h)
								(h) -1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.			
	1/2 sans combat	1	3		3	1	3		1 sans combat	3	3 (i)
								(i) Pas de tir si mouvement.			
	2	2	2 (a)		3	1	4		1 sans combat	4	3 (i)
(a) -1 dé en corps à corps								(i) Pas de tir si mouvement.			
	1/2 sans combat	2	3 (a)		2	1	3 (d)		1 sans combat (k)	5	3 (i)
(a) -1 dé en corps à corps				(d) l'adversaire a -1 dé				(i) Pas de tir si mouvement. (k) Jamais plus de 1 en toutes circonstances.			
	2	1	2 (b)		4	1	2 (e)		3	2	3 (h)
(b) L'ennemi « moderne » a +1 dé en corps à corps				(e) +1 en attaque sur cavalerie et artillerie				(h) -1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.			
	1/2 sans combat	1	3 (b)		3	1	3 (e)		3	2	3 (h)
(b) L'ennemi « moderne » a +1 dé en corps à corps				(e) +1 en attaque sur cavalerie et artillerie				(h) -1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.			
	2	1	2 (c)		3	1	4 (e)		2	2	3 (h)
(c) L'ennemi « moderne » a l'équivalent d'Embuscade systématiquement.				(e) +1 en attaque sur cavalerie et artillerie				(h) -1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.			
	1/2 sans combat	1	3 (c)		2	1	3 (d/e)		2	2	3 (f/j)
(c) L'ennemi « moderne » a l'équivalent d'Embuscade systématiquement.				(d) l'adversaire a -1 dé (e) +1 en attaque sur cavalerie et artillerie				(j) -1 dé si mouvement (f) Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé			
	2/3 sans combat	1	2		3	1	2 (f)		1/2 sans combat	2	3 (n)
				(f) Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé				(n) -2 dé si mouvement.			

# “JOMINI” - Feuille Référence Rapide – Mouvement et Combat

	1/3 sans combat	1	3		3	1	3 (f)		1 sans combat	3	3 (i)
				(f) Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé				(i) Pas de tir si mouvement.			
	2/3 sans combat	1	2		3	1	4 (f)		1 sans combat	4	3 (i)
				(f) Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé				(i) Pas de tir si mouvement.			
	2/3 sans combat	1	2 (g)		2	1	3 (d/f)		1 sans combat (k)	5	3 (i)
(g) Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique.				(d) l'adversaire a -1 dé (f) Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé				(i) Pas de tir si mouvement. (k) Jamais plus de 1 en toutes circonstances.			
	2	1	5 (g)		2	2	3 (g/l)		1/2 sans comb	4	3 (g/h)
(g) Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique.				(l) Ne perd pas de dé en mouvement (g) Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique.				(g) Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique. (h) -1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.			
	2	1	6 (g)		2	2	3 (g/l)		1 sans combat	5	3 (g/i)
(g) Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique.				(l) Ne perd pas de dé en mouvement (g) Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique.				(g) Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique. (i) Pas de tir si mouvement.			
	2/3 sans combat	2	3 (o)		<b>Spécial</b> 3 dés	1	3 (m)				
(o) peut se mettre en position défensive : si l'unité ne se déplace pas dans sa dernière phase de déplacement, l'unité compte comme derrière une palissade.				(m) Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = disparu.							
	3 (p)	Commandt 5 hex ; Influence 1 hex.			3 (p)	Commandt 3 hex ; Influence 1 hex.			3 (p)	Commandt 1 hex ; Influence 0 hex.	
(p) Ignore le terrain difficile sauf si véhicule mais pas le terrain impassable											

- Le terrain rencontré peut influencer sur la capacité de mouvement. A noter que le terrain accidenté n'a pas d'effet sur le déplacement des personnages qui se déplacent seuls mais que le terrain infranchissable le reste.
- Les unités n'ont pas de zone de contrôle. Donc une unité peut passer le long d'un hexagone occupé par un ennemi sans perdre de sa capacité de mouvement.