

# DEAD of WINTER

# ORDRES

Marche	Progression	Attaque
- Utilise la vitesse de mouvement de marche [9.22]	- Peut Bouger ou Tirer, mais pas les deux (le changement d'Orientation n'est pas considéré comme un mouvement)	- Utilise les restrictions de Mouvement d'attaque [9.24]
- Ne se déplace que lorsque l'AM d'Ordre de Marche est tiré	- Si elle bouge, utilisez le Mouvement de Progression [9.23]	- Peut Bouger et/ou Tirer
- Ne peut pas commencer ni entrer dans un hex se trouvant dans un rayon de quatre hexs et dans la Ligne de Vue (LDV) d'une unité de combat ennemie et ce tout au long de son mouvement. Sans tenir compte de la LDV, aucune unité ne peut entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie	- Ne peut pas entrer dans un hex adjacent à une unité de combat ennemie autre que de l'artillerie (exception : Pont/Gué [9.23]). Par contre, si elle commence la Phase adjacente à une unité de combat ennemie, elle peut faire une attaque de Choc	- Si elle tire, elle gagne le Bonus de Tir Préparé si elle est en phase (mais ne bouge pas) ou lorsqu'elle fait un Tir Hors phase [10.4]
- Doit utiliser la Colonne Etendue [8.5] dès que c'est applicable	- Si elle tire en tant qu'unité en Phase, elle peut gagner le bonus de tir préparé	- Est éligible pour le bonus de Charge d'Infanterie si elle ne tire pas
- Doit obéir aux limites d'Empilement pour les Ordres de Marche [8.12]	- Elle peut utiliser le Tir Préparé si elle Tire en étant hors phase	- Si elle est Montée, la cavalerie peut Charger
- Ne peut pas Tirer—ni faire de tir de Réaction	- Elle peut entreprendre une Construction	- Peut refuser [7.3]
- Subit un DRM spécial au Test de Cohésion si elle est attaquée au Choc	- Doit obéir aux limitations d'Empilement des Ordres de progression	- Ne peut pas entreprendre de Construction
- Ne peut pas retraiter avant le Choc	- Elle peut retraiter avant le choc	- Ne peut pas retraiter avant le Choc
- Ne peut pas faire de Construction		- Doit respecter les limites d'Empilement des ordres d'attaque

## Comparaison des ordres

Action	Ordre de Marche	Ordre de Progression	Ordre d'Attaque
Mouvement routier	½ PM	1 PM	NA
Adjacent à unité ennemie	NON <small>Garder distance de 4 hex</small>	NON <small>Sauf artillerie ennemie</small>	OUI
Activation	AM Marche	Normal	Normal
Empilement infanterie	7 PF	15 PF	15 PF
Empilement cavalerie	4 PF	7 PF	7 PF
Construction	NON	OUI	NON
Peut tirer	NON	OUI	OUI
Peut bouger et tirer	NON	NON	OUI
Peut faire un choc	NON	OUI	OUI

## Artillerie

- Toujours sous ordre de progression sauf si sa brigade/formation est sous ordre de marche
- Ne peut jamais retraiter avant le choc
- Voir aussi [10.61] pour les exceptions de tir/mvt pendant un ordre de progression

## Réserve

- Réduction fatigue de 2 niveaux [17.0]
- Unités désorganisées sur face normale [12.3]
- Tentez de rallier les déroutés [13.5]
- Changez les Ordres en Ordres d'Attaque ou de Progression
- Tentez de récupérer les traînards [16.2]