

Fiche Actions Diverses



Action de Repos

Conditions d'exécution

- L'Unité est **Essoufflée** ou **A Bout De Souffle**
- L'Unité ne doit pas être **Engagée** par une Unité ennemie

Procédure

- L'Unité effectue un **Test de Repos**.
- En cas de réussite, retirer le marqueur **Essoufflé** ou retourner le **Marqueur a Bout de Souffle** sur sa face **Essoufflé**
- Si l'Unité n'est pas une **Formation**, et qu'elle a la faculté **Régénération** qu'elle a déjà perdu un **Pas**, elle récupère ce **Pas** en cas de Double (1-1, 2-2, ...).



Action de Réorganisation

Conditions d'exécution

- L'Unité est **Ebranlée**
- L'Unité ne doit pas être **Engagée** par une Unité ennemie
- L'Unité si elle est **Grande** n'est pas **Empilée** avec une autre **Grande Unité**
- L'Unité a un **Profil de Moral Elite** ou un **Ordre Particulier** ou encore elle respecte une **Consigne de Regroupement**

Procédure

- L'Unité effectue un **Test de Réorganisation**.
- En cas de réussite, retirer le marqueur **Ebranlé**



Action de Ralliement

Conditions d'exécution

- L'Unité est en **Déroute** et n'est pas **Empilée**
- L'Unité ne doit pas être **Engagée** par une Unité ennemie
- L'Unité ne doit pas avoir un **Profil de Moral Fragile**
- L'Unité a un **Profil de Moral Elite** ou un **Ordre Particulier**

Procédure

- L'Unité effectue un **Test de Ralliement**.
- En cas de réussite, retourner le marqueur **Déroute** sur sa face **Ebranlé**
- L'Unité garde son **Orientation**



Action Rechargement

Conditions d'exécution

- L'Unité n'est ni **Ebranlée**, ni **A Bout De Souffle**
- L'Unité n'est ni **En Vol**, ni en **Infiltration**
- L'Unité ne doit pas être **Engagée** par une Unité ennemie
- La Formation a un **Marqueur Munitions Diminuées** ou **Munitions Epuisées**

Procédure

- Si l'Unité est à moins de 3 Hex de **Terrain Clair** ou **Accidenté** de la **Source de Munitions**, retirer le **Marqueur Munitions Diminuées** ou **Munitions Epuisées**
- Sinon, lancer **2D6**. Pour chaque tranche de 3 Hex de **Terrain Clair** ou **Accidenté** entre l'Unité et la **Source de Munitions**, ajouter 1 au résultat. Si le **Résultat** est inférieur ou égal à 12, retirer le **Marqueur Munitions Diminuées** ou **Munitions Epuisées**.

Si le scénario ne précise pas quelle est la **Source de Munitions**, prendre le **Commandant en Chef** comme source. Si celui-ci vient à disparaître, l'armée n'a plus de **Source de Munitions** et ne peut plus **Recharger**



Action de Fusion

Conditions d'exécution

- Deux **Grandes Troupes Simples** de même **Type** (et de même **Orientation**) ne disposant l'une et l'autre que d'un **Pas**, sont **Empilées**
- Ces deux **Troupes** ne sont pas **Adjacentes** à des **Unités** ennemies
- Ces **Troupes** ne sont ni **Ebranlées**, ni **A Bout De Souffle**
- Ces **Troupes** respectent une **Consigne de Regroupement** ou un **Ordre Particulier**
- Aucune des **Troupes** sur les deux Hex n'a encore été **Activée**

Procédure

- Remplacer les **Troupes Simples** d'un pas par une unique **Troupe Simple** de même **Type** disposant de 2 **Pas**. Elle hérite du pire **Etat d'Essoufflement** et de **Munitions** des deux **Troupes Simples** fusionnées
- La **Troupe de remplacement** est **Activée**



Action Changer le mode d'une Formation

Conditions d'exécution

- La formation n'est ni **Ebranlée**, ni **A Bout De Souffle**.
- La Formation n'est pas **Adjacente** à des **Unités** ennemies ou n'est **Adjacente** qu'à des **Unités** ennemies qui disposent d'un marqueur **Contact** ou **Charge**

Procédure

- Si la Formation a la capacité **Manœuvre** elle peut choisir entre les modes : **Marche**, **Tortue**, **Rotation des Rangs** ou **Herrisson**.
- Si la Formation n'a pas la **Faculté Manœuvre** elle ne peut choisir qu'entre les modes : **Marche** et **Mur De Boucliers**.
- Si la Formation n'est **Adjacente** à aucune Unité ennemi, le changement de mode est automatique.
- Si la Formation est **Adjacente** à des Unités ennemies, elle doit faire un **Test d'Organisation** :

Lancer **2D6**, retirer -2 si la Formation a la **Faculté Manœuvre** et +1 pour chaque Unité ennemi qui engage la Formation. Selon la **Capacité d'Arme** de l'Unité, il faut obtenir :

■ 10 ou - □ 9 ou - □ 8 ou - ○ 7 ou - ● 6 ou -

Un 1-1 est toujours un succès.

En cas de réussite, poser le marqueur de **Manoeuvre** choisi



Action Joindre une Formation

Conditions d'exécution

- L'Unité est une **Formation** ni **Ebranlée** ni **A Bout De Souffle**
- La Formation est **Empilée** uniquement avec une ou deux **Troupes Simples** de même **Type**, de même **Aile** et de même **Orientation** (ne pas tenir compte des **Personnages**)
- Les **Troupes Simples** avec lesquelles la Formation est **Empilée** ne sont ni **En Déroute**, ni **Ebranlées**, ni **A Bout De Souffle**, ni **Activée**
- La Formation est **Devant** et les **Troupes Simples** à intégrer **Derrière**.
- La Formation et les **Troupes Simples** avec lesquelles elle est **Empilée** respectent une **Consigne de Regroupement** ou un **Ordre Particulier**
- Le **Profil de Commandement** de ces **Troupes** permet de créer une **Formation** dont la taille permet d'inclure toutes les **Troupes** présentes sur les deux Hex
- Aucune des **Troupes** sur les deux Hex n'a encore été **Activée**

Procédure

- Retirer les **Troupes Simple** et remplacer la Formation par une **Formation** (même **Type**, même **Aile**) dont le nombre de **Figurines** est égale à la somme des **Pas** de toutes les **Troupes** fusionnées divisé par deux (fraction arrondie à la valeur supérieure)
- En cas de nombre de **Pas** impair, retourner la Formation sur sa face affaiblie
- La Formation résultante hérite du pire **Etat d'Essoufflement** et de **Munitions** de toute les **Troupes Simples** incorporées lorsque ces **Etats** sont plus défavorables que ceux détenus par la Formation initiale
- La Formation est **Activée**



Action Constituer une Formation

Conditions d'exécution

- La **Troupe Simple** est de même **Type**, de même **Aile** et de même **Orientation** qu'au moins une autre **Troupe Simple** située sur un Hex **Adjacent**, perpendiculaire à leur **Orientation** commune
- Les **Troupes** sont toutes deux en **Position Au Sol** sur du **Terrain Clair**
- Les deux **Troupes** ne sont empilées qu'avec des **Troupes Simples** de même **Type**, même **Aile** et de même **Orientation**
- Les **Troupes** des deux Hex ne sont pas **Adjacentes** à des **Unités** ennemies
- Les **Troupes** des deux Hex totalisent au moins 3 **Pas**
- Les **Troupes** des deux Hex ne sont ni **Ebranlées**, ni **A Bout De Souffle**
- Les **Troupes** des deux Hex respectent une **Consigne de Regroupement** ou un **Ordre Particulier**
- Pour ce **Type de Troupe**, le **Profil de Commandement** autorise la mise en **Formation** (**Capacité** au moins **Ordinaire**)
- Le **Profil de Commandement** de ces **Troupes** permet de créer une **Formation** dont la taille permet d'inclure toutes les **Troupes** présentes sur les deux Hex
- Aucune des **Troupes** sur les deux Hex n'a encore été **Activée**

Procédure

- Remplacer toutes les **Troupes Simples** des deux Hex par une unique **Formation** (même **Type**, même **Aile**) dont le nombre de **Figurines** est égale à la somme des **Pas** de toutes les **Troupes** fusionnées divisé par deux (fraction arrondie à la valeur supérieure)
- En cas de nombre de **Pas** impair, retourner la Formation sur sa face affaiblie
- La Formation résultante hérite du pire **Etat d'Essoufflement** et de **Munitions** de toute les **Troupes Simples** incorporées
- La Formation est **Activée**



Action Quitter une Formation

Conditions d'exécution

- La Formation a au moins 6 **Pas**, elle n'est ni **Ebranlée**, ni **A Bout De Souffle**.
- La Formation n'est pas **Adjacente** à des **Unités** ennemies

- La *Formation* est en **Terrain Clair**
- La *Formation* respecte une **Consigne de Regroupement** ou un **Ordre Particulier**
- Une fois l'**Action terminée**, les deux Hex de la **Formation** auront 10 **Points d'Empilement** ou moins.

Procédure

- Créer une ou deux *Troupes Simples* (une, au plus sur chaque Hex de la *Formation*) qui chacune complète (deux **Pas**). Ce nombre de **Pas** est retiré à la *Formation*. La taille de celle-ci ne doit pas descendre au-dessous de 3
- Les **Troupes** ainsi créées sont placées **au-dessous** de la *Formation*. Leur **Orienta-tion** est la même que celle de la *Formation*.
- Remplacer la *Formation* par une autre *Formation* dont le nombre de **Figurines** est égale à la somme des **Pas** restant divisé par deux (fraction arrondie à la valeur supérieure)
- Si le nombre de **Pas** restants dans la *Formation* est impair, retourner la *Formation* sur sa face affaiblie
- La *Formation* ainsi que le ou les *Unités* créées sont **Activées**
- Les **Troupes Simples** qui sont créées lors de cette *Action* héritent de l'**Etat de Fatigue**, de **Cohésion** et de **Munitions** de la *Formation*



Action Briser une Formation

Conditions d'exécution

- La *Formation* a 8 **Pas** ou moins
- La *Formation* n'est pas **Adjacente** à des *Unités* ennemies
- La *Formation* est en **Terrain Clair**
- La *Formation* respecte une **Consigne de Regroupement** ou un **Ordre Particulier**
- Une fois la **Formation brisée**, les contraintes d'**Empilement** doivent pouvoir continuer à être respectées

Procédure

- Créer de 2 à 4 *Troupes Simples* dont le nombre de **Pas** au total est égal à celui de la *Formation*
- Ces **Troupes** sont disposés sur les deux Hex de la *Formation* de façon la plus homogène possible (l'Hex contenant le plus de **Pas** ne doit pas en contenir plus d'un de plus que l'autre). Ces *Troupes Simples* ont la même **Orienta-tion** que la *Formation* originale
- Retirer la *Formation*
- Les *Unités* créées sont toutes **Activées**
- Les **Troupes Simples** qui sont créées lors de cette *Action* héritent de l'**Etat d'Essoufflement**, de **Cohésion** et de **Munitions** de la *Formation*



Action De Manipulation

Conditions d'exécution

- L'*Unité* n'est pas ni **Ebranlée**, ni **Essoufflée**, ni **A Bout De Souffle**
- L'*Unité* n'est pas une *Formation*
- La **Manipulation** est faite sur l'Hex où se trouve l'*Unité*

Procédure

Lancer 2D6, rajouter les Modificateurs au Dés. Selon la **Capacité d'Arme** de l'*Unité*, il faut obtenir :

10 ou - 9 ou - 8 ou - 7 ou - 6 ou -

Un 2 naturel est toujours une **Réussite**. Un 12 naturel est toujours un **Echec**.

En cas de Réussite : le résultat de la *Manipulation* est appliqué.

Personnage Activé

En cas d'échec : aucune conséquence. **Personnage Activé**

Modificateur au Jet de Dés :

- -2 si l'*Unité* est de **Classe d'Arme Monstrueuse**
- -4 si l'*Unité* est de **Classe d'Arme Dragon**
- +2 si l'*Unité* est de **Classe d'Arme Bestial**
- +N ou N est la **Difficulté** de la *Manipulation*
- +2 si l'*Unité* est une *Petite Unité*
- +N si l'*Unité* est une *Grande Unité* et qu'elle est empilée avec N autres *Grandes Unités*.

Action Mise à Feu (option)

Conditions d'exécution

- L'*Unité* est sur un Hex **Inflammable**

Procédure

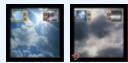
Mettre le Feu à un Hex **Inflammable** est une **Action de Manipulation** dont la **Difficulté** dépend des conditions **Météo** :



Canicule : difficulté : +2



Beau Temps : Difficulté : +3



Nuageux/Couvert : Difficulté : +4



Pluie/Tempête : Difficulté : +6

En cas de Réussite : un **Départ de Feu** est posé sur l'Hex

En cas d'échec : aucune conséquence. *Unité Activée*

Action Eteindre Le Feu (option)

Conditions d'exécution

- L'Hex de l'*Unité* contient un **Départ de Feu**

Procédure

Eteindre le Feu d'Hex contenant un **Départ de Feu** (pas un **Incendie**) est une **Action de Manipulation** dont la **Difficulté** dépend des conditions

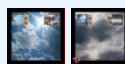
Météo :



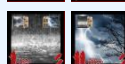
Canicule : difficulté : +4



Beau Temps : Difficulté : +3



Nuageux/Couvert : Difficulté : +2



Pluie/Tempête : Difficulté : +0

En cas de Réussite : le **Départ de Feu** est retiré de l'Hex

En cas d'échec : aucune conséquence. *Unité Activée*

Action Poser des Pieux (option)

Conditions d'exécution

- L'*Unité* est sur un Hex d'**Extérieur**

Procédure

Poser des Pieux sur un Hex d'**Extérieur** est une **Action de Manipulation** dont la **Difficulté** dépend du type de l'Hex :



Terrain Clair : Difficulté : +2



Terrain Accidenté : Difficulté : +3



Terrain Difficile : Difficulté : +4

En cas de Réussite : un **Marqueur Pieu** est posé sur l'Hex.

L'Orienta-tion de ce **Marqueur** est celui de l'*Unité* qui le pose.

En cas d'échec : aucune conséquence. *Unité Activée*

Action Retirer des Pieux (option)

Conditions d'exécution

- L'Hex de l'*Unité* contient un **Marqueur Pieu**

Procédure

Enlever les Pieux d'un Hex est une **Action de Manipulation** dont la **Difficulté** dépend du type de l'Hex :



Terrain Clair : Difficulté : +0



Terrain Accidenté : Difficulté : +1



Terrain Difficile : Difficulté : +2

En cas de Réussite : le **Marqueur Pieu** est retiré de l'Hex

En cas d'échec : aucune conséquence. *Unité Activée*