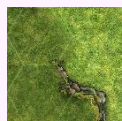


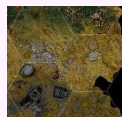
Fiches Des Mécanismes Communs

Terrain : Environnement



Extérieur :

- Voir **Table De Mouvement** pour les coûts des déplacements des *Unités*
- **Jour** possible (voir **Faculté Fragile à la Lumière** ☼)
- **Nuit** possible
- **Infiltration** impossible sauf indication du scénario (pour les *Unités* qui disposent de cette faculté)



Cave :

- Voir **Table De Mouvement** pour les coûts des déplacements des *Unités*
- **Position en Vol** limitée au **Placement Rapproché**
- **Jour** impossible
- **Nuit** impossible
- **Infiltration** possible (pour les *Unités* qui disposent de cette faculté) :
 - Sur tous les Hex accessibles
 - Sur tous les Hex inaccessibles adjacents aux Hex accessibles

Terrain : Difficultés



Terrain Clair :

- Utiliser la colonne **Terrain Clair** de la **Table De Mouvement**
- **Formation** autorisée
- **Charge** autorisée



Terrain Accidenté :

- Utiliser la colonne **Terrain Accidenté** de la **Table De Mouvement**
- **Formation** interdite
- **Charge** interdite
- **Malus** de -1 au **Choc** si **Attaque** depuis/vers d'un **Hex Accidenté (Position au Sol)** pour les deux *Unités*
- **Malus** de -2 au **Tir** si **Attaque** depuis/vers d'un **Hex Accidenté (Position au Sol)** pour les deux *Unités*



Terrain Difficile :

- Utiliser la colonne **Terrain Difficile** de la **Table De Mouvement**
- **Formation** interdite
- **Charge** interdite
- **Malus** de -2 au **Choc** si **Attaque** depuis/vers d'un **Hex Difficile (Position au Sol)** pour les deux *Unités*
- **Malus** de -4 au **Tir** si **Attaque** depuis/vers d'un **Hex Difficile (Position au Sol)** pour les deux *Unités*



Eau :

- Utiliser la colonne **Eau** de la **Table De Mouvement**
- Accessible uniquement aux *Unités Flottantes* 🐟 ou *Volantes* 🦋
- **Formation** interdite
- **Charge** interdite
- **Malus** de -2 au **Choc** si **Attaque** depuis un **Hex D'Eau (Position au Sol)** pour les deux *Unités*
- **Bonus** de +2 au **Choc** si **Attaque** vers un **Hex D'Eau (Position au Sol)** pour les deux *Unités*



Lave :

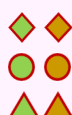
- Utiliser la colonne **Lave** de la **Table De Mouvement**
- Accessible uniquement aux *Unités Immunisées contre le Feu* (🔥) ou *Volantes* 🦋
- **Formation** interdite
- **Charge** interdite
- **Malus** de -2 au **Choc** si **Attaque** depuis un **Hex De Lave (Position au Sol)** pour les deux *Unités*
- **Bonus** de +2 au **Choc** si **Attaque** vers un **Hex De Lave (Position au Sol)** pour les deux *Unités*



Fortification :

- Utiliser la colonne **Terrain Accidenté** de la **Table De Mouvement**
- **Formation** interdite
- **Charge** interdite
- **Malus** de -4 au **Choc** si **Attaque** vers d'un **Hex Accidenté (Position au Sol)** pour les deux *Unités*
- **Malus** de -4 au **Tir** si **Attaque** vers d'un **Hex Accidenté (Position au Sol)** pour les deux *Unités*

Terrain : Combustibilité



Inflammable :

- Marqueur **Départ de Feu** et **Incendie** autorisés

Terrain : Côté d'Hex



Différence de Niveau :

- Le coût en **Point de Mouvement** est majoré de ½ pour une *Unité* qui monte.
- Le **Mouvement** des *Unités Volantes* 🦋 n'est pas affecté
- +1 à l'**Avantage** pour le **Combat au Choc** et au **Tir**, si l'**Attaquant** est en haut
- -1 à l'**Avantage** pour le **Combat au Choc** et au **Tir**, si l'**Attaquant** est en bas



Côté d'Hex Accidenté :

- Utiliser la colonne **Côté d'Hex Accidenté** de la **Table De Mouvement** (cumulatif avec **Différence de Niveau**)
- Le **Mouvement** des *Unités Volantes* 🦋 n'est pas affecté
- Une *Unité Chargeant* perd son **Marqueur Charge** avant de traverser
- Une *Unité Chargeant* perd son **Marqueur Charge** avant d'**Attaquer au Choc** au travers
- Une **Formation** ne peut traverser
- Une **Formation** ne peut **Attaquer au Choc** au travers
- -1 à l'**Avantage** pour le **Combat au Choc**
- -2 à l'**Avantage** pour le **Combat au Tir** si la **Cible** est située juste derrière



Côté d'Hex Impassable :

- Ne peut être traversé que par des *Unités Grimpeuses* 🦎
- Le **Mouvement** des *Unités Volantes* 🦋 n'est pas affecté
- Une *Unité* qui n'est pas **Grimpeuse** ne peut **Combattre au Choc** au travers d'un **Côté Hex Impassable**
- Voir **Faculté Grimpeuse** pour le **Mouvement** et le **Combat** des *Unités Grimpeuses*
- -2 à l'**Avantage** pour le **Combat au Tir** si la **Cible** est située juste derrière



Côté d'Hex d'Eau :

- Ne peut être traversé que par des *Unités Nageuse* 🐟 et *Volantes* 🦋
- Le **Mouvement** des *Unités Volantes* 🦋 n'est pas affecté
- Une *Unité* qui n'est pas **Nageuse** 🐟 ne peut **Combattre au Choc** au travers d'un **Côté Hex d'Eau**
- Voir **Faculté Nageuse** 🐟 pour le **Mouvement** et le **Combat** des *Unités Nageuse*



Côté d'Hex Chemin/Route :

- Utiliser la colonne **Chemin/Route** de la **Table De Mouvement** pour passer d'un **Hex** à l'autre (en remplacement du **Terrain** de l'**Hex**)
- Le **Mouvement** des *Unités Volantes* 🦋 n'est pas affecté
- Pas d'incidence pour le **Combat au Choc** ou au **Tir**



Côté d'Hex Normal :

- Utilisé pour confirmer qu'un **Côté d'Hex** est normal
- Pas d'incidence pour le **Mouvement**, **Combat au Choc** ou au **Tir**



Côté d'Hex Entrée De Fortification :

- Ne peut être traversé que par des *Unités Grimpeuses* 🦎 et *Volantes* ou si autorisé par le propriétaire de l'**Hex de Fortification**
- Le **Mouvement** des *Unités Volantes* 🦋 n'est pas affecté
- Une *Unité* qui n'est pas **Grimpeuse** 🦎 ne peut **Combattre au Choc** au travers d'un **Hex Impassable**
- Voir **Assaut** pour le **Mouvement** et le **Combat** des *Unités Grimpeuses* 🦎
- Voir **Assaut** pour le **Combat au Choc** si l'**Attaquant** est **Grimpeur** le **Défenseur** est située juste derrière
- -8 à l'**Avantage** pour le **Combat au Tir** si la **Cible** est située juste derrière



Côté d'Hex Fortification :

- Ne peut être traversé que par des *Unités Grimpeuses* 🦎 et *Volantes*
- Le **Mouvement** des *Unités Volantes* 🦋 n'est pas affecté

- Une **Unité** qui n'est pas **Grimpeuse** ne peut **Combattre au Choc** au travers d'un **Hex Impassable**
- Voir **Assaut pour le Mouvement** et le **Combat** des **Unités Grimpeuses**
- Voir **Assaut** pour le **Combat au Choc** si l'**Attaquant** est **Grimpeur** le **Défenseur** est située juste derrière
- -8 à l'**Avantage** pour le **Combat au Tir** si la **Cible** est située juste derrière




Adjacent

Une **Unité A** est **Adjacent** à une **Unité B** si :

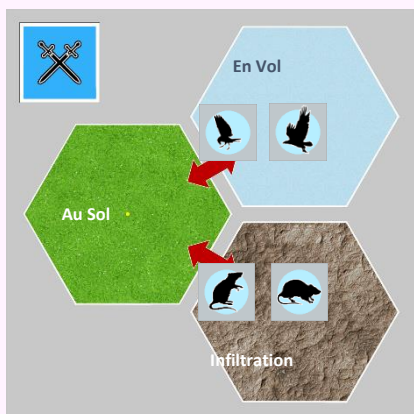
- Les deux **Unités** occupent des **Hex** adjacents
- L'**Hex** occupé par l'**Unité B** n'est pas interdit à l'**Unité A**
- Le côté d'**Hex** qui dépare l'**Unité A** de l'**Unité B**, n'est pas **Impassable** pour l'**Unité A**

Engagement

Pour qu'une **Unité A** (qui ne doit pas être en **Déroute**) **Engage** une **Unité B**, il faut que :

- Soit l'**Unité A** et l'**Unité B** sont sur le **même Hex** :
 - Une des **Unités** est **Au Sol** et l'autre est **En Vol Rapproché**  ou en **Infiltration Rapprochée** 
- Soit l'**Unité A** est **Adjacent** à l'**Unité B** :
 - L'**Unité B** est dans la **Zone Avant** de l'**Unité A**
 - L'**Unité A** peut franchir le côté d'**Hex** qui le sépare de l'**Unité B**
 - L'**Hex** de l'**Unité B** n'est pas impassable pour l'**Unité A**.
 - Les deux **Unités** sont
 - A la même **Position** (**Au Sol-Au Sol**, **En Vol-En Vol**, **En Infiltration-En Infiltration**) ou :
 - Une des **Unités** est **Au Sol** et l'autre en **Infiltration Rapprochée** 

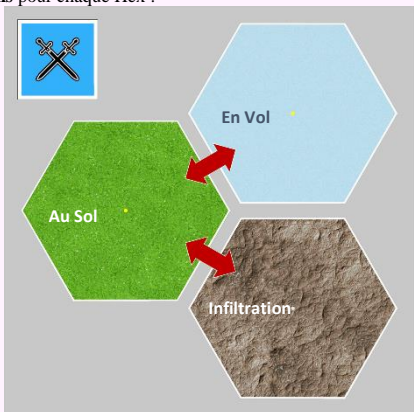
Rappel : l'**Empilement** d'**Unités ennemies** sur le même **Hex** et la même **Position** n'est pas permis






- Une **Petite Unité** ne peut être **Engagée** que si aucune **Grande Unité** n'est dans dans la **Position** de l'**Hex** qu'elle occupe.
- Une **Unité** empilée **Devant** (au sommet de la pile) ne peut être **Engagée** que par des **Unités** qui **Engagent** la pile par l'**Avant** ou le **Flanc**
- Une **Unité** empilée **Derrière** (au bas de la pile) ne peut être **Engagée** que par des **Unités** qui **Engagent** la pile par l'**Arrière**
- Une **Unité** empilée **Au Milieu** ne peut jamais être **Engagée**

Empilement

- 3 **Positions** pour chaque **Hex** :



- Au-delà de 10 **Points d'Empilement** par **Position**, la **Position** ne peut pas être **Traversée**

- **Point d'Empilement** : **Grande Unité** : 4 points, **Petite Unité** 1 Point.
- Le nombre de **Pas De Perte** n'influe pas sur l'**Empilement**
- L'**Empilement** doit être respecté à chaque instant
- L'**Empilement** se vérifie par **Position** (et non par **Hex**)
- Pas d'**Empilement** possible avec une **Grande Unité** au **Profil de Commandement Inferieur**  sauf **Petites Unités**
- Pas d'**Empilement** possible avec une **Formation** en mode **Herrisson** , sauf **Petite Unité**.
- Une **Formation** ne peut se mettre en **Herrisson**  si **Empilée** avec une autre **Grande Unité**
- Pas d'**Empilement** possible avec une **Formation** dont de **Taille** de 4 figurines ou plus, sauf **Empilement** d'1 **Petite Unité**
- Pas d'**Empilement** possible avec une **Unité ennemie**
- Deux **Formations** ne peuvent jamais s'**Empiler** (ni partiellement, ni complètement)
- Une **Grande Unité** qui vient s'**Empiler** (i.e. elle s'arrête dans la **Position**) doit avoir la même **Orientaion** que les **Grandes Unités** qui s'y trouvent déjà
- Une **Grande Unité** qui **traverse** (i.e. elle ne s'arrête pas dans la **Position**) n'est pas obligée d'avoir la même **Orientaion** que la **Grande Unité** qui s'y trouve déjà (mais subit des malus au **Test de Traversée**)

Unité Devant

- C'est l'**Unité** au **sommet** de la pile (si la pile contient des **Grandes** et des **Petites Unités**, ne tenir compte que des **Grandes unités**)
- Elle seule peut **Attaquer/Être attaquée** depuis la **Zone Avant** ou la **Zone de Flanc**
- Une **Unité** qui **Recul** ou **Se Replie** et qui s'**Empile** devient **Troupe Devant** (sauf **Petite Unité** qui vient s'**Empiler** avec une **Grande Unité**)

Unité Derrière

- C'est l'**Unité** au **bas** de la pile (si la pile contient des **Grandes** et des **Petites Unités**, ne tenir compte que des **Grandes unités**)
- Elle seule peut **Être attaquée** depuis la **Zone Arrière**
- Une **Unité** qui **Avance** et qui s'**Empile** devient **Troupe Derrière** (sauf **Petite Unité** qui vient s'**Empiler** avec une **Grande Unité**)

Orientaion

Orientaion d'une **Grande Unité** (simple)



Orientaion d'une **Formation**



Orientaion d'une **Petite Unité** ou d'une **Unité** disposant de la **Faculté Herrisson**



- Elles ont aussi une **Orientaion** mais leur **Zone Avant** comprend les 6 **Hex** qui les entourent.

- **Se Réorienter** est gratuit (pas de dépense en *Point de Mouvement*) et sans risque de *Perte de Cohésion*.

Les *Formations* dans le mode **Herrisson**  ont une **Orienta-tion** et ne peuvent pas en changer.

Effet de l'Orienta-tion

- **Se Déplacer** lors d'une **Action de Mouvement** ou de **Fuite** n'est possible que vers un *Hex* de la **Zone Avant**.
- **Se Replier** n'est possible que vers un *Hex* de la **Zone Arrière** (ou n'importe quelle zone pour une **Unité** qui n'a pas qu'une **Zone Avant**)
- Le **Choc** n'est possible que contre une **Unité Engagée**, c'est-à-dire située sur la **Zone Avant** de l'*Unité* qui *Attaque*.
- Le **Tir** n'est possible que contre une **Unité** située dans le **Cône de Tir**.
- Une **Unité Attaquée** (par le **Choc** et le **Tir**) sur sa **Zone de Flanc** ou sur sa **Zone d'Arrière**, accorde un *Avantage* de +2 et +4 à son adversaire.
- Les *Unités* empilées doivent garder la même *Orienta-tion*.
- Une *Grande Unité* ne peut venir **s'Empiler** avec d'autres *Grandes Unités* que si au préalable (de son déplacement) elle a adopté la même *Orienta-tion* que les *Grandes Unités* qu'elle rejoint.
- Une *Grande Unité* qui vient **s'Empiler** avec de *Petites Unités* change automatiquement l'*Orienta-tion* des *Petites Unités* qu'elle rejoint.
- Une *Petite Unité* qui vient **s'Empiler** avec des **Unités, Grandes** ou **Petites** adopte l'*Orienta-tion* de celle-ci.
- Les *Troupes* ne peuvent joindre une **Formation** ou en constituer une avec une autre *Troupe* que lorsque les *Orienta-tions* sont **identiques**.

Changement d'Orienta-tion

- Au cours d'une **Action de Mouvement**
- Au cours d'une **Action de Fuite**
- En conséquence d'une **Action Faire Face**.
- En conséquence d'une **Action de Repli** ou un **Recul** après **Choc** pour les *Formations* qui pivotent
- En conséquence d'un **Empilement** (voir plus haut)
- Le **Changement d'Orienta-tion** n'est pas permis aux *Grandes Unités* qui **Se Replient** ou **Reculent** : elles doivent conserver la même *Orienta-tion*
- Les *Formations* ne peuvent **Changer d'Orienta-tion** qu'en **Pivotant** ou en de **Retournant**

Ligne de Vue

Considérer la première ligne qui s'applique

- Depuis ou vers une **Unité En Vol** (mais pas en **Vol Rapproché**), elle est toujours accordée.
- Depuis ou vers une **Unité En Infiltration Distant**e (mais pas en **Infiltration Rapprochée**), elle n'est jamais accordée.
- Vers une **Unité Adjacente**, elle est toujours accordée.

Dans les autres cas :

- Elle est déterminée en traçant (virtuellement) une ligne entre le centre de l'*Hex* occupé par l'*Unité Source* et le centre de l'*Hex* occupé par l'*Unité Cible*.
- Les *Hex* de la **Source** et de la **Cible** ne peuvent pas la bloquer la **Ligne de Vue**

Pour chaque *Hex* traversé par la **Ligne de Vue** :

- Déterminer l'**Altitude Effective** de l'*Hex*. Celle-ci est définie par l'**Altitude au Sol** (fonction de la couleur de fond de l'*Hex*) auquel il faut ajouter ½ si le **Terrain** qui figure sur l'*Hex* n'est pas du **Terrain Clair, Eau** ou **Lave**
- Si au moins un *Hex* de la **Ligne de Vue** a une **Hauteur Effective** supérieure à la **Hauteur au Sol** de la **Source** et celle de la **Cible**, la **Ligne de Vue** est bloquée.
- Si la **Ligne de Vue** passe exactement sur la ligne de côté entre deux *Hex*, la **Ligne de Vue** n'est accordée que si elle est possible sur les 2 *Hex* (contrairement à ce qui se fait sur la plupart des wargames).

Si la **Source** est située en-dessous de la **Cible** :

- Un *Hex* plus proche (strictement) de la **Source** bloque la **Ligne de Vue**, si son **Altitude Effective** est égale à la **Hauteur au Sol** de la **Cible**.
- Si le premier *Hex* traversé, par la **Ligne de Vue** (juste après l'*Hex* de la **Source**) a une **Altitude Effective** supérieure à l'**Altitude au Sol** de l'*Hex* occupé par la **Source**, la **Ligne de Vue** est bloquée.

Si la **Source** est située au-dessus de la **cible** :

- Un *Hex* plus proche (strictement) de la **Cible** bloque la **Ligne de Vue**, si son **Altitude Effective** est égale à l'**Altitude au Sol** de la **Source**.

- Si le dernier *Hex* traversé par la **Ligne de Vue** (juste avant l'*Hex* de la **Cible**) a une **Altitude Effective** supérieure à l'**Altitude au Sol** de l'*Hex* occupé par la **Cible**, la **Ligne de Vue** est bloquée.

Errement

- Une **Unité** qui arrive sur un *Hex* imposant l'**Errement** arrête là son mouvement
- Une **Unité** qui commence sur un *Hex* imposant l'**Errement** exécute la procédure suivante :



Lancer **1D6** :

- 1 : Le déplacement est remplacé en effectuant un pivotement (gratuit) de 60° sur la gauche avant de l'exécuter. Le mouvement s'arrête
- 2-5 : Le déplacement prévu est exécuté. Le mouvement peut continuer
- 6 : Le déplacement est remplacé en effectuant un pivotement (gratuit) de 60° sur la droite avant de l'exécuter. Le mouvement s'arrête



Lancer **1D6** :

- 1 : Le déplacement est annulé, l'*Unité* ne bouge pas. Le mouvement s'arrête
- 2 : Le déplacement est remplacé en effectuant un pivotement (gratuit) de 60° sur la gauche avant de l'exécuter. Le mouvement s'arrête
- 3-5 : Le déplacement prévu est exécuté. Le mouvement peut continuer
- 6 : Le déplacement est remplacé en effectuant un pivotement (gratuit) de 60° sur la droite avant de l'exécuter. Le mouvement s'arrête



Lancer **1D6** :

- 1-2 : Le déplacement est annulé, l'*Unité* ne bouge pas. Le mouvement s'arrête
- 3 : Le déplacement est remplacé en effectuant un pivotement (gratuit) de 60° sur la gauche avant de l'exécuter. Le mouvement s'arrête
- 4-5 : Le déplacement prévu est exécuté. Le mouvement peut continuer
- 6 : Le déplacement est remplacé en effectuant un pivotement (gratuit) de 60° sur la droite avant de l'exécuter. Le mouvement s'arrête

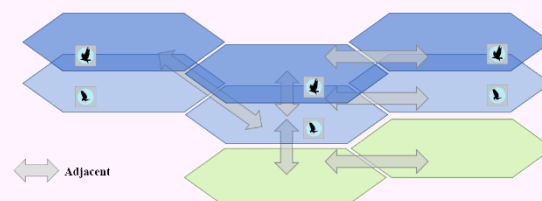



Lancer **1D6** :

- 1-3 : Le déplacement est annulé, l'*Unité* ne bouge pas. Le mouvement s'arrête
- 4 : Le déplacement est remplacé en effectuant un pivotement (gratuit) de 60° sur la gauche avant de l'exécuter. Le mouvement s'arrête.
- 5 : Le déplacement prévu est exécuté. Le mouvement peut continuer
- 6 : Le déplacement est remplacé en effectuant un pivotement (gratuit) de 60° sur la droite avant de l'exécuter. Le mouvement s'arrête

- L'**Errement** peut amener une *Unité* à être **Engagée** par le **Flanc** ou l'**Arrière** à la fin de son **Mouvement** (exception aux règles standard de **Mouvement**)
- L'**Errement** n'oblige pas une *Unité* à se déplacer sur un *Hex* **Interdit**, ou sur lequel elle serait **Détruite** (**fosse, lave, Incendie**). Si le cas se présente, le déplacement est annulé (mais le changement d'**Orienta-tion** est tout de même effectuée) et l'*Unité* est **Ebranlée** si elle ne l'était pas déjà et si elle n'est pas en **Déroute** (sauf **Profil de Moral Magique** ou **Inébranlable**)
- Si suite à l'**Errement**, l'*Empilement* n'est pas autorisé, le déplacement est annulé et l'*Unité* est **Ebranlée** si elle ne l'était pas déjà et si elle n'est pas en **Déroute** (sauf **Profil de Moral Magique** ou **Inébranlable**)

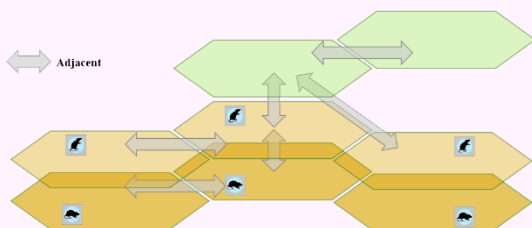
Vol



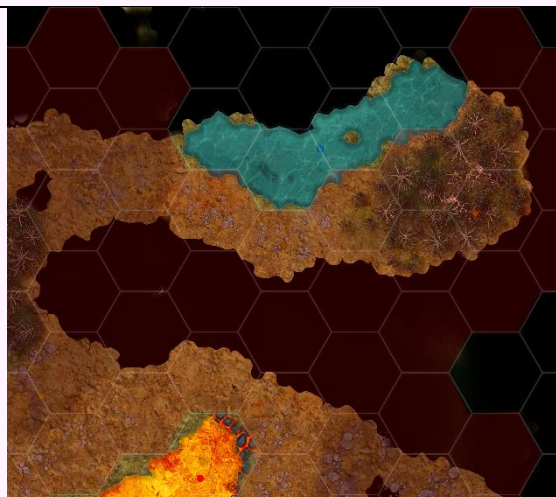
- Sur tous les *Hex* extérieurs et sur les *Hex* de **Cave** accessibles.
- L'*Unité* n'est pas **En Formation** et ne peut pas le devenir
- L'*Unité* à un **Classe de Mouvement Volant**
- En **Vol**, une *Unité* peut utiliser la **Position En Vol Distant**  ou la **Position en Vol Rapproché** 
- Une *Unité En Vol* ne peut pas se **Reposer**, ni **Recharger**.
- Une *Unité En Vol* peut se **Réorganiser** et **Rallier**.

- **Mouvement En Vol :**
 - En **Vol Distant**, considérer tous les **Terrains** comme étant **Clairs**
 - En **Vol Rapproché**, diminuer la difficulté du **Terrain** d'un cran (**Impassable** -> **Difficile** -> **Accidenté** -> **Clair**)
 - En **Cave** : **Position En Vol Rapproché** uniquement
 - Changer d'**Hex** ou de **Position** en **Volant** : 1 Pt Mvt
 - Changer d'**Hex** et de **Position** en **Volant** : 1,5 Pt Mvt
 - Une **Unité** en **Vol Distant** peut aussi **Charger** en passant à la **Position Vol Rapproché** ou à la **Position Au Sol** (même si elle ne *change* pas d'**Hex**)
- **Combat Au Choc En Vol :**
 - D'une **Position En Vol** à une autre **Position En Vol** du même **Hex** ou d'un **Hex Adjacent**
 - D'une **Position En Vol Rapproché** vers la **Position Au Sol** du même **Hex** **Charge** et **Attaque Soutenue** possibles
 - D'une **Position Au Sol** vers la **Position En Vol Rapproché** du même **Hex** **Attaque Soutenue possible. Charge impossible**
 - Si même **Hex**, ne pas tenir compte des **Orientations**
 - De **Position Vol Distant** à une **Position Vol Rapproché** : **Avantage +2**
 - De **Position Vol Rapproché** à **Position Au Sol** : **Avantage +2**
 - De **Position Vol Rapproché** à une **Position Vol Distant** : **Avantage -2**
 - De **Position Au Sol** à **Position Vol Rapproché** : **Avantage -2**
- **Tir En Vol :**
 - D'une **Position Au Sol** ou en **Vol Rapproché** vers une **Position en Vol Distant** : **Avantage** d'altitude à la **Cible**
 - D'une **Position En Vol Distant** vers une **Position Au Sol** ou **Vol Rapproché** : **Avantage** d'altitude au **Tireur**
 - D'une **Position En Vol Distant** ou vers une **Position En Vol Distant** : la **Ligne de Vue** ne dépend pas du **Terrain**.
 - Sinon, considérer la position **Vol Rapproché** comme équivalente à la **Position Au Sol**.
 - Une **Cible** en **Vol Distant** ne bénéficie pas de la protection du **Terrain**.
- Une **Unité** en **Position Vol Rapproché** ne peut **Avancer** après **Attaque** d'une **Unité Au Sol**.
- Une **Unité Au Sol** non **Volante** ne peut **Avancer** après **Attaque** d'une **Unité** en **Vol Rapproché**
- **Commandement En Vol :**
 - Le **Personnage** peut **Voler** : **Test de Commandement** : tous les **Hex** entre le **Personnage** et l'**Unité** sont considérés **Terrain Clair**
 - Le **Personnage** ne peut pas **Voler** : **Test de Commandement** : tous les **Hex** entre le **Personnage** et l'**Unité En Vol** sont considérés **Terrain Difficile**
 - Le **Personnage** peut **Voler** : **Ordre Particulier** : tous les **Hex** entre le **Personnage** et l'**Unité** sont considérés **Terrain Clair**
 - Le **Personnage** ne peut pas **Voler** : **Ordre Particulier** : aucun **Ordre Particulier** ne peut être donné à une l'**Unité En Vol**
 - **Personnage** ou **Unité** en **Vol Rapproché** : idem que la **Position Au Sol**

Infiltration



- Sur un **Hex** de **Cave** ou un **Hex Adjacent** à un **Hex** de **Cave** (sauf **Bâtie**, **Lave** ou **Eau**)
- Une **Unité** qui dispose de la faculté **Adaptation en Cave** peut utiliser l'**Infiltration**
- L'**Unité** n'est pas **En Formation**
- L'**Unité** à un **Classe de Mouvement Pédestre** ou **Animal**
- En **Infiltration**, une **Unité** peut utiliser les **Positions En Infiltration Profonde** et en **Infiltration Rapprochée**
- Une **Unité En Infiltration** ne peut pas **Recharger**.
- Une **Unité En Infiltration** peut se **Reposer**, se **Réorganiser** et **Rallier**.



Eu surimpression rouge les Zones où l'**Infiltration** est autorisée

- **Mouvement En Infiltration :**
 - D'une **Position En Infiltration Profonde** à une autre **Position En Infiltration Profonde** sur un **Hex Adjacent** : **Mouvement Minimal** et **Errement** :
 - D'une **Position En Infiltration Rapprochée** à une autre **Position En Infiltration Rapprochée** sur un **Hex Adjacent** : **Mouvement Minimal** et **Errement** :
 - D'une **Position En Infiltration Profonde** vers une **Position En Infiltration Rapprochée** du même **Hex** (et vice versa), Tous les **Points de Mouvement**, pas d'**Errement**
 - D'une **Position En Infiltration Rapprochée** vers la **Position Au Sol** du même **Hex** ou d'un **Hex Adjacent** : déplacement normal sur l'**Hex**, pas d'**Errement**
 - D'une **Position Au Sol** vers la **Position En Infiltration Rapprochée** du même **Hex** ou d'un **Hex Adjacent** : Tous les **Points de Mouvement** et pas d'**Errement**
 - Changement d'**Orientations** en **Position En Infiltration Profonde** et **Rapprochée** du même **Hex** ou d'un **Hex Adjacent** : Tous les **Points de Mouvement** et pas d'**Errement**
- **Combat En Infiltration :**
 - Une **Unité** en **Infiltration** ne peut jamais **Charger** ni être **Chargée**.
 - Une **Unité** en **Infiltration** peut **Soutenir** une **Attaque** et être la cible d'une **Attaque Soutenue** (même si l'**Attaque** vient d'une **Unité Au Sol** qui ne peut pas **Infiltrer**)
 - Combats entre **Unités** en **Infiltration (Profonde ou Rapprochée)** : **Avantage** sur **Terrain Difficile**.
 - Combats entre une **Unité Au Sol** et une **Unité en Infiltration Rapprochée** : **Avantage** de l'**Hex** occupé par l'**Unité Au Sol**.
 - Pas de **Tir** vers/depuis une **Position en Infiltration Profonde/Rapprochée**
 - D'une **Position En Infiltration Profonde** à une autre **Position En Infiltration Profonde** sur un **Hex Adjacent**
 - D'une **Position En Infiltration Rapprochée** à une autre **Position En Infiltration Rapprochée** sur un **Hex Adjacent**
 - D'une **Position En Infiltration Profonde** vers la **Position En Infiltration Rapprochée** du même **Hex** (et vice versa)
 - D'une **Position En Infiltration Rapprochée** vers la **Position Au Sol** du même **Hex** ou d'un **Hex Adjacent** (et vice versa)
 - Une **Unité en Infiltration Rapprochée** qui **Attaque Au Choc** une **Unité** adverse **Au Sol**, sur le même **Hex** :
 - Utilise l'**Attaque** de **Flanc** si elle a un **Marqueur Contact**
 - Utilise l'**Attaque** par **Devant** si elle n'a pas de **Marqueur Contact**
- **Commandement en Infiltration :**
 - Si le **Personnage** est en **Infiltration** : **Test de Commandement** : +2
 - Si l'**Unité** ciblée est en **Infiltration** : **Test de Commandement** : +2
 - Si le **Personnage** peut **Infiltrer** : **Test de Commandement** : tous les **Hex Impassables** sauf par **Infiltration** sont du **Terrain Difficile**.
 - Si le **Personnage** est en **Infiltration** : **Ordre Particulier** : Réduire d'un cran sa **Capacité de Commandement**
 - Si l'**Unité** ciblée est en **Infiltration** : **Coût d'un Ordre Particulier** : +2
 - Si le **Personnage** peut **Infiltrer** : **Coût d'un Ordre Particulier** : tous les **Hex Impassables** sauf par **Infiltration** sont du **Terrain Difficile**.

Unités Cachées



- Une **Troupe** peut être **Cachée** si le scénario l'autorise

- Une *Troupe* peut être **Cachée** si elle n'est pas dans la **Ligne De Vue** d'une *Unité* ennemie au moment où elle est **Activée**
- Pour **Cacher** une *Unité*, poser un **Marqueur Cache** sur elle. Il est en plus autorisé de poser un *Leurre* sur ou sous l'*Unité* que l'on vient de **Cacher**
- Une *Unité Cachée* est révélée dès qu'elle entre dans la **Ligne de Vue** d'une *Unité* ennemie. Le *Joueur Passif* révèle *Unités Cachées* et *Leurres* en premier
- Une *Unité Cachée* peut être révélée délibérément par son *Joueur* propriétaire au moment où elle est *Activée*

Leurres



- Un **Leurre** est constitué de deux **Marqueurs Cache Empilés**
- Un **Leurre** peut être créé au moment où une *Unité Cachée* ou un autre **Leurre** est *Activé*. Il est posé sur ou sous l'*Unité* ou le **Leurre Activé**
- L'*Unité Cachée/Leurre Activé* ainsi que le nouveau **Leurre** doivent être joués tous les deux (dans l'ordre d'empilement) avant qu'une autre *Unité* ne soit jouée
- Le nombre maximum de **Leurres** dont un *Joueur* peut disposer est le nombre de piles d'*Unités Cachées* de ce *Joueur*. Dès qu'une *Unité Cachée* est révélée, le *Joueur* doit éventuellement retirer un **Leurre** pour que cette limite ne soit pas dépassée
- Un **Leurre** est révélé dès qu'il entre dans la **Ligne de Vue** d'une *Unité* ennemie. Le *Joueur Passif* révèle *Unités Cachées* et *Leurres* en premier
- Une **Leurre** peut être révélé délibérément par son *Joueur* propriétaire au moment où il est *Activé*. Il est alors retiré de la *Carte*.
- Un **Leurre** peut recevoir un **Ordre Particulier**. Le *Joueur* est tenu de dépenser au moins 1 Point de Commandement et « d'expliquer » le nombre de **Points de Commandement** dépensés
- Si un **Leurre** entre délibérément entrer dans la **Ligne de Vue** d'une *Unité* ou d'un *Leurre* ennemi il est automatiquement révélé et supprimé sans que cet ennemi soit obligé de se dévoiler