

Fiche Obstacles, véhicules, civils

Obstacle

- Un déplacement dans un Hex contenant un obstacle ne permet pas d'obtenir un marqueur **Charge**.
- Si une Unité **Chargeant** entre dans un Hex contenant un **Obstacle**, son **Marqueur Charge** est immédiatement retiré et elle prend un **Niveau d'Essoufflement**
- Qu'une Unité **Chargeant** perd son **Marqueur Charge** (et prend un **Niveau d'Essoufflement**) lorsqu'elle **Attaque au Choc** une Unité occupant un Hex contenant un **Obstacle**. Ce **Marqueur Charge** est perdu *Avant l'Attaque*.
- Un **Obstacle** interdit la mise en **Formation**
- Une **Formation** non **Ebranlée** qui entre dans un Hex contenant un **Obstacle** devient **Ebranlée**
- Une **Formation Ebranlée** ne peut entrer dans un Hex contenant un **Obstacle**
- Un **Obstacle** ne peut être utilisé/transporté que sur la **Position au Sol** d'un Hex

Ouvrage Défensif

- Apporte (généralement) une protection (# de Supports Défensifs ♠)
- L'Unité qui bénéficie de l'Ouvrage Défensif ne subit **pas** la pénalité pour une **Attaque au Choc** non **Soutenue**.

Infanterie

Une Unité est de **Classe d'Armes d'Infanterie** si elle a une des **Classes d'Arme** Suivantes :



Une Unité est de **Classe d'Armes de Tireur** si elle a une des **Classes d'Arme** Suivantes :



Une Unité est de **Classe d'Armes de Cavalerie** si elle a une des **Classes d'Arme** Suivantes :



Une Unité est de **Classe d'Armes Massive** si elle a une des **Classes d'Arme** Suivantes :



Cible

Une **Cible** est un pion qui doit être pris en compte dans la définition de l'Unité la **Plus Proche** lors de la détermination du chemin d'un **Mouvement d'Attaque**

- Toute Unité est une **Cible**
- Certain **Obstacles**, **Véhicules** et **Civils** sont des **Cibles**



Débris

- Les **Débris** sont un **Obstacle**
- Les **Débris** ne sont pas un **Ouvrage Défensif**
- Les **Débris** n'ont pas d'**Orientation**
- Les **Débris** ne sont pas une **Cible**
- Les **Débris** n'apportent aucune protection
- Un Hex contenant des **Débris** coûte +0,5 **Point de Mouvement** (quel que soit la **Classe de Mouvement** de l'Unité)
- Les **Débris** ne peuvent se déplacer
- Les **Débris** ne peut pas être **Détruit**
- Les **Débris** peuvent être **Mis à Feu**. Il ne peut pas se transformer en **Incendie** sur **Terrain Clair**



Mantelets

- Les **Mantelets** sont des **Obstacles**
- Les **Mantelets** sont un **Ouvrage Défensif**
- Les **Mantelets** ont une **Orientation**. Cette **Orientation** doit être celle des Unités qui occupent l'Hex.

- Lorsqu'une Unité entre dans un Hex qui ne contient que des **Mantelets**, les **Mantelets** sont automatiquement **Réorientés**.
- Les **Mantelets** ne sont pas une **Cible**
- Les **Mantelets** apportent une protection à une Unité de **Classe d'Arme d'Infanterie** située dans le même Hex et de même **Orientation**
- Sauf en cas de jets de Dés d'attaque 1-1, la première perte par **Tir** est absorbée par les **Mantelets** sans pour autant réduire celui-ci (absorption « gratuite » en quelque sorte).
- Une Unité bénéficiant de la protection des **Mantelets** bénéficie automatiquement d'un bonus de -1 au **Tests d'Engagement** (cas 2).
- Un Hex contenant des **Mantelets** coûte +0,5 **Point de Mouvement** (quel que soit la **Classe de Mouvement** de l'Unité).
- Les **Mantelets** peuvent être manipulés que par une Unité de **Classe de Mouvement Pédestre**. L'Unité + les **Mantelets** adoptent alors la **Capacité de Mouvement** des **Mantelets**.
- Les **Mantelets** (avec l'Unité qui les manipule) ne peuvent se déplacer sur les Hex de **Terrain Difficile**.
- Les **Mantelets** ne peuvent être déplacés qu'au cours d'une **Action de Mouvement** (pas **Repli** ni **Fuite**).
- Les **Mantelets** peuvent être manipulés ou abandonnés à tout instant au cours d'une **Action de Mouvement**.
- Les **Mantelets** ne peuvent se mouvoir seul.
- Les **Mantelets** peuvent être détruits à l'aide d'une **Action de Manipulation** (difficulté +2). Ils sont alors remplacés par des **Débris**.
- Les **Mantelets** peuvent être **Mis à Feu** (**Action de Manipulation : difficulté +4**). Les **Mantelets** deviennent alors automatiquement des **Débris**. Il ne peut pas se transformer en **Incendie** sur un **Terrain** qui n'est pas **Inflammable**.



Pavois

- Les **Pavois** ne sont pas des **Obstacles**
- Les **Pavois** ne sont pas un **Ouvrage Défensif**
- Les **Pavois** n'ont pas d'**Orientation**
- Les **Pavois** ne sont pas une **Cible**
- Les **Pavois** n'apportent une protection qu'à une Unité de **Classe d'Arme Tireurs** située dans le même Hex
- Des **Pavois** peuvent être manipulés que par une Unité de **Classe de Mouvement Pédestre**. L'Unité + les **Pavois** adoptent alors la **Capacité de Mouvement** des **Pavois** si celle-ci est la plus défavorable
- Les **Pavois** ne peuvent être déplacés qu'au cours d'une **Action de Mouvement** ou de **Repli** (pas **Fuite**)
- Les **Pavois** peuvent être manipulés ou abandonnés à tout instant au cours d'une **Action de Mouvement** ou de **Repli**
- Les **Pavois** ne peuvent se mouvoir seul
- Les **Pavois** peuvent être détruits à l'aide d'une **Action de Manipulation** (difficulté +2).
- Les **Pavois** ne peuvent pas être **Mis à Feu** et ne rendent pas un Hex **Inflammable**



Palissade

- La **Palissade** est un **Obstacle**
- La **Palissade** est un **Ouvrage Défensif**
- La **Palissade** *Protège* aussi contre le **Tir**.
- La **Palissade** a une **Orientation**. Cette **Orientation** définit une **Zone Avant** (à l'instar d'une Unité) et une **Zone Arrière** (les autres Hex)
- La **Palissade** n'est pas une **Cible**
- Une Unité d'**Infanterie** ne peut traverser un côté d'Hex de la **Zone Avant** d'une **Palissade** vers l'Hex contenant la **Palissade** que par un **Mouvement Minimal**. Les Unités des autres types (sauf **Volant** et **Infiltration**) ne peuvent traverser ce côté d'Hex.
- La **Palissade** n'apporte une protection qu'à une Unité de **Classe d'Arme d'Infanterie** située dans le même Hex et de même **Orientation** que la **Palissade**
- Une Unité bénéficiant de la protection d'une **Palissade** bénéficie automatiquement d'un bonus de -4 au **Tests d'Engagement** (cas 2)
- Sauf en cas de jets de Dés d'attaque 1-1, la première perte par **Choc** ou **Tir** est absorbée par la **Palissade** sans pour autant réduire celui-ci (absorption « gratuite » en quelque sorte)
- En cas de Jets de Dés d'attaque <=3 au **Choc** pour une **Attaque Soutenue** ou au **Tir** pour une **Artillerie**, la **Palissade** est réduite d'un cran (un **Support Défensif** de moins). Si la **Palissade** était au premier cran (un seul support Défensif), elle se transforme en **Débris**
- Une Unité peut réduire d'un cran une **Palissade** par une **Action de Manipulation** (Difficulté : +4). Si le dernier cran est détruit, la palissade devient **Débris**
- La **Palissade** ne peut pas se déplacer
- Un Hex avec une **Palissade** est **Inflammable**



Abatis

- Les **Abatis** sont un **Obstacle**
- Les **Abatis** sont un **Ouvrage Défensif**
- Les **Abatis** ont une **Orientation**
- Les **Abatis** ne sont pas une **Cible**
- Un Hex contenant des **Abatis** est un **Terrain Difficile**
- Les **Abatis** apportent une protection au **Combat au Choc** à une **Unité** de **Classe d'Arme d'Infanterie** située dans le même Hex et de même Orientation que les **Abatis**
- Une **Unité** bénéficiant de la protection des **Abatis** bénéficie automatiquement d'un bonus de -1 au **Tests d'Engagement (cas 2)**
- Les **Abatis** ne peuvent pas se déplacer
- Un Hex avec des **Abatis** est **Inflammable**



Fossé

- Les **Fossés** sont des **Obstacles**
- Les **Fossés** ont un **Ouvrage Défensif**.
- Les **Fossés** ne sont pas une **Cible**
- Un Hex contenant des **Fossés** est un **Terrain Accidenté**
- Les **Fossés** apportent une protection au **Combat au Choc** à une **Unité** située dans le même Hex et de même Orientation que les **Fossés**
- Une **Unité** bénéficiant de la protection des **Fossés** bénéficie automatiquement d'un bonus de -1 au **Tests d'Engagement (cas 2)**
- Les **Fossés** ne peuvent pas être détruits.
- Les **Fossés** ne peuvent pas être **Mis à Feu** et ne rendent pas un Hex **Inflammable**



Pieux

- Les **Pieux** sont des **Obstacles**
- Les **Pieux** ont une **Orientation**.
- Les **Pieux** sont un **Ouvrage Défensif**
- Les **Pieux** ne sont pas une **Cible**
- Un Hex contenant des **Pieux** coûte +0,5 **Point de Mouvement** (quel que soit la **Classe de Mouvement** de l'**Unité**)
- Les **Pieux** apportent une protection au **Combat au Choc** contre une **Unité** de **Cavalerie** et **Massive**, à une **Unité** de **Classe d'Arme Infanterie** située dans le même Hex et de même Orientation que les **Pieux**
- Une **Unité** bénéficiant de la protection des **Pieux** bénéficie automatiquement d'un bonus de -1 au **Tests d'Engagement (cas 2)**
- Les **Pieux** peuvent être détruits à l'aide d'une **Action de Manipulation (Difficulté : +0)**. Les **Pieux** ne sont pas remplacés par des **Débris**
- Une **Unité** peut retirer les **Pieux** par une **Action de Manipulation (Difficulté : +0)**. Placer le **pion Pieux** sous l'**Unité** qui le transporte
- Une **Unité** peut placer des **Pieux** qu'elle possède (**pion Pieux** sous l'**Unité**) par une **Action de Manipulation (Difficulté : +1)**
- Une **Unité** possédant des **Pieux** et qui est **Détruite**, disparaît avec ses **Pieux**
- Les **Pieux** ne peuvent pas être **Mis à Feu** et ne rendent pas un Hex **Inflammable**



Piège

- Les **Pièges** sont des **Obstacles**
- Les **Pièges** n'ont pas d'**Orientation**.
- Les **Pièges** ne sont pas un **Ouvrage Défensif**
- Toute **Unité** qui entre dans un Hex contenant des **Pièges** autrement que par un **Mouvement Minimal** est attaquée par les **Pièges** (attaque au **Choc** avec **Avantage** = 0, sauf pour la **Cavalerie** : **Avantage** : +4). Pas de **Recul** possible : tout doit être pris en **Perte de Pas**. En cas de **Perte**, arrêt immédiat du mouvement.
- Un Hex contenant des **Pièges** est un **Terrain Accidenté**
- Les **Pièges** ne sont pas une **Cible**
- Les **Pièges** peuvent être **Cachés** et ne sont révélés que lorsqu'une **Unité** entre dans l'Hex contenant les **Pièges**
- Les **Pièges** peuvent être détruits à l'aide d'une **Action de Manipulation (Difficulté : +1)**. Les **Pièges** ne sont pas remplacés par des **Débris**
- Les **Pièges** ne peuvent pas être **Mis à Feu** et ne rendent pas un Hex **Inflammable**



Tentes/Huttes

- Les **Tentes/Huttes** sont des **Obstacles**
- Les **Tentes/Huttes** n'ont pas d'**Orientation**
- Les **Tentes/Huttes** ne sont pas un **Ouvrage Défensif**

- Les **Tentes/Huttes** sont une **Cible**

- Les **Tentes/Huttes** n'apportent aucune protection
- Un Hex contenant des **Tentes/Huttes** coûte +1 **Point de Mouvement** (quel que soit la **Classe de Mouvement** de l'**Unité**)
- Les **Tentes/Huttes** ne peuvent se déplacer
- Les **Tentes/Huttes** peuvent être détruites à l'aide d'une **Action de Manipulation (Difficulté : +0)**. Elles sont alors remplacées par des **Débris**
- Un Hex avec des **Tentes/Huttes** est **Inflammable**



Charrette

- Les **Charrettes** sont un **Obstacle**
- Les **Charrettes** ne sont pas un **Ouvrage Défensif**
- Les **Charrettes** ont une **Orientation**.
- Les **Charrettes** sont une **Cible**
- Les **Charrettes** n'apportent aucune protection
- Un Hex contenant des **Charrettes** coûte +1 **Point de Mouvement** (quel que soit la **Classe de Mouvement** de l'**Unité**)
- Les **Charrettes** peuvent être **Activées** comme des **Unités** mais la seule **Action** autorisée est l'**Action de Mouvement**
- Les **Charrettes** peuvent utiliser le **Mouvement Minimal** sans se **Fatiguer**. Elles ne peuvent jamais utiliser le **Mouvement supplémentaire**
- Les **Charrettes** ne peuvent entrer dans un Hex **Adjacent** à une **Unité** ennemie.
- Une **Charrette Adjacente** à une **Unité** ennemie doit s'en éloigner si c'est possible.
- Si une **Charrette** quitte un Hex ou elle était **Engagée**, lancer 2D6. Si 8 ou + est obtenu, la **Charrette** reste immobile.
- Dès qu'une **Unité** pénètre dans un Hex qui ne contient que des **Charrettes**, elle s'en empare (le **pion Charrettes** passe au **Joueur** propriétaire de l'**Unité**)
- Les **Charrettes** peuvent être détruites à l'aide d'une **Action de Manipulation (Difficulté : +1)**. Elles sont alors remplacées par des **Débris**
- Les **Charrettes** peuvent être **Mises à Feu**. Les **Charrettes** deviennent alors automatiquement des **Débris**. Il ne peut pas se transformer en **Incendie** sur un **Terrain** qui n'est pas **Inflammable**



Wagons et Wagons de Guerre

- Les **Wagons** sont des **Obstacles**.
- Les **Wagons** sont un **Ouvrage Défensif**
- Les **Wagons** ont une **Orientation**.
- Les **Wagons** sont une **Cible**.
- Les **Wagons** apportent une protection à une **Unité** de **Classe d'Arme d'Infanterie** située dans le même Hex.
- Un Hex contenant des **Wagons** coûte +1 **Point de Mouvement** (quel que soit la **Classe de Mouvement** de l'**Unité**).
- Les **Wagons** peuvent être **Activés** comme des **Unités** mais la seule **Action** autorisée est l'**Action de Mouvement**.
- Les **Wagons** peuvent utiliser le **Mouvement Minimal** sans se **Fatiguer**. Ils ne peuvent jamais utiliser le **Mouvement supplémentaire**.
- Les **Wagons** ne peuvent entrer dans un Hex **Adjacent** à une **Unité** ennemie, sauf les **Wagons de Guerre**, qui peuvent le faire s'ils ne sont pas seuls dans l'Hex.
- Un **Wagon** seul **Adjacent** à une **Unité** ennemie doit s'en éloigner si c'est possible.
- Si un **Wagon** quitte un Hex ou il était **Engagé**, lancer 2D6. Si 8 ou + est obtenu, le **Wagon** reste immobile.
- Dès qu'une **Unité** pénètre dans un Hex qui ne contient que des **Wagons**, elle s'en empare (le **pion Wagon** passe au **Joueur** propriétaire de l'**Unité**).
- Les **Wagons** peuvent être détruits à l'aide d'une **Action de Manipulation (Difficulté : +Nombre de Supports Défensifs)**. Ils sont alors remplacés par des **Débris**.
- Les **Wagons** peuvent être **Mis à Feu**. Les **Wagons** deviennent alors automatiquement des **Débris**. Il ne peut pas se transformer en **Incendie** sur un **Terrain** qui n'est pas **Inflammable**.



Civils

- Les **Civils** sont un **Obstacle**.
- Les **Civils** ne sont pas un **Ouvrage Défensif**
- Les **Civils** n'ont pas d'**Orientation**.
- Les **Civils** représentent 4 **Points d'Empilement**.
- Les **Civils** sont une **Cible**.
- Les **Civils** n'apportent aucune protection.
- Un Hex contenant des **Civils** coûte +0,5 **Point de Mouvement** (quel que soit la **Classe de Mouvement** de l'**Unité**).
- Les **Civils** peuvent être **Activés** comme des **Unités** mais la seule **Action** autorisée est l'**Action de Mouvement**.

- Des **Civils Adjacents** à une **Unité** ennemie doivent s'en éloigner si c'est possible.
- Si des **Civils** quittent un Hex ou ils étaient **Engagés**, lancer 2D6. Si 8 ou + est obtenu, les **Civils** restent immobiles.
- Les **Civils** peuvent utiliser le **Mouvement Minimal** sans se **Fatiguer**. Ils ne peuvent jamais utiliser le **Mouvement supplémentaire**.
- Les **Civils** ne peuvent entrer dans un Hex **Adjacent** à une **Unité** ennemie.
- Dès qu'une **Unité** pénètre dans un Hex qui ne contient que des **Civils**, elle s'en empare (le **pion Civil** passe au **Joueur** propriétaire de l'**Unité**).
- Les **Civils** peuvent être détruits à l'aide d'une **Action de Manipulation** (**Difficulté** : +0, cela s'appelle un massacre...).
- Les **Civils** ne peuvent être **Mis à Feu**.



Troupeaux

- Les **Troupeaux** sont des **Obstacles**
- Les **Troupeaux** ne sont pas un **Ouvrage Défensif**
- Les **Troupeaux** n'ont pas d'**Orientation**.
- Les **Troupeaux** représentent 4 **Points d'Empilement**.
- Les **Troupeaux** sont une **Cible**
- Les **Troupeaux** n'apportent aucune protection
- Un Hex contenant des **Troupeaux** coûte +1 **Point de Mouvement** (quel que soit la **Classe de Mouvement** de l'**Unité**)
- Les **Troupeaux** peuvent être **Activées** comme des **Unités** mais la seule **Action** autorisée est l'**Action de Mouvement**
- Des **Troupeaux Adjacents** à une **Unité** ennemie doivent s'en éloigner si c'est possible.
- Si des **Troupeaux** quittent un Hex ou ils étaient **Engagés**, lancer 2D6. Si 8 ou + est obtenu, les **Troupeaux** restent immobiles.
- Les **Troupeaux** peuvent utiliser le **Mouvement Minimal** sans se **Fatiguer**. Ils ne peuvent jamais utiliser le **Mouvement supplémentaire**
- Les **Troupeaux** ne peuvent entrer dans un Hex **Adjacent** à une **Unité** ennemie
- Dès qu'une **Unité** pénètre dans un Hex qui ne contient que des **Troupeaux**, elle s'en empare (le **pion Troupeaux** passe au **Joueur** propriétaire de l'**Unité**)
- Les **Troupeaux** peuvent être détruits à l'aide d'une **Action de Manipulation** (**Difficulté** : +0, cela s'appelle une boucherie...)
- Les **Troupeaux** ne peuvent être **Mis à Feu**



Embarcations

- Les **Embarcations** sont des **Obstacles**
- Les **Embarcations** ne sont pas un **Ouvrage Défensif**
- Les **Embarcations** n'ont pas d'**Orientation**
- Les **Embarcations** ne sont pas une **Cible**
- Les **Embarcations** n'apportent aucune protection
- Un Hex contenant des **Embarcations** coûte +0,5 **Point de Mouvement** (quel que soit la **Classe de Mouvement** de l'**Unité**)
- Les **Embarcations** ne peuvent être manipulés que par des **Unité de Classe d'Armes Infanterie**.
- L'**Unité** + les **Embarcations** peuvent se déplacer sur **Terrain Clair** (uniquement) à l'aide du **Mouvement Minimal**
- L'**Unité** + les **Embarcations** peuvent se déplacer sur l'**Eau** avec la **Capacité de Mouvement des Embarcations**
- Les **Embarcations** ne peuvent être déplacées qu'au cours d'une **Action de Mouvement** (ni **Repli**, ni **Fuite**)
- Sur terre ferme, les **Embarcations** peuvent être **manipulés** ou **abandonnés** à tout instant au cours d'une **Action de Mouvement**
- Les **Embarcations** ne peuvent se mouvoir seul
- Les **Embarcations** peuvent être détruits à l'aide d'une **Action de Manipulation** (**Difficulté** : +2). Les **Embarcations** sont remplacés par des **Débris**
- Les **Embarcations** peuvent être **Mis à Feu**. Les **Embarcations** deviennent alors automatiquement des **Débris**. Il ne peut pas se transformer en **Incendie** sur un **Terrain** qui n'est pas **Inflammable**



Ruines

- Un Hex contenant des **Ruines** doit être considéré **Terrain Difficile**
- Un Hex contenant des **Ruines** est **Inflammable**



Départ de feu

- Un Hex contenant des **Départs de Feu** doit être considéré comme du **Terrain Accidenté**

- Une **Unité** peut mettre un **Départ de Feu** sur un Hex **inflammable** à l'aide d'une **Action de Manipulation** (**Difficulté** : variable, en fonction de la météo)
- Une **Unité** peut retirer un **Départ de Feu** à l'aide d'une **Action de Manipulation** (**Difficulté** : variable, en fonction de la météo)