

## Fiche Eléments de Jeu

*Jeter 1D6 : si un 6 est obtenu, jouer tous les éléments de jeu, sinon les ignorer tous (voir exception **Moral de l'Aile**)*

### Moral d'une Aile



*Jouer :*

Lancer 1D6 :

- Si un 1-1 est obtenu, le **Niveau de Moral** de l'Aile est remonté de 1 (maximum 11)

*Ce qui suit doit toujours être joué si au moins un **Marqueur Ebranlé** est posé sur le Marqueur de Moral de l'Aile*

- Lancer 2D6 : si le résultat obtenu est supérieur au **Moral** imprimé sur le **Marqueur**, l'Aile part en retraite :
  - 1 **Marqueur Ebranlé** : pas de DRM
  - 2 ou 3 **Marqueurs Ebranlés** : DRM +1
  - 4 à 6 **Marqueurs Ebranlés** : DRM +2
  - 7 ou + : DRM +3Retirer tous les **Marqueurs Ebranlés** quel que soit le résultat du 2D6.

### Repos d'une Aile



*Jouer :*

Lancer 2D6. Si un 1 est obtenu, le **Niveau de Repos** de l'Aile est remonté de 1 (maximum 11)

### Météo



**Canicule**

*Effets :*

Malus de +1 au **Jet de Dé** lors d'une **Action De Repos**

*Jouer :*

Lancer 1D6. Si un 6-6 est obtenu, la **Météo** change en **Beau Temps**.



**Beau Temps**

*Effets :*

Bonus de -1 au **Jet de Dé** lors d'une **Action De Repos**

*Jouer :*

- Lancer 1D6 :
- Si un 1 est obtenu, la **Météo** change en **Canicule**
  - Si un 6 est obtenu, la **Météo** change en **Nuageux**



**Nuageux**

*Aucun effet*

*Jouer :*

- Lancer 1D6 :
- Si un 1 est obtenu, la **Météo** change en **Beau Temps**
  - Si un 6 est obtenu, la **Météo** change en **Couvert**



**Couvert**

*Effets :*

Malus de -1 pour l'**Avantage** au **Tir** des **Archers**, des **Arbalétriers** et de l'**Artillerie**

*Jouer :*

- Lancer 1D6 :
- Si un 1 est obtenu, la **Météo** change en **Nuageux**
  - Si un 6 est obtenu, la **Météo** change en **Pluie**



**Pluie**

*Effets :*

- Malus de +1 au **Jet de Dé** lors d'une **Action De Repos**
- Malus de -3 pour l'**Avantage** au **Tir** des **Archers**, des **Arbalétriers** et de l'**Artillerie**
- Ajouter 10 Pions RAS dans la **Pioche Incendie**

*Jouer :*

- Lancer 1D6 :
- Si un 1 est obtenu, la **Météo** change en **Couvert**
  - Si un 6 est obtenu, la **Météo** change en **Tempête**



**Tempête**

*Effets :*

- Malus de +2 au **Jet de Dé** lors d'une **Action De Repos**
- Malus de -4 pour l'**Avantage** au **Tir** des **Archers**, des **Arbalétriers** et de l'**Artillerie**
- Ajouter 15 Pions RAS dans la **Pioche Incendie**
- -1 Points de Mouvement (0 minimum)

*Jouer :*

Lancer 1D6 : Si un 1 est obtenu, la **Météo** change en **Pluie**

### Brouillard



**Brume**

*Effets :*

- **Errement**
- **Portée des Tirs** : 2 Hex Maximum

*Jouer :*

Lancer 1D6 :

- Si un 1 ou un 2 est obtenu, la **Brume** se dissipe (enlever le marqueur)
- Si un 6 est obtenu, remplacer la **Brume** par **Brouillard**



**Brouillard**

*Effets :*

- **Errement**
- **Portée des Tirs** : 1 Hex Maximum

*Jouer :*

Lancer 2D6 :

- Si un 1 ou un 2 est obtenu, remplacer le **Brouillard** par **Brume**
- Si un 6 est obtenu, remplacer le **Brouillard** par **Brouillard Dense**



**Brouillard Dense**

*Effets :*

- **Errement**
- **Pas de Tir** sauf pour les **Tirailleurs**

*Jouer :*

Lancer 2D6 :

- Si un 1 ou un 2 est obtenu, remplacer le **Brouillard Dense** par **Brouillard**
- Si un 6 est obtenu, remplacer le **Brouillard Dense** par **Purée de Poix**



**Purée de Poix**

*Effets :*

- **Errement**
- **Pas de Tir**

*Jouer :*

Lancer 2D6 : Si un 1 ou un 2 est obtenu, remplacer le **Purée de Poix** par **Brouillard Dense**

### Vent



**Brise Légère**

*Effets :*

- Le sens du vent impacte la résolution des **Incendies**
- Jouer :*
- Lancer 1D6 :
- 2 : le sens du vent tourne de 60° vers la gauche
  - 5 : le sens du vent tourne de 60° vers la gauche
  - 6 : le **Vent** change en **Brise**



**Brise**

*Effets :*

- Le sens du vent impacte la résolution des **Incendies**
- Ajouter 5 Pions **Incendie** dans la **Pioche Incendie**
- Malus de -1 pour l'**Avantage** au **Tir** des **Archers**, des **Arbalétriers** et de l'**Artillerie**

*Jouer :*

Lancer 1D6 :

- 1 : le **Vent** change en **Brise Légère**
- 2 : le sens du vent tourne de 60° vers la gauche
- 5 : le sens du vent tourne de 60° vers la gauche
- 6 : le **Vent** change en **Vent Fort**



**Vent Fort**

*Effets :*

- Le sens du vent impacte la résolution des **Incendies**
- Ajouter 10 Pions **Incendie** dans la **Pioche Incendie**
- Malus de -2 pour l'**Avantage** au **Tir** des **Archers**, des **Arbalétriers** et de l'**Artillerie**

*Jouer :*

Lancer 1D6 :

- 1 : le **Vent** change en **Brise**
- 2 : le sens du vent tourne de 60° vers la gauche
- 5 : le sens du vent tourne de 60° vers la gauche
- 6 : le **Vent** change en **Vent Violent**



### Vent Violent

#### Effets :

- Le sens du vent impacte la résolution des **Incendies**
- Ajouter **15 Pions Incendie** dans la **Pioche Incendie**
- Malus de -4 pour l'*Avantage* au **Tir** des **Archers**, des **Arbalétriers** et de l'**Artillerie**

#### Jouer :

Lancer 1D6 :

- 1 : le **Vent** change en **Vent Fort**
- 2 : le sens du vent tourne de 60° vers la gauche
- 5 : le sens du vent tourne de 60° vers la gauche

## Incendie

### Incendie



### Départ de Feu



### Pions RAS



#### Effets :

- Les **Incendies** sont des Obstacles aux **Lignes de Vue**
- Les **Unités**, sauf celles **Immunisées contre le Feu** (Faculté : ), les **Unités** **En Vol** et les **Unités Infiltrées**, ne peuvent pénétrer sur un Hex contenant un **Incendie**
- Les **Unités**, sauf celles **Immunisées contre le Feu** (Faculté : ), les **Unités** **En Vol** et les **Unités Infiltrées**, sont **Détruites** si, à la fin de leur **Activation**, elles se trouvent sur un Hex **Incendié**
- Les **Départs de Feu** transforment l'Hex en **Terrain Accidenté** s'il n'est pas déjà **Accidenté** ou **Difficile**.
- Les **Incendies** transforment l'Hex en **Terrain Difficile** pour les **Unités** s'il n'est pas déjà **Difficile**.

#### Jouer :

- Jouer d'abord tous les **Marqueurs Fumées Eparses**
- Jouer ensuite tous les **Marqueurs Fumées Denses**
- Jouer enfin tous les **Marqueurs Incendies** et **Départ de Feu**.

#### Jouer Incendie et Départs de Feu

- Poser d'abord (ou remplacer un **Marqueur Fumée** par) un **Marqueur Fumée Dense** sur tous les **Hex** adjacents dans le **Sens du Vent** aux **Hex Incendiés**.
- Sinon, constituer une **Pioche Incendie** contenant :
  - **Météo Canicule** : 10 **Marqueurs RAS** et 20 **Marqueurs Incendie**
  - **Météo Beau Temps** : 15 **Marqueurs RAS** et 15 **Marqueurs Incendie**
  - **Météo Nuageux** ou **Couvert** : 20 **Marqueur RAS** et 10 **Marqueurs Incendie**.
  - **Météo Pluie** ou **Tempête** : 25 **Marqueurs RAS** et 5 **Marqueurs Incendie**
- Ajouter les **Pions RAS** requis par la **Météo** s'il y en a
- Ajouter les **Pions Incendie** requis par le **Vent** s'il y en a
- Pour tous les **Hex Inflammables** :
  - Contenant un **Départ de Feu** ou
  - **Adjacent** à un **Hex Incendié** dans le **Sens du Vent**, ou dans une direction immédiatement proche du **Sens du Vent**
- Piocher deux fois dans la **Pioche Incendie** et :
  - Si l'**Hex** contenait déjà, un **Marqueur Départ de Feu**, et que les deux **Marqueurs** piochés sont aussi des **Marqueur Départ de Feu/Incendie**, l'Hex devient **Incendié**
  - Si l'**Hex** contenait un **Marqueur Départ de Feu**, et que les deux pions piochés sont des **Marqueur RAS**, retirer le **Départ de Feu**
  - Si l'**Hex** ne contenait pas de **Départ de Feu**, et que les deux pions piochés sont des **Marqueurs Départ de Feu/Incendie**, poser un **Marqueur Départ de Feu** *sur l'Hex*

## Fumées

### Fumées Eparses

#### Effets :

- Obstacle aux **Lignes de Vue**
- **Errement**

#### Jouer :

- Retirer le **Fumées Eparses**

### Fumées Denses

#### Effets :

- Obstacle aux **Lignes de Vue**
- **Errement**

#### Jouer :

- Poser un **Marqueur Fumée Eparses** sur tous les **Hex** adjacents dans le **Sens du Vent** aux **Hex Fumées Denses**.
- Remplacer la **Fumée Dense** par une **Fumée Eparses**

- Les **Fumées Eparses** sont jouées d'abord.
- Les **Fumées Denses** sont jouées en second
- Les **Incendies/départs de feu** sont joués ensuite