






Fiche d'Activation d'une Unité





Au début de l'Activation







Exécuter tous les points présentés ici. Seule l'Unité Activée est concernée.











	<p>La déroute peut être communicative</p> <p>Si l'Unité est en Déroute, toutes les Unités amies adjacentes qui ne sont pas elles-mêmes déjà en Déroute doivent passer un Test de Déroute. Les Unités déjà activées doivent aussi passer le Test de Déroute.</p> <p>Si l'Unité n'est pas en Déroute mais est adjacente à des Unités amies en Déroute, elle doit passer un Test de Déroute. Si en échouant à ce test, l'Unité part en Déroute, les Unités amies adjacentes ne sont pas soumises à un Test de Déroute.</p> <p><i>Certaines Unités peuvent effrayer leurs ennemis</i></p> <p>Si l'Unité est Effrayante, toutes les Unités ennemies qui lui sont Adjacentes et qui ne sont ni de moral Magique, Inébranlable ou Démoniaque passent un Test de Moral sans Modificateur au Dés. En cas d'échec, l'Unité ennemie perd un Niveau de Moral.</p> <p>Si l'Unité est Invulnérable, elle est Effrayante pour toutes les Unités qui ne peuvent les attaquer.</p>
	<p>Une Unité abordée par l'ennemi peut paniquer</p> <p>Si l'Unité n'est pas en Déroute mais est Engagée par au moins une Unité ennemie disposant d'un Marqueur de Charge ou de Contact, elle doit passer un Test d'Engagement.</p> <ul style="list-style-type: none">Si une Unité Simple ou une Formation en Bon Ordre échoue à ce Test elle perd un Niveau de Cohésion et si elle Chargeait, elle perd son Marqueur Charge et prend un Niveau d'Essoufflement.Si une Formation Ebranlée échoue à ce Test, elle n'effectue aucune Action et est Activée.Si en échouant à ce test, elle part en Déroute, les Unités amies adjacentes ne sont pas soumises immédiatement à un Test de Déroute.
	<p>Le Marqueur Contact ne dure que le tour qui suit la prise de contact</p> <p>Retirer le Marqueur Contact si l'Unité en disposait d'un.</p>
	<p>Le brouillard de la guerre limite l'intelligence des adversaires</p> <p>Si l'Unité non Cachée n'est pas en Déroute et n'est pas dans la Ligne de Vue d'une Unité ou d'un Leurre ennemi, le Joueur Propriétaire peut la Cacher.</p> <p>Si l'Unité est Cachée, ou s'il s'agit d'un Leurre, le Joueur Propriétaire peut poser un (autre) Leurre sur ou sous l'Unité Cachée (ou le Leurre) Activé hors du regard des autres Joueurs. Les Marqueurs (Cohésion, Essoufflement, ...) sont dupliqués.</p> <p>Un Leurre est un empilement de Deux Caches.</p> <p>Le Joueur Propriétaire joue ensuite le Leurre crée et l'Unité (ou Leurre Activé) en commençant par celui le plus haut sur la pile.</p>
	<p>Une Unité Cachée ou un Leurre peuvent être révélés</p> <p>Une Unité Cachée ou un Leurre peut (mais n'est pas obligée d') être révélée délibérément par son joueur Propriétaire. Le Leurre est alors retiré de la Carte</p>

Sélection d'une Action

Exécuter le premier point applicable

	<p>Une Unité en Déroute doit impérativement Rallier ou Fuir</p> <p>Si l'Unité est en Déroute, elle doit – si elle a un Profil de Moral Elite ou un Ordre Particulier – tenter une Action de Ralliement. Si elle ne peut pas Rallier ou si elle rate son Ralliement, elle doit exécuter une Action de Fuite.</p>
	<p>Un Leurre peut tout faire sauf entrer dans la Ligne de Vue d'une Unité ennemie</p> <p>Pour un Leurre, n'importe quelle Action peut être annoncée et simulée si elle n'a d'autres conséquence que pour elle-même. Le Leurre ne doit pas entrer dans la Ligne de Vue d'une Unité ou d'un Leurre ennemi.</p>
	<p>Une Unité qui le peut, se tourne par reflexe vers l'ennemi qui la menace</p> <p>Si la Troupe est Engagée par des Unités ennemies et qu'elle ne Fait Face à aucune d'entre-elles, elle doit exécuter une Action Faire Face. Si elle Chargeait, elle perd son marqueur Charge et prend un niveau d'Essoufflement.</p> <p>Une Formation Pivote vers l'Arrière ou se Retourne (changement d'Orientation de 180°) afin de Faire Face. Si aucune de ces manœuvres n'est possible ou ne lui permet d'Engager une Unité qui l'Engage, alors, la Formation n'est pas tenue à exécuter une Action Faire Face.</p>
	<p>Une Unité avec un Marqueur Charge doit respecter la Consigne d'Attaque quel que soit la Consigne réelle de son Aile</p>








	<p>Si l'Unité possède un Marqueur Charge et qu'elle Engage au moins une Unité ennemie, elle doit exécuter une Action de Combat de Choc.</p> <p>Si l'Unité possède un Marqueur Charge, sans Ordre Particulier et qu'elle n'Engage pas d'ennemi, elle doit s'en approcher en exécutant une Action de Mouvement d'Attaque.</p>
	<p>Une Unité qui vient d'être Engagée par l'ennemi peut choisir de le stopper</p> <p>Si au moins une Unité ennemie engageant l'Unité a un marqueur Contact ou Charge elle peut exécuter une Action de Combat de Choc.</p>
	<p>Une Unité en Regroupement ou en Retraite doit en toute priorité s'éloigner de l'ennemi</p> <p>Si la Troupe respecte une Consigne de Regroupement ou de Retraite et qu'elle est Engagée par l'ennemi qui ne soit ni au Contact, ni Chargeant, elle doit se dégager par une Action de Repli ou une Action de Fuite. Si aucune de ces Actions n'est autorisée (cf. conditions intrinsèques de ces Actions) elle exécute une Action de Combat de Choc.</p> <p>Si la Troupe respecte une Consigne de Retraite et qu'elle n'est pas Engagée par l'ennemi elle doit tenter de Rejoindre son Bord de Carte de Retraite par une Action de Mouvement, une Action de Repli ou une Action de Fuite. Si aucune de ces Actions n'est autorisée (cf. conditions intrinsèques de ces Actions) elle exécute une Action de Combat de Choc.</p> <p>Si la Troupe respecte une Consigne de Regroupement, qu'elle n'est pas Engagée par l'ennemi et qu'elle n'est pas Hors d'Atteinte de cet ennemi, elle doit s'éloigner de La Menace La Plus, par une Action de Mouvement, une Action de Repli ou une Action de Fuite.</p> <p>La Menace La Plus Proche (MLPP) est l'Unité Ennemie qui utiliserait le moins de Points de Mouvement pour contacter l'Unité Activée en ne tenant pas compte de la présence des autres Unités (amies et ennemies). Par ordre de priorité : s'éloigner de tous les MLPP, ne s'approcher d'aucune MLPP, s'éloigner d'au moins une MLPP. Noter que la notion de Menace La Plus Proche peut varier d'Hex en Hex</p>
	<p>Une Unité diminuée peut temporairement ignorer les consignes pour se remettre en forme</p> <p>Si l'Unité Engage une Unité ennemie mais est aussi Ebranlée ou A Bout De Souffle, ou bien possède la Faculté Esquive, elle peut (mais n'est pas obligée d') exécuter une Action de Repli ou une Action de Fuite.</p> <p>Si l'Unité est Essoufflée ou A Bout De Souffle, sans être Engagée, elle peut (mais n'est pas obligée d') exécuter une Action de Repos.</p> <p>Si l'Unité est Ebranlée, sans être Engagée, elle peut (mais n'est pas obligée d') exécuter une Action de Regroupement (si elle a un Profil de Moral Elite ou un Ordre Particulier) ou ne pas exécuter d'Action du tout.</p>
	<p>En regroupement, une Aile loin de l'ennemi se reforme facilement</p> <p>Si la Troupe respecte une Consigne de Regroupement et qu'elle est Hors d'Atteinte de l'ennemi, elle peut exécuter :</p> <ul style="list-style-type: none">Une Action de Mouvement, une Action de Repli ou une Action de Fuite, à la condition impérative qu'à la fin de son mouvement elle reste Hors d'Atteinte de tout ennemi.Une Action de Tir (si elle a un ennemi à portée)Une Action de RechargementUne Action de ManipulationUne Action de Regroupement (si elle est Ebranlée)Une Action de Fusion (2 Troupes d'1 Pas Empilées)Une Action De Formation (Constituer, Joindre, Briser Quitter, Changer de Mode)Pas d'Action si la Troupe n'est ni Essoufflée ni A Bout De Souffle sinon Action de Repos
	<p>La consigne de Défense permet un contrôle optimal des Troupes</p> <p>Si la Troupe respecte une Consigne de Défense, elle peut exécuter, lorsqu'elle Engage une Unité ennemie :</p> <ul style="list-style-type: none">Une Action de Repli ou une Action de Fuite.Une Action de Combat au ChocUne Action de Tir (si tous les ennemis qu'elle Engage ont un marqueur Charge ou Contact)Une Action Changer de Mode de Formation (si aucun des ennemis qu'elle Engage n'a un marqueur Charge ou Contact) <p>Si la Troupe respecte une Consigne de Défense, elle peut exécuter, lorsqu'elle est n'est pas Engagée :</p> <ul style="list-style-type: none">Une Action de Mouvement à la condition de ne pas être Engagée à la fin de son mouvement.Une Action de Repli ou une Action de Fuite.Une Action de Tir (si elle a un ennemi à portée)Une Action de RechargementUne Action de ManipulationUne Action Changer de Mode de FormationPas d'Action si la Troupe n'est ni Essoufflée ni A Bout De Souffle sinon Action de Repos

	<p><i>Même en consigne d'Attaque, une Unité qui Esquive peut se soustraire au combat</i></p> <p>Si la Troupe respecte une Consigne d'Attaque mais qu'elle dispose de la Faculté Esquive, elle peut (mais n'est pas obligée d') entreprendre une Action de Mouvement ordinaire (pas d'Attaque), de Repli ou de Fuite.</p>
	<p><i>La consigne d'Attaque oblige à l'agressivité</i></p> <p>Si la Troupe respecte une Consigne d'Attaque et qu'elle Engage au moins une Unité ennemie, elle doit exécuter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une Action de Combat de Choc. • Une Action de Tir (si tous les ennemis qu'elle Engage ont un marqueur Charge ou Contact)
	<p><i>Même en consigne d'Attaque une Unité de Tireur peut chercher une meilleure position</i></p> <p>Si la Troupe respecte une Consigne d'Attaque et qu'elle n'Engage pas d'ennemi, mais qu'elle peut Tirer sur un ennemi, elle peut exécuter une Action de Mouvement à condition qu'à la fin de l'Action, la Troupe soit toujours en situation de Tirer sur un ennemi (pas obligatoirement le même).</p>
 	<p><i>Même en consigne d'Attaque une Unité de Tireur peut se déplacer librement ou recharger si elle n'a plus de munitions</i></p> <p>Si la Troupe respecte une Consigne d'Attaque, qu'elle n'Engage pas d'ennemis et qu'elle est en Munitions Epuisées, elle peut exécuter une Action de Mouvement qui ne soit pas d'Attaque ou une Action de Rechargement.</p>
	<p><i>La consigne d'Attaque oblige à l'agressivité (bis)</i></p> <p>Si la Troupe respecte une Consigne d'Attaque et qu'elle n'Engage pas d'ennemi, mais qu'elle peut Tirer sur un ennemi, elle <u>doit</u> exécuter une Action de Tir.</p> <p>Si la Troupe respecte une Consigne d'Attaque, qu'elle n'est ni A Bout de Souffle, ni Ebranlée, et qu'elle n'Engage pas d'ennemi, elle doit s'en approcher en exécutant une Action de Mouvement d'Attaque. Si elle est A Bout De Souffle ou Ebranlée, elle peut (mais n'est pas obligé de) s'approcher mais ne peut pas Engager d'ennemi.</p>
	<p><i>Sous Ordre Particulier, la flexibilité est maximale</i></p> <p>Si la Troupe possède un Ordre Particulier et qu'elle Engage au moins une Unité Ennemie, elle peut exécuter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une Action de Repli ou une Action de Fuite. • Une Action de Combat au Choc • Une Action de Tir (si tous les ennemis qu'elle Engage ont un marqueur Charge ou Contact) <p>Si la Troupe possède un Ordre Particulier et qu'elle n'Engage personne, elle peut exécuter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une Action de Mouvement, Une Action de Repli ou une Action de Fuite. • Une Action de Tir (si elle a un ennemi à portée) • Une Action de Regroupement (si elle est Ebranlée) • Une Action de Rechargement • Une Action de Manipulation • Une Action de Fusion (2 Troupes d'1 Pas Empilées) • Une Action De Formation (Constituer, Joindre, Briser Quitter, Changer de Mode) • Pas d'Action si la Troupe n'est ni Essoufflée ni A Bout De Souffle sinon Action de Repos
	<p><i>Les options, pour les Personnages engagés contre l'ennemi sont très limitées</i></p> <p>Si le Personnage est Engagé par au moins une Unité ennemie, il peut exécuter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une Action de Repli ou une Action de Fuite • Une Action de Combat au Choc • Une Action de Tir (si <u>tous</u> les ennemis qui l'Engagent ont un marqueur Charge ou Contact)
	<p><i>Un Personnage qui n'est pas en prise directe avec l'ennemi a une grande liberté d'action</i></p> <p>Si le Personnage n'est pas Engagé ou s'il est Empilé avec une Troupe (même Engagée), il peut exécuter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une Action de Repli ou une Action de Fuite. • Une Action de Distribution d'Ordres Particuliers aux Troupes • Une Action de Distribution d'Ordres Particuliers (s'il s'agit du Chef de l'Armée) aux Personnages • Une Action de Tir (s'il a un ennemi à portée) • Une Action de Rechargement • Une Action de Manipulation • Une Action de Duel au Choc (si un Personnage ennemi est Adjacent) • Une Action de Duel au Tir (s'il a un Personnage ennemi à portée) • Une Action de Sélection d'un Sort Magique (si le Personnage n'est pas Ebranlé) • Une Action de Lancement de Sort Magique (si un sort est déjà choisi). • Pas d'Action si le Personnage n'est ni Essoufflée ni A Bout De Souffle sinon Action de Repos <p> Si le Personnage à un Ordre Particulier et qu'il n'est pas Engagé ou s'il est Empilé avec une Troupe (même Engagée), il peut exécuter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une Action de Changement de Consigne d'Ordre si le Personnage est un Chef d'Aile

- Une **Action de Prise de Commandement** d'une **Aile** non **Commandée**, s'il n'est pas déjà en charge d'un **Commandement**
- Une **Action de Démission** si le **Personnage** est un **Chef d'Aile**









Evènements au cours de l'Action

Exécuter tous les points présentés ici. Les Unités de tous les Joueurs, actif comme passifs sont concernées

	<p><i>Cas ou le Marqueur Charge est perdu</i></p> <p>Si une Unité avec un Marqueur Charge devient Ebranlée, elle retire son Marqueur Charge (et prend un Niveau d'Essoufflement). Si une Unité avec un Marqueur Charge Engage une Unité en Infiltration, elle retire son Marqueur Charge (et prend un Niveau d'Essoufflement).</p>
	<p><i>La Destruction d'une Unité peut impressionner celles qui l'entourent</i></p> <p>Si une Unité est Détruite, toutes les Unités amies Adjacentes doivent passer un Test de Déroute.</p>
	<p><i>Une fuite (simulée ?) peut provoquer des réactions intempestives sur les Unités ennemies peu disciplinées</i></p> <p>Si l'Unité exécute une Action de Fuite, toutes les Unités ennemies qui l'Engageaient et qui n'Engageaient qu'elle, qui ne sont ni A Bout De Souffle, ni Ebranlées, passent un Test de Discipline. Celles qui échouent reçoivent un Marqueur Charge.</p>
	<p><i>Un chef qui meurt ou qui flanche, une Unité qui disparaît, peut provoquer l'effondrement du moral</i></p> <p>Si un Chef d'Aile est Détruit ou Quitte la Carte tout en étant en Déroute, l'Aile doit passer un Test de Retraite. Si une Troupe est Détruite ou Quitte la Carte tout en étant en Déroute, l'Aile doit passer immédiatement un Test de Démoralisation.</p> <p>Si un Commandant en Chef est Détruit ou Quitte la Carte tout en étant en Déroute, toutes les Ailes de l'Armée doivent passer immédiatement un Test de Retraite.</p>
  	<p><i>On ne peut éclairer avec une Unité qui n'existe pas...</i></p> <p>Un Leurre ne peut pas délibérément entrer dans la Ligne de Vue d'une Unité ennemie, y compris Cachée, y compris un Leurre.</p>
  	<p><i>Les éclaireurs vont épier l'ennemi</i></p> <p>Dès qu'une Unité Cachée entre dans la Ligne de Vue d'une Unité ennemie, retirer le ou les Marqueurs Cache qui la couvre. Le Joueur passif révèle ses Unités en premier.</p> <p>Dès qu'un Leurre entre dans la Ligne de Vue d'une Unité ennemie, retirer le Leurre</p>

A la fin de l'Activation

Exécuter tous les points présentés ici. Seule l'Unité Activée est concernée.

	<p><i>Une Unité ne charge pas dans le vide</i></p> <p>Si l'Unité a un Marqueur Charge mais qu'elle n'est pas Engagée et qu'elle ne peut Atteindre, au prochain tour, aucune Unité ennemie, elle retire son Marqueur Charge (et prend un Niveau de Fatigue)</p>
	<p><i>Un lanceur de sort ne peut interrompre son invocation</i></p> <p>Si le Personnage a un Sort Choisi (pion Sort face cachée sous son propre pion) et qu'il a exécuté une autre Action que Choisir un Sort ou Lancer un Sort, ou pas d'Action du tout, il retire le Sort en cours de lancement placé sous lui.</p>
	<p>Nettoyage final</p> <p> Hex Incendiés : L'Unité (sauf si elle est Immunisée contre le Feu (Faculté : )) ou si elle est en Vol  ou Infiltrée  est Détruite</p> <p> Retirer le Marqueur Ordre Particulier si l'Unité en possédait un.</p> <p> Poser un Marqueur Actif sur l'Unité</p>