

Fiche Mouvement

Classe de Mvt	Base Pts Mvt	Réorientation Unité Simple	Réorientation Formation	Chemin Route	Terrain Clair – Air Libre	Terrain Accidenté	Terrain Difficile	Eau	Côté d'Hex Accidenté	Vol/Infiltration : Changement d'Hex ou de Position	Vol/Infiltration Changement d'Hex et de Position
	2	1 ^{er} sH : 0 /sH : 0,5	180° : 1	1	1	1,5	2	-	0,5	Tous (infiltration)	-
	3	1 ^{er} sH : 0,5 /sH : 1	180° : 1,5	0,5	0,5 (Cave :1)	1,5	Mvt Minimal	-	1	-	-
	3	1 ^{er} sH : 0 /sH : 0,5	180° : 1	0,5	0,5	1,5	2	-	0,5	Tous (infiltration)	-
	2	1 ^{er} sH : 0 /sH : 1	-	1	Mvt Minimal	-	-	-	-	-	-
	4	1 ^{er} sH : 0,5 /sH : 1	180° : 1,5	1	1 (Cave :2)	1 (Cave :2)	1 (Cave :2)	1 (Cave :2)	0	1 (vol)	1,5 (vol)
	2	1 ^{er} sH : 0,5 /sH : 2	-	-	-	-	-	1	-	-	-



-2 PMvt



-1 PMvt



+0 PMvt



+1 PMvt



+2 PMvt

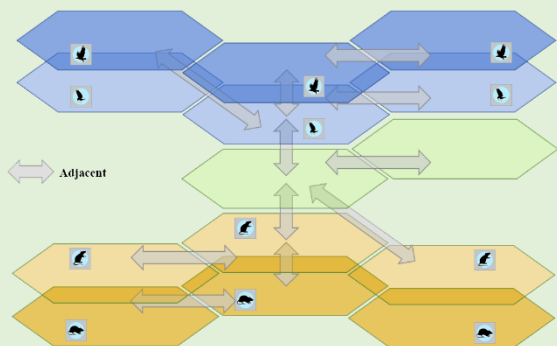
sH = Sommet d'Hex

-1 Point de Mouvement si la *Météo* est *Tempête*

Traverser une Unité amie : +1 Point de Mouvement dépensé

Formation en mode **Herrisson** : pas de Mvt. Formation en mode **Mur de Boucliers**, **Tortue** : Capacité de Mouvement réduite de 1 cran.

Changement de Placement : **Infiltration** ⇌ **Infiltration Rapprochée** ⇌ **Au Sol** ⇌ **Vol Rapproché** ⇌ **En Vol**



Action de Mouvement

Conditions d'exécution

- L'Unité n'est pas Engagée

Procédure

- L'Unité bouge d'Hex en Hex sur sa Zone Avant
- Aucun Hex du Mouvement ne contient d'Unités ennemies
- Réorientation et/ou Changement de Placement possible au début/entre chaque Hex à la fin du déplacement. Si une Réorientation et un Changement de Placement son opérés en même temps, seul le coût du Changement de Placement est pris en compte.
- Les règles d'Empilement doivent être respectées tout au long du Mouvement
- L'Unité ne peut pas dépenser plus que son Allocation en Points de Mouvement (exception : Mouvement Minimal)
- Si l'Unité part en Déroute, le Mouvement s'arrête immédiatement et l'Unité est Activée pour ce tour
- Une Unité peut sortir de la Carte et si elle rejoint une Unité ennemie sur l'Hex de Sortie, il y a Poursuite
- Si une Troupe est Empilée avec un ou plusieurs Personnages, la Troupe peut porter le ou les Personnages (ou seulement certains d'entre eux) durant son mouvement. Le Personnage se déplace alors sans être lui-même Activé

Mouvement Supplémentaire (option)

Conditions d'exécution

- L'Unité n'est pas A Bout De Souffle
- L'Unité a un Ordre Particulier

Procédure

- Le Joueur peut déclarer le Mouvement Supplémentaire à n'importe quel moment du déplacement de l'Unité. Une fois déclaré, il ne peut plus y renoncer
- L'Unité rajoute 50% de l'Allocation en Points de Mouvement (retenir les fractions)
- L'Unité reçoit un Niveau d'Esoufflement supplémentaire à la fin de l'Action de Mouvement

Mouvement Minimal (option)

Conditions d'exécution

- L'Unité n'est pas A Bout De Souffle

Procédure

- Le Joueur déclare le Mouvement Minimal avant d'entreprendre l'Action
- Le Mouvement se réduit à un seul Hex sans Pivotement possible ou à un Pivotement sans Déplacement.
- L'Allocation en Points de Mouvement peut être dépassée
- L'Unité reçoit un Niveau d'Esoufflement supplémentaire à la fin de l'Action de Mouvement

Contact (ou Charge) avec une Unité Ennemie

Conditions d'exécution

- L'Unité est un Personnage ou
- L'Unité a un Marqueur Charge ou
- L'Unité respecte une Consigne d'Attaque ou

- L'Unité a un Ordre Particulier
- L'Unité n'est ni A Bout de Souffle, ni Ebranlée

Par ailleurs :

- L'Unité ne peut pas avancer/pivoter sur un Hex ou elle serait Engagée sur le Flanc ou l'Arrière

Procédure

- L'Unité doit Engager au moins une Unité ennemie à chaque Hex de son déplacement ou elle est Adjacente à une Unité ennemie et ce dès qu'elle y entre (c'est-à-dire sans Pivoter dans cet Hex)
- Dès que l'Unité est Engagée, le Mouvement s'arrête
- Si l'Unité respecte une Consigne d'Attaque ou a un Marqueur Charge, elle doit arrêter son Mouvement dès qu'elle Engage une Unité ennemie
- Si l'Unité Engage une Unité ennemie à la fin de son mouvement :
 - Elle passe un Test d'Engagement si elle est elle-même Engagée.
 - Ensuite, elle reçoit un Marqueur Contact ou Charge (voir plus loin)

Marqueur Charge

Conditions d'Obtention

- L'Unité a un Ordre Particulier ou respecte une Consigne d'Attaque
- L'Unité n'est ni Ebranlée, ni A Bout De Souffle
- L'Unité n'est pas En Infiltration
- L'Unité n'est pas une Formation
- L'Unité n'a jamais occupé de Position en Infiltration au cours du l'Action de Mouvement
- L'Unité termine son Mouvement :
 - Au Sol : par deux déplacements élémentaires d'Hex en Hex en Terrain Clair sans Obstacle (Palissade, Mantelet, Pieux, Piège, etc) et sans se Réorienter et sans traverser de côté d'Hex autre que Clair ou Routier.
 - En Vol par deux déplacements élémentaires d'Hex en Hex, sans se Réorienter
 - En passant de la Position Vol Distant à la Position Vol Rapproché ou à la Position au Sol
- Il n'est pas nécessaire que l'Unité Engage une Unité ennemie à la fin du Mouvement
- Une Unité qui débute l'Action de Mouvement avec un Marqueur Charge le conserve même si elle ne se déplace que d'un seul Hex, à condition d'Engager un ennemi en fin de Mouvement et que les autres conditions soient respectées

Procédure

- Le Joueur pose un Marqueur Charge sur l'Unité dès que le déplacement est terminé (et donc avant d'exécuter un éventuel Test d'Engagement)

Empilement sur une Unité Amie

Conditions d'Exécution

- L'Unité n'est pas une Formation
- L'Unité Rejointe permet l'Empilement (c'est un Personnage ou bien ce n'est pas une Formation ayant atteint sa taille maximale, et l'Unité n'est pas de Profil Chaotique)

Procédure

- Si l'Unité s'arrête sur l'Hex, elle est placée dessous l'Unité déjà présente
- Une Unité qui vient s'empiler sur une Unité dont l'Orientatation est différente doit, lors de la même Action de Mouvement, soit quitter l'Hex, soit adopter la même Orientation que l'Unité rejointe. Si les conditions ne sont pas réunies pour effectuer ce mouvement ou cette Réorientation, l'Unité est automatiquement Réorientée et perd un niveau de Cohésion.

Traversée d'une Unité Amie (la traversée est prise en compte lorsque l'Unité quitte la pile)

Conditions d'Exécution

- L'Unité est un Personnage ou une Troupe Simple
- L'Unité vient juste de s'Empiler avec une Unité amie au cours de cette même Action de Mouvement (voir plus haut) ou elle débute le Mouvement comme Troupe Derrière d'un Empilement
- L'Hex ne contient pas plus de 10 Points d'Empilement
- La Position n'est pas En Infiltration Profonde ou Rapprochée
- L'Unité traversée n'est pas Engagée.
- L'Unité traversée n'est pas une Formation contenant plus de quatre figurines.
- L'Unité traversée n'est pas une Formation en mode Herrisson

Procédure

- L'Unité se déplace d'un Hex en dépensant en plus du coût normal, 1 point supplémentaire

- Si l'Unité est un *Troupe*, elle devra passer un **Test de Traversée** et toutes les *Troupes* de l'Hex qu'elle vient de quitter devront passer ce même **Test de Traversée**

Mouvement D'Attaque

Conditions d'Exécution Obligatoire

- L'Unité a un **Marqueur Charge** ou respecte une **Consigne d'Attaque**
- L'Unité n'est ni **Ebranlée**, ni en **Déroute**
- L'Unité n'est pas une *Unité* de **Tireurs** qui seraient à portée d'au moins une *Cible*

Procédure

- Pour chaque Hex traversé, l'Unité doit **s'Approcher** de l'Unité la **Plus Proche**
- L'Unité doit dépenser au moins **la moitié** de son **Allocation en Points de Mouvement** si elle se déplace d'au moins deux Hex. Sinon, elle utilise la totalité de cette **Allocation**

Une Unité **s'Approche** d'une Unité adverse si elle **réduit** (ne serait-ce que d'1 Point), le nombre de **Points de Mouvement** nécessaires pour l'**Engager**.

Unité ennemie la **Plus Proche** : celle pour laquelle l'**Engager** nécessite le moins de **Points de Mouvement**. Considérer pour ce calcul tout Hex contenant une Unité amie comme impassable. Si plusieurs Unités correspondent à ce critère, le Joueur qui déplace son Unité, choisit celle qu'il considérera comme la **Plus Proche**

Poursuite

Conditions d'Exécution

- L'Unité sort de la Carte en atteignant un Hex « hors Carte » contenant une Unité ennemie

Procédure

- L'Unité ennemie doit passer un **Test de Poursuite**. Si elle le réussit et qu'elle n'est pas en **Déroute**, l'Unité poursuivante doit passer à son tour, un **Test de Poursuite**.



Action de Fuite

Conditions d'exécution Obligatoire

- L'Unité est en **Déroute** et ne peut **Rallier** ou rate son **Ralliement**

Autre condition d'exécution

- L'Unité n'est pas une **Formation**
- L'Unité n'est pas **Devant** dans une *Pile* qui contient une autre Unité qui est, elle **Derrière**
- Le *Profil de Moral* de l'Unité n'est ni **Magique**, ni **Inébranlable**
- L'Unité n'a pas de **Marqueur Charge**
- L'Unité dispose d'un **Chemin de Fuite** (c'est-à-dire qu'elle peut définir une chaîne d'Hex contigus, passables, lui permettant de s'éloigner d'au moins un Hex, sans jamais être **Engagée** par une unité ennemie.
- **Nota** : Une Unité qui n'est pas en **Déroute** est autorisée à **Fuir**

Procédure

- L'Unité pivote sans *Coût* afin que son premier déplacement puisse la rapprocher de son **Bord de Fuite**
- L'Unité bouge ensuite d'Hex en Hex sur sa **Zone Avant**
- Aucun Hex du *Mouvement* ne contient d'Unités ennemies ni est *Adjacent* à une Unité ennemie.
- **Pivotement** autorisé entre chaque Hex au cours du *Mouvement* et au terme du *Mouvement*
- Les règles d'**Empilement** doivent être respectées tout au long du *Mouvement*
- L'Unité doit dépenser **au maximum** son **Allocation en Points de Mouvement**, c'est-à-dire que s'il est encore possible d'atteindre un Hex suivant dans le chemin de fuite, le *Déplacement* doit être effectué.
- L'Unité ne peut dépenser davantage que son **Allocation en Points de Mouvement** (sauf **Mouvement Minimal**)
- Si l'Unité part en **Déroute** au cours du *Mouvement*, le *Mouvement* s'arrête **immédiatement** et l'Unité est **Activée** pour ce tour
- Pour chaque Hex traversé, l'Unité doit **s'Eloigner de la Menace La Plus Proche (MLPP)**. **MLPP** : c'est l'Unité Ennemie qui utiliserait le moins de *Points de Mouvement* pour le contacter en ne tenant pas compte de la présence des autres Unités (amies et ennemies). Si plusieurs Unités remplissent cette condition, le joueur actif choisit l'une d'entre elles
- Si une *Troupe* est **Empilée** avec un ou plusieurs **Personnages**, la *Troupe* peut porter le ou les **Personnages** (ou seulement certains d'entre eux) durant sa **Fuite**. Le **Personnage** se déplace alors sans être lui-même **Activé**
- L'Unité doit passer, **à la fin** du *Mouvement*, un **Test de Dégagement** si elle était, au début de l'*Action Engagée* par une Unité ennemie. Le ou les **Personnages** qu'elle porte dans sa **Fuite** testent aussi.
- Les Unités qui **Engageaient** l'Unité qui **Fuit** doivent réussir un **Test de Discipline** ou reçoivent un **Marqueur Charge**
- Une Unité **doit** sortir de la Carte si cela lui permet de respecter les contraintes de la **Fuite**. Elle ne peut pas **Poursuivre**.
- Si l'Unité ne peut se déplacer d'au moins un Hex, elle est **Détruite**.

Mouvement Supplémentaire (option)

Conditions d'exécution

- L'Unité n'est pas **A Bout De Souffle**
- L'Unité a un **Ordre Particulier**

Procédure

- Le Joueur peut déclarer le **Mouvement Supplémentaire** à n'importe quel moment du déplacement de l'Unité. Une fois déclaré, il ne peut plus y renoncer
- L'Unité rajoute **50%** de l'**Allocation en Points de Mouvement** (retenir les fractions)
- L'Unité reçoit un **Niveau d'Essoufflement** supplémentaire à la fin de l'**Action de Fuite**

Mouvement Minimal (option)

Conditions d'exécution

- L'Unité n'est pas **A Bout De Souffle**

Procédure

- Le Joueur déclare le **Mouvement Minimal** avant d'entreprendre l'*Action*
- Le *Mouvement* se réduit à un seul Hex sans **Pivotement** possible (mais voir **Empilement**)
- L'**Allocation en Points de Mouvement** peut être dépassée

- L'Unité reçoit un **Niveau de D'Essoufflement** supplémentaire à la fin de l'**Action de Fuite**

Empilement sur une Unité Amie

Conditions d'Exécution

- L'Unité n'est pas une **Formation**
- L'Unité *Rejointe* permet l'*Empilement* (c'est un **Personnage** ou bien ce n'est pas une **Formation** ayant atteint sa taille maximale, et l'Unité n'est pas de **Profil Chaotique**)

Procédure

- Si l'Unité s'arrête sur l'Hex, elle est placée **dessous** l'Unité déjà présente
- Une Unité qui vient s'empiler sur une Unité dont l'Orientaion est différente doit, lors de la même *Action de Mouvement*, soit quitter l'Hex, soit adopter la même **Orientaion** que l'Unité rejointe. Si les conditions ne sont pas réunies pour effectuer ce mouvement ou cette **Réorientation**, l'Unité est automatiquement **Réorientée** et perd un niveau de **Cohésion**.

Traversée d'une Unité Amie (la traversée est prise en compte lorsque l'Unité quitte la pile)

Conditions d'Exécution

- L'Unité est un **Personnage** ou une *Troupe Simple*
- L'Unité vient juste de **s'Empiler** avec une Unité amie au cours de cette même **Action de Mouvement** (voir plus haut) ou elle débute le *Mouvement* comme *Troupe Derrière* d'un **Empilement**
- L'Hex ne contient pas plus de 10 **Points d'Empilement**
- La *Position* n'est pas **En Infiltration Profonde** ou **Rapprochée**
- L'Unité **traversée** n'est pas **Engagée**.
- L'Unité **traversée** n'est pas une *Formation* contenant plus de **quatre figurines**.
- L'Unité **traversée** n'est pas une *Formation* en mode **Herrisson** ➕

Procédure

- L'Unité se déplace d'un Hex en dépensant en plus du coût normal, 1 point supplémentaire
- Si l'Unité est un *Troupe*, elle devra passer un **Test de Traversée** et toutes les *Troupes* de l'Hex qu'elle vient de quitter devront passer ce même **Test de traversée**



Action de Repli

Condition d'exécution

- L'Unité n'a pas de **Marqueur Charge**

Procédure

- L'Unité recule sur un de ses Hex **Arrière** sans changer d'**Orientaion**
- Une *Formation*, à la place peut **Pivoter** vers l'**Arrière**
- A la fin du **Repli**, l'Unité respecte les limites d'**Empilement** et n'est pas **Empilée** avec une Unité ennemie
- L'Unité doit utiliser le **Mouvement Minimal** si son **Allocation en Points de Mouvement** n'est pas suffisante
- Si une *Troupe* est **Empilée** avec un ou plusieurs **Personnages**, la *Troupe* peut porter le ou les **Personnages** (ou seulement certains d'entre eux) durant son **Repli**. Le **Personnage** recule alors sans être lui-même **Activé**
- L'Unité doit passer, **à la fin** du *Mouvement*, un **Test de Dégagement** si :
 - Elle était, au début de l'*Action Engagée* sur son **Flanc** ou son **Arrière** ou
 - Elle était **Engagée** par au moins une Unité ennemie possédant un **Marqueur Charge** ou **Contact**
- Le ou les **Personnages** qu'elle porte dans son **Repli** testent aussi.
- Une Unité peut sortir de la Carte par un **Repli**. Il n'y a pas de **Poursuite** possible (mais elle peut être ensuite **Poursuivie**).

Mouvement Minimal

Conditions d'exécution

- L'Unité n'est pas **A Bout De Souffle**

Procédure

- Le Joueur déclare le **Mouvement Minimal** avant d'entreprendre l'*Action de Repli*
- L'**Allocation en Points de Mouvement** peut être dépassée
- L'Unité reçoit un **Niveau d'Essoufflement** supplémentaire à la fin de l'*Action de Repli*

Empilement sur une Unité Amie

Conditions d'Exécution

- L'Unité n'est pas une **Formation**
- L'Unité est un **Personnage** ou
- L'Unité a la même **Orientaion** que l'Unité qu'elle rejoint

Procédure

- L'Unité est placée **dessus** l'Unité déjà présente.



Action Faire Face

Conditions d'exécution

- L'Unité n'est pas en **Déroute**
- L'Unité est **Engagée** par au moins une Unité qu'elle **n'Engage** pas
- L'Unité **n'Engage** pas d'Unité qui l'**Engagent** en retour

Procédure

- *Troupes simples* : L'Unité est **Réorientée** afin d'**Engager** au moins une Unité qui l'**Engage**
- *Formation* : L'Unité effectue un **Pivotement** vers l'**Avant**, un **Pivotement** vers l'**Arrière** ou un **Retournement** afin d'**Engager** au moins une des Unités qui l'**Engagent**
- Dans tous les cas, l'Unité doit passer un **Test d'Engagement** (cas 3).