

# 2.1 Règles Avancées

<b>2.1 Règles Avancées</b> .....	1	Charrette (8).....	3
<b>Introduction</b> .....	1	Chariot (12).....	3
<b>Conditions globales</b> .....	1	<b>Test de Franchissement</b> .....	3
<b>L'Initiative</b> .....	1	Saut en Longueur.....	3
<b>Perception</b> .....	1	Saut d'un Etage.....	4
Guet et Alerte.....	1	Nage et Rivière.....	4
Illuminations et Eclairage.....	1	Escalade.....	4
<b>La Météo</b> .....	2	<b>Matériels de Franchissement</b> .....	4
Brouillard.....	2	Cordes.....	4
Neige.....	2	Filin.....	4
Nuit.....	2	Grappin.....	4
Pluie.....	2	<b>Mouvements Spéciaux</b> .....	5
Tempête.....	2	Corde.....	5
<b>Les Manœuvres</b> .....	2	Se Cacher.....	5
<b>Montures</b> .....	2	Les Arbres.....	5
2 par Montures.....	2	<b>Les Tâches</b> .....	5
Personnages Montés.....	3	Aider un Personnage.....	5
Montures.....	3	Portes et Fenêtres.....	5
<b>Autres Transports</b> .....	3	Ramasser et Porter un Objet.....	6

## Introduction

Ces règles permettent d'affiner un peu les personnages et d'ajouter une dose de réalisme, en essayant de ne pas alourdir la fluidité du système de jeu. Ces Règles Spéciales proviennent essentiellement des scénarii déjà publiés, ainsi que du corpus de Lutz Pietschker.

Toutes ne sont pas indispensables, et ne servent que ponctuellement ; il n'est pas besoin de les connaître par cœur ! Certaines d'entre elles ont été testées avec plus ou moins de bonheur, d'autres sont de simples transcriptions de règles d'autres jeux vers la Série Cry Havoc.

## Conditions globales

### L'Initiative

Cette règle a pour but de simuler l'impact tactique des Leader sur carte. Chaque Joueur doit lancer un D10 et ajouter le MDF de son haut Grade.

Celui qui obtient le plus grand score décide s'il se déploie en premier en début de partie.

Lors de chaque début de Tour de Jeu, il faut relancer le Dé d'Initiative en appliquant le même MDF, et celui qui obtient le plus haut score peut choisir de commencer le tour de jeu ou laisser à son adversaire

commencer.

**MDF** : Sergent = + 1 / Lieutenant = +2 / Capitaine = +3 / Général = + 4 / Roi = +5.

### Perception

Chercher un objet caché (matériel, porte, piège) nécessite de passer une Phase et coûte tous les Points de MVT. La recherche a lieu dans l'Hex occupé par le personnage, et la cible est trouvée à la fin de la phase de MVT.

Un Personnage « caché » est toujours révélé lorsqu'il est adjacent à un autre personnage.

Distance	D10
1 à 3	1 – 9
4 à 5	1 – 6

**MDF** : Couverture = + x / Blessé = + 2 / MDF de Météo.

### Guet et Alerte

Certaines situations réclament qu'un personnage soit alerté avant de pouvoir agir. Le personnage doit être conscient de la présence d'un Ennemi, soit en le voyant, soit en étant la cible d'un tir. Il peut donner l'Alarme à la fin de la Phase en cours, dans un rayon de 10 hex autour de lui. Les personnages présents dans la zone seront alors prêts à agir au début leur prochaine Phase, propageant l'Alarme de la même manière.

### Illuminations et Eclairage

Lorsque les conditions d'éclairage sont insuffisantes, les personnages peuvent s'aider d'équipements destinés à améliorer la vue.

De manière générale, toutes les sources de lumière brillent pour toute la durée du scénario et tant

## 2.1 Règles Diverses

que personne ne les éteints.

### Torche

Une Torche illumine l'hex dans laquelle elle se trouve ainsi que tous les Hex adjacents. Fixer une Torche à un Porte-torche mural coûte 2 Points de MVT. Retirer une torche d'un tel support coûte 1 Point de MVT. Eteindre une Torche est automatique si le personnage est adjacent ou traverse la case. Allumer une Torche coûte 2 Points de MVT.

### Lanterne

Une Lanterne illumine les cases sur un rayon de 2 Hex. Eteindre une Lanterne est automatique si le personnage est adjacent ou traverse la case. Allumer une Lanterne coûte 3 Points de MVT.

### Feux & Incendies

Les Incendies illuminent sur un Rayon équivalent à la moitié arrondie à l'entier supérieur de leur surface (un Incendie de 3 Hex de surfaces illumine sur 2 Hex).

Les Foyers et Feux de Camps illuminent une zone de 3 Hex de rayon autour d'eux.

Les Lumières des bâtiments illuminent la case de la porte et les hex adjacents. Une fenêtre illumine la case au-delà de la fenêtre. Allumer ou Eteindre l'Eclairage d'une pièce nécessite la dépense d'un Tour de Jeu.

## La Météo

Cette section contient les éléments qui peuvent influencer sur tout le terrain de jeu.

Météo	Visibilité	MVT	Tir	Combat	Moral
Brouillard	10	-	-	0	+1
Neige	-	-	-	-	0
Nuit	5	x 2	+1	0	0
Pluie	20	-1	+1	-	0
Tempête	10	x 2	+2	-	0

### Brouillard

Le Brouillard réduit la Visibilité. Il ajoute 1 à la Couverture de toutes les cases présentes dans le Brouillard, que ce soit pour les tirs ou pour les tentatives de Discrétion.

Les Tests de Perceptions reçoivent quant à eux un MDF de + 2. Un Brouillard dure une partie entière, ou bien un Tour s'il provient d'un sort ou d'un Pouvoir.

### Neige

La Neige affecte essentiellement le déplacement des personnages. Toutes les cases voient leur coût de MVT multiplié par 2.

Si une case obtient un coût de MVT supérieur ou égale 6, le personnage doit réaliser un test de Franchissement en obtenant un score supérieur au coût de MVT avec un D10.

**MDF :** Monté - 2 / Blessé : - 2 / Manœuvres : + 2.

### Nuit

De nuit, une Ligne de Tir vers un Hex non

illuminé ne peut excéder 5 cases pour les créatures sans particularités. Les créatures Nocturnes peuvent voir normalement jusqu'à 10 Hex. Enfin, les créatures avec une Extra vision peuvent tirer de nuit comme de jour sans Modification.

De nuit, la Couverture d'un Terrain non-illuminé est accrue de 1 Point.

Les Mouvements coûtent le double de Points de MVT pour les cases qui ne sont pas illuminées : cela peut rendre certains terrains impassables pour certaines unités.

Un Modificateur négatif de 1 au moral s'applique à la plupart des personnages lorsqu'ils agissent de nuit.

### Pluie

La Pluie affecte seulement une carte entière ou plusieurs, et n'est jamais isolée. On la rencontre par Scénario ou bien par sortilège.

Elle affecte la Visibilité en augmentant la difficulté des Tirs : la portée est accrue de 1 Catégorie. Tous les Tests de Perceptions subissent un Malus de 2 au Dé. Chaque Personnage voit son MVT réduit de 1 Point.

### Tempête

La Tempête réduit les manœuvres des Navires, Volants et nageurs, ainsi que les Tirs. Ces conditions peuvent se rencontrer par un Scénario, ou bien par un Sort.

Tous les Tirs subissent un MDF de + 2 au Dé. Tous les Jets faisant appel au Talent « Manœuvres » reçoivent un Malus de + 2. Tous les Jets de manœuvres des navires et des Volants reçoivent un MDF de + 2.

Tous les Déplacements Maritime ou Aériens sont plus difficiles, ce qui entraîne un coût en Points de MVT x 2.

Tous les Déplacements Terrestre subissent un surcoût de 1 Point de MVT / Case.

# Les Manœuvres

Les opérations décrites dans cette section sont des Mouvements, des moyens de transport ainsi que des Tâches assimilées à des Mouvements.

## Montures

### 2 par Montures

Un Cavalier peut porter un personnage supplémentaire en Croupe. Le second personnage doit dépenser tout ses Points de MVT pour monter, et est considéré comme tel à la fin de la Phase de MVT. Il ne peut ni combattre ni tirer tant qu'il est en croupe. Chaque case traversé par le cavalier coûte 2 les points normaux.

Un Personnage en croupe peut descendre lors d'une Phase de MVT, en dépensant la moitié de ses Points de MVT. Il peut ensuite agir à sa guise.

Les personnages en Armure ne peuvent pas être pris en croupe, car ils sont trop lourds. Tout résultats de

## 2.1 Règles Diverses

combat « STUN » ou « Désarçonné » désarçonne aussi le Passager. Il est alors « AS » à côté de la monture.

### Personnages Montés

Cette règle vise à préciser et amender les personnages montés et leur monture.

#### Cavalier (+D)

Un Cavalier lorsqu'il Charge obtient une valeur d'ATT égale à son ATT monté x 1,5.

#### Joute (+A)

Un Cavalier possédant cette règle spéciale sait comment maximiser sa vélocité et ses armes pour délivrer une attaque dévastatrice. Il utilise un score d'ATT x 2 lorsqu'il charge.

### Montures

#### Cheval de Guerre

Un Cheval de Guerre procure à son cavalier une ATT de Base égale à son ATT A Pieds x 1,5, et une DEF égale à DEF + 2. Un cheval de guerre peut porter tout personnage en armure.

**Caractéristiques :** [0-3-12]

#### Cheval de Selle

Un Cheval de Guerre procure à son cavalier une ATT de Base égale à son ATT A Pieds x 1,5, et une DEF égale à DEF + 2. Il ne peut pas porter de personnage possédant une armure plus élevée qu'une *Broigne*.

**Caractéristiques :** [0-2-15]

#### Destrier (+D)

Un Destrier est une monture habituée au combat, qui procure à son cavalier une ATT égale à (ATT A Pieds) x 2 et une DEF de (DEF + 3). Un destrier peut porter tout personnage en armure.

**Caractéristiques :** [0-4-12]

### Autres Transports

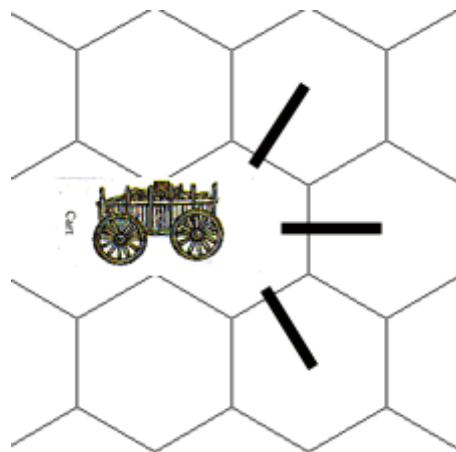
#### Charrette (8)

Une Charrette peut être tirée par un animal (Cheval de tous les types, Bœuf ou Mule) ou bien par des personnages en bonne santé.

**Vitesse :** Animal = MVT animal ou bien 4 Points de MVT (le plus faible) / 2 Hommes = 2 Points de MVT / 3 Hommes = 3 Points de MVT.

Les hommes qui tirent ou poussent la Charrette doivent se trouver Adjacent à celles-ci. Cette Tâche consomme tout leur score de MVT. Une charrette ne peut pas passer par une case occupée par un personnage vivant, qu'il soit Allié ou Adverse.

<b>Charrette</b>	<b>Valeur = 8</b>
<b>MVT = 4</b> ou var	
<b>Equipage = 1/1</b>	<b>Structure = 20</b>
<b>Divers :</b> Terrain Désavantageux (-1C), Couverture Légère (+1).	
<b>Capacité :</b> 2 Personnages ou 3 Inactifs ou 6 Cadavres ou 2 Coffres/Tonneaux / Charger = 2 PM	



#### Chariot (12)

Les Chariots doivent être Tiré par un Cheval de Trait ou un Bœuf. L'animal doit toujours se trouver en tête du chariot, ce qui compose un ensemble de 2 x 2 cases de long.

Plusieurs animaux peuvent tirer un chariot sans cependant modifier sa vitesse, qui est égale à 4 Points de MVT ou à la vitesse de l'animal de trait si son score de MVT est inférieur. Un Chariot ne peut passer par une case occupée par un personnage vivant.

La case arrière de l'animale doit se trouver dans l'une des 3 cases Avants du chariot (et peut ainsi former un Angle de 60° ou d'une case).

<b>Charrette</b>	<b>Valeur = 8</b>
<b>MVT = 4</b> ou var	
<b>Equipage = 1/1</b>	<b>Structure = 20</b>
<b>Divers :</b> Terrain Désavantageux (-1C), Couverture Légère (+1).	
<b>Capacité :</b> 2 Personnages ou 4 Inactifs ou 8 Cadavres ou 4 Coffres/Tonneaux : charger = 3 PM	

#### Combat

Il est possible de combattre depuis un Chariot ou une Charrette, mais un personnage doté de la compétence *Aurige* peut combattre à l'aide du matériel.

L'attelage doit parcourir la distance maximum (dépenser tous ses PM) avant d'arriver au contact, et l'Aurige ne peut rien faire d'autre que diriger le matériel.

L'attaque a lieu sur la case avant de l'attelage avec un facteur de force variable. Comme ces équipements ne sont pas conçus pour le combat, ils sont fragiles et peuvent aussi se briser.

Matériel	Rapport	Destruction
Charrette	2/1	D10 = 9-10
Chariot	3/1	D10 = 10

### Test de Franchissement

#### Saut en Longueur

Certains obstacles peuvent être sautés : crevasses, rivières etc. Le joueur doit lancer un D10, appliquer les MDF et consulter le tableau suivant.

**1 - 8** = Tentative réussie pour 2 PM

## 2.1 Règles Diverses

**9 – 10** = Tentative ratée. Personnage à pieds « STUN » avant l'obstacle. Cavalier Désarçonné et « STUN » avant l'obstacle.

**11 +** = Tentative échouée. Personnage à pieds « Blessé » après l'obstacle. Cheval Tué, Cavalier Blessé et Désarçonné après l'Obstacle.

**MDF** = Personnage en Armure + 1 / Personnage Blessé + 1 / Obstacle de 2 cases + 2 / Obstacle de 3 Cases + 3 / Obstacle de 3 Cases + 4 / Personnage à Pieds = MDF x 2 / Talent de *Manœuvres* = - 2.

### Saut d'un Etage

Ce type de saut a lieu lorsque le personnage souhaite sauter d'une terrasse, d'une fenêtre d'un étage ou d'un arbre. Le cas est applicable à tout saut d'un Niveau N à N-1.

Le Saut nécessite 4 PM, et le jet d'un D10 pour déterminer comment se passe la réception.

**1 – 8** = Réception réussie pour 4 PM.

**9 – 10** = Personnage « Stun »

**11 +** = Personnage Blessé

**MDF** = Saut de 2 Niveau + 4 / Armure (+1/+2/+3) / Blessé + 2 / *Manœuvres* -2.

### Saut sur une Monture

Ce type de saut a lieu lorsque le personnage souhaite sauter d'une terrasse, d'une fenêtre d'un étage ou d'un arbre sur sa monture. Le cas est applicable à tout saut d'un Niveau N à N-1, et consomme 4 PM.

**1 – 6** = Saut Réussi, MVT = PM restant x 2

**7 – 8** = Saut raté à côté de la monture

**9** = Saut Raté, Personnage « Stun ».

**10** = Saut Raté, Personnage « Blessé ».

**MDF** = Armure (+1/+2/+3) / Saut de 2 Niveaux +5 / Blessé = +3 / *Manœuvres* -2 / Cavalier Emérite -2.

### Nage et Rivière

Il existe 4 niveaux de profondeur des eaux : Gué, Basses Eaux (peu profonde) et Hautes Eaux et Mer. Les personnages en Armure ne peuvent pas traverser les cases "Hautes Eaux" et "Mer". Ils peuvent cependant essayer de Nager. Les cases Gués sont impassables pour les Cavaliers. Les modalités de nage sont différentes en fonction du courant.

Le Joueur doit lancer un D10, appliquer les MDF adéquats et consulter l'une des 2 tables ci-dessous.

#### Courant Calme (Mare, Etang, Marée Basse) :

**1 – 3** = Déplacement de 2 cases dans la direction voulue.

**4 – 5** = immobile, mais personnage flotte.

**6 – 9** = Déplacement de 2 cases à l'opposé de la direction voulue.

**10 +** = personnage noyé (Mort).

#### Courant Fort (Rivière, Haute Mer, Eau Profonde) :

**1 – 4** = Déplacement de 4 cases dans le sens du courant.

**5 – 8** = Déplacement de 6 cases dans le sens du courant.

**9 +** = Mort noyé.

**MDF** : Talent de *Manœuvres* = - 2 / Blessé = + 2 / Armure, Carapaçon +1 /

### Escalade

L'Escalade regroupe les tentatives de franchissement de parois de Fossés, de Crevasses, de

Murs et d'Arbres ainsi que les sorties de l'eau. Le Joueur doit lancer un D10, appliquer les MDF adéquats et consulter la table ci-dessous.

Une Escalade ne peut se pratiquer que si le personnage dispose de tout son MVT en début de Phase de MVT et qu'il se trouve adjacent à l'obstacle au début de son Tour de se déplacer.

**1 – 4** = Escalade réussie, consomme tout le MVT.

**5 – 9** = Tentative ratée, consomme tout le MVT.

**10** = Tentative Ratée, personnage « STUN ».

**11** = Tentative Ratée, Personnage « Blessé ».

**MDF** : Blessé = + 2 / Armure = +1 / Murs, Remparts = + 2 / *Manœuvres* = - 2 / Cordes = - 2.

## Matériels de Franchissement

### Cordes

Les personnages peuvent être équipés de Cordes afin de faciliter certains Mouvements. Une Corde ne coûte aucun Point de MVT pour le déplacement. Fixer une Corde réclame la dépense de tout le MVT d'un personnage.

Il bénéficie alors d'un bonus de 2 à certains MVT = Escalade, Nage. Une Corde peut être tendue entre 2 points afin de servir de filin ou de passerelle. Elle peut être tendu sur 4 hex de longs. Chaque tranche de 4 Hex supplémentaire nécessite une autre corde, et chaque corde en plus de la première coûte un Point de MVT.

Couper une Corde coûte 1 PM, et en récupérant une réclame un Tour de Jeu sans rien pouvoir faire d'autre.

### Filin

Un Arbalétrier, ou une Baliste peut aussi lancer une corde spéciale appelée Filin. Elle comprends une corde légère équipée d'une pointe en crochet, grappin ou barbelée afin de se fixer dans un obstacle.

Le Tireur doit réussir un Tir Offensif contre une Cible Inerte, avec un MDF de Portée doublée (Courte = + 2 / Moyenne = + 4 / Longue = + 6). Ce type de Tir n'autorise pas de Tir Défensif ou de MVT durant le Tour.

Si le Tir est réussi, le Grappin s'accroche et peut servir de Corde d'Escalade ou bien à renverser un obstacle. S'il échoue, un Jet de Dispersion est tenté, et le filin peut être Récupérer. Si le Résultat du Tir est de 10, la Filin est perdu.

### Grappin

Les Grappins peuvent être utilisés autant pour réduire la manœuvrabilité d'un bateau que pour escalader un obstacle ou bien le renverser. Un grappin est représenté par 2 pions, la Corde et le Grappin, qu'il faut relier entre eux par une ficelle permettant de parcourir 5 cases.

Transporter un Grappin coûte 2 Points de MVT.

### Lancer de Grappin

Un personnage doit se trouver dans la case grappin pour un lancer un. Un seul lancer est autorisé par Tour, lors de la Phase de Tir Offensif. Il faut ensuite obtenir un résultat au D10 supérieur ou égal au Double de

la Distance ( 4 hex nécessite un résultat de 8 ou +). Si le lancer échoue, il faut faire un Jet de Dispersion. Si le jet est égal à 1, le grappin est pris dans un autre obstacle et ne pourra pas être Récupérer.

**MDF** : Blessé, Civils, Personnage Féminin = - 2 / Tireur d'Elite = + 1.

### Récupérer un Grappin

Récupérer un Grappin ne peut avoir lieu que si le test de lancer à échoué sans obtenir de 1. Cela nécessite la dépense de tous les Points de MVT du personnage et est considéré comme achevé à la fin de la Phase de Déplacement.

### Couper un Grappin

Pour couper un grappin ou une corde, le personnage doit se trouver dans la case contenant le matériel et lancer un D10.

1 – 3 = Corde Coupée, Grappin perdu.

4 + = Echec de la Tentative.

**MDF** = - 1 par Tranche de 10 Points d'Attaque du personnage / Blessé, Féminin ou Civils + 1.

## Mouvements Spéciaux

### Corde

Ce type de déplacement permet d'utiliser une corde tendue pour franchir un ou deux Niveaux d'Élévation.

Nom	PM	Couverture	Combat
Corde	4 / 8*	0	--**

\* Monter avec une Corde coûte 8PM, Descendre coûte 4 PM.

\*\* Un résultat « Recul » sur le personnage encordé entraîne une chute immédiate : Attaque à 6/1 pour une chute de 1 Niveau, ou 8/1 pour 2 Niveaux. Pas d'Armure, et si Personnage « Blessé », +2 C à l'attaque.

### Se Cacher

Certaines situations autorisent un personnage à Se Cacher. Cela peut avoir lieu lors de la Mise en Place du scénario, ou lorsque le Personnage dispose d'un Talent.

Le Joueur doit réussir un jet d'un D10 inférieur à la Couverture du Terrain. Cette Action est impossible pour un personnage Monté, Enragé, « STUN » ou engagé en Corps à Corps.

Il dépense alors tout son MVT et est considéré comme caché : il reçoit un Marqueur « ? ». Il ne peut pas être ciblé par des Tirs tant qu'il reste caché.

Un tel personnage est révélé dès qu'il effectue une action : Tir, Mouvement ou Combat. Il retrouve alors son état normal immédiatement. Dès qu'un personnage ennemi se trouve adjacent à lui, il est aussi révélé.

Si à la fin de son MVT ou de son action, aucun adversaire n'est en état de le prendre pour cible (= Ligne de Tir), le personnage peut retrouver son état Caché.

**MDF** : Blessé = +2 / Armure +1 / Talent de *Discrétion* = Couverture x 2/ à plus de 6 Hex d'un adversaire = - 1 / à plus de 12 hex d'un adversaire = - 3.

## Les Arbres

Un Personnage peut monter dans un arbre occupant 7 Cases. Il doit passer par la case centrale, qui symbolise le tronc.

Monter dans l'arbre coûte 6 PM, et le personnage reçoit un marqueur d'Élévation de (+1). Se déplacer dans les branches de l'arbre coûte 4 PM par case.

Nom	PM	Couverture	Combat
Dans Arbre	4	+1	-

## Les Tâches

### Aider un Personnage

Un personnage peut aider un allié à effectuer certaines tâches. Il lui faut être adjacent à celui-ci au début de la Phase de MVT (pas de déplacement durant ce tour), et dépenser la Totalité de son MVT à cet effet.

Le bénéfice est fonction de la situation. Si un Jet de Dé est demandé, le Bonus est normalement de 2. Si la situation réclame de dépenser du MVT, le premier personnage peut ajouter 2 points de MVT à son Total. Si la situation nécessite de passer du Temps, celui-ci est réduit de moitié : un Tour devient une Phase, 2 Tours deviennent 1 Tour.

Certaines Actions ne peuvent pas bénéficier de l'Aide : Rituels (Cf. Magie), Nager.

### Portes et Fenêtres

Normalement toutes les portes et fenêtres sont ouvertes. Le Scénario doit préciser le contraire autant que possible, en général dans la section règle spéciale.

Ouvrir ou fermer une Porte / Fenêtre nécessite juste d'être adjacent à celle-ci, voire dans l'hexagone même.

Verrouiller une Ouverture nécessite d'être à l'intérieur du bâtiment. Cela consomme 2 Points de MVT lors de la Phase de Mouvement du personnage.

Déverrouiller une ouverture ne peut être réaliser qu'en la détruisant.

Une porte a une Influence Avantageuse (+) en Défense et selon le terrain en Attaque. Une Fenêtre a une Influence Avantageuse (+) en Défense et Handicapante (-) en Attaque.

Un personnage monté ne peut pas attaquer à travers une Fenêtre, ni sur le palier d'une porte. Un personnage peut par contre tenter d'attaquer un cavalier.

### Barricader une Ouverture

Un personnage peut tenter de barricader une ouverture afin de la rendre impassable.

Il doit se trouver adjacent à l'ouverture qu'il souhaite Barricader, au début de sa Phase de MVT, et à l'intérieur du bâtiment. Il ne peut pas combattre durant ce tour, sinon sa tentative est annulée.

S'il est attaqué durant la Phase adverse, le résultat du combat détermine s'il a pu se barricader : tout Résultat négatif pour ce personnage indique que sa tentative a échoué.

Une porte Barricadé obtient un Bonus de 10 PS (CF RO-6.8 : Destruction). Elle ne peut pas être Déverrouillée ni ouverte sans être détruite.

### **Ramasser et Porter un Objet**

Seuls les hommes à Pieds peuvent ramasser un équipement. Ramasser quelque chose n'est permis que pendant la phase de Mouvement, et au prix de 1 Point de MVT, compté dans la case adjacente à celle où se trouve le personnage.

Ramasser un Objet Encombrant (avec un coût en Point de MVT) nécessite la dépense de ce coût pour ramasser l'objet.

Passer un objet d'un homme à un autre nécessite la dépense de part et d'autre de 1 Point de MVT (ou de la valeur d'Encombrement de l'objet), les personnages devant être Adjacent.

Il n'est pas possible de Tirer avec une Arme à Distance tant que l'objet n'est pas posé.

Poser un objet se fait n'importe quand pendant la Phase de Mouvement, ou lors des résultats déjà présentés plus haut.

L'objet est perdu sur tout résultat « AS », « Recule », « Désarçonné » ou « Tué ». Les objets sans Encombrement ne sont perdus que sur les résultats « AS », « Déroute » et « Tué ».