

Flowchart simplifié de Déroute v 1.0 (par Côte 1664)

Etat de l'unité:

- L'unité est DM en terrain découvert (Open Ground) par rapport à une unité ennemie connue, à portée (sauf la *Nuit*).
- L'unité est DM, ADJACENTE à une unité ennemie connue, armée et non "Broken" (sauf la *Nuit*).
- L'unité est dans un "Blaze"

Non

- L'unité est DM mais non "Disrupted"
- L'unité se démoralise volontairement et passe sous DM
- L'unité est un leader non DM qui accompagne une unité DM (EXC: PIN ou BERSERK)

Non

Pas de déroute possible ou voir les règles pour cas particulier

Oui

Unité au corps à corps:

- L'unité DM est en CC

Non

- L'unité DM est en mêlée (Held in melee)

Non

Pas de déroute possible ou voir les règles pour cas particulier

Oui

Pas de déroute, mais l'unité est obligée de tenter de s'échapper de la mêlée ou elle est éliminée à la fin de la CCPh

Passager/équipages (passengers/crew). Ils peuvent se mettre DM volontairement. Un équipage DM peut dérouter. Les passagers ne peuvent dérouter que si l'équipage est lui-même DM. Quand les passagers/équipages déroutent ils quittent leurs véhicules ce qui dépense tous les MF de déroute

•Identification de la Location Bois ou Bâtiment la plus proche qui ne rapproche pas l'unité en déroute d'une quelconque unité ennemie, quel que soit l'état de cette dernière. Les unités ennemies cachées (HIP) ou hors de la LOS de l'unité en déroute ne compte pas.

Oui

Non

Mouvement de déroute

- Une unité en déroute peut toujours choisir d'ignorer une Location Bois-Bâtiment si celle-ci est la même que sa location de départ, si elle fait partie du même bâtiment où est située l'unité au départ, si il faut traverser un "Water obstacle" ou un "Blaze" ou si elle est équidistante à l'ennemie par rapport au point de départ.

Oui

S'il n'y a pas de Location Bois- Bâtiment à 6 MF ou moins du point de départ de l'unité en déroute, celle-ci va où elle veut.

La Déroute: C'est un mouvement de 6 MF au maximum, qui s'effectue unité par unité (sauf pour les leaders). On dépense le moins de MF possibles dans un hexagone (ceci comprend les shellholes, tranchées, etc.). Le by-pass est interdit.

- L'unité se rapproche d'une unité ennemie quelconque

Oui

Non

- L'unité s'éloigne de la Location Bois-Bâtiment choisie

Oui

Non

- L'unité reste adjacente à une unité ennemie.

Oui

Non

Choisir une autre Location Bois-Bâtiment

Non

Impossibilité de déroute (Failure to Rout).
•L'unité fini sa RtPh ADJACENTE à une unité ennemie non "Broken" et armée.
•L'unité ne parvient pas à quitter son hexagone de départ à terrain découvert (Open Ground) à cause d'une unité ennemie, connue, armée et à portée.

Effectuer le mouvement de déroute, en sachant que l'unité n'est pas obligée de prendre le chemin le plus court en MF

Capture

L'unité DM est adjacente à une unité ennemie, est en CC, est "Disrupted", est prise dans un "Mop-up"

Oui

Non

L'unité en déroute est capturée

L'unité en déroute est éliminée

Recommencer la procédure, car il doit y avoir une erreur ou alors regardez dans les règles pour un cas particulier

L'interdiction existe lorsque un FFMO serait applicable et que l'unité appliquant l'interdiction n'est pas pénalisée sur ses tirs (CX, PIN, etc.). Les mouvements ou les tirs précédents ne sont pas une pénalité. Une unité DM subissant une interdiction fait un NMC avec les modificateurs du leader présent. En cas d'échec le leader est éliminé et l'unité subit le résultat de l'échec.