

Ch.5 Phase d'Activation : Mouvements.

Sommaire :

Ch.5 Phase d'Activation : Mouvements.....	1
V-A. Déplacer les combattants : mesure des distances.....	1
V-B. Actions de mouvement.....	2
V-B-1. Marche (cumulative).....	2
V-B-2. Course (exclusive).....	2
V-B-3. Assaut : charger ou engager (exclusive).....	2
V-B-4. Déplacement à couvert (exclusive).....	5
V-C. Désengagement.....	5
V-D. Tableau récapitulatif des actions de mouvement.....	6
Suivi des modifications.....	7

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés.

Durant la phase d'activation, selon les actions qu'entreprend le combattant, celui-ci est amené à se déplacer. La partie V-A présente les règles générales du déplacement d'un combattant. La partie V-B aborde ensuite les différentes actions de mouvement. Enfin la partie V-C traite du cas particulier du désengagement.

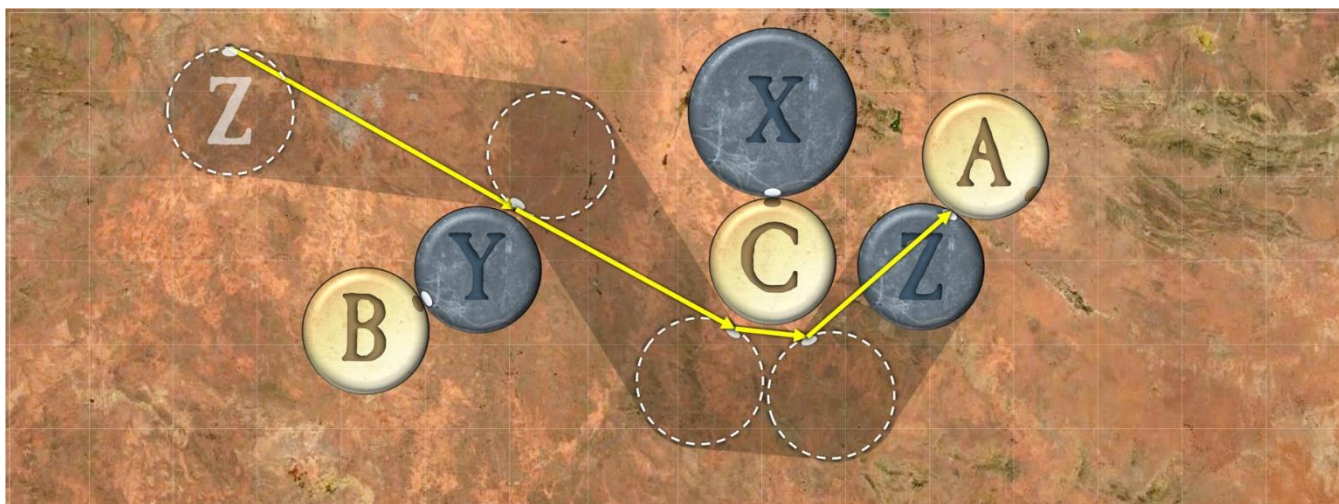
V-A. Déplacer les combattants : mesure des distances

La distance qu'un combattant peut parcourir est exprimée en centimètres. Elle dépend de sa caractéristique de Mouvement (MOU), du type de déplacement choisi et du terrain dans lequel il évolue.

Lorsqu'un joueur déclare une action de mouvement pour un de ses combattants, il mesure ensuite la distance entre la mire du combattant et la cible de l'action de mouvement. La cible de l'action de mouvement peut-être un point du terrain ou un combattant ennemi : dans ce dernier cas, la mesure va jusqu'à un point du bord du socle du combattant ennemi. La prise de mesure suit les règles suivantes :

- Au cours d'une action de mouvement, le combattant doit contourner les socles des figurines amies et ennemies ainsi que les éléments de décors non franchissables car ils sont considérés comme des obstacles. Ainsi il est conseillé d'utiliser un mètre souple (mètre de couturier) afin de faciliter les mesures. La prise de mesure se fait alors en traçant le trajet le plus direct entre la mire et la cible du mouvement (cf. exemple ci-dessous).
- Un combattant ne peut pas passer entre deux obstacles séparés de moins que la largeur de son socle.
- Un combattant peut passer « à travers » des combattants amis libres de tout adversaire s'ils sont activés lors du même tour de parole que lui.
- Dans le cas d'un mur ou d'un relief quelconque, un combattant peut le traverser sans pénalité si le relief est d'au moins de deux tailles inférieures. S'il est d'une seule taille inférieure, le franchissement coûte sa hauteur en cm à la montée et rien à la descente. S'il est d'une taille supérieure ou égale, le franchissement coûte sa hauteur en cm à la montée et à la descente.
- Au cours d'une action de mouvement, toute rotation du socle du combattant autour de sa mire est gratuite mais uniquement si la mire parcourt une distance non nulle.

Remarque : Ainsi, un combattant ayant uniquement réalisé une rotation autour de la mire de son socle est considéré néanmoins comme s'étant déplacé. Donc un combattant ayant MOU=0 ne peut pas effectuer cette rotation car sa mire ne peut pas se déplacer.



Exemple : sur le schéma ci-dessus le combattant Z désire venir se mettre au contact du combattant A en contournant les combattants Y et C. L'espace entre Y et C est plus large que le diamètre du socle de Z donc celui-ci peut passer. La mesure se fera le long des flèches jaunes qui relient au plus court la mire de Z et un point du socle A.

V-B. Actions de mouvement.

V-B-1. Marche (cumulative).

Conditions : Un combattant libre de tout contact peut effectuer une marche. Un combattant au contact d'au moins un combattant ennemi et qui n'a pas subi d'assaut lors de la phase d'activation en cours peut effectuer une marche en réalisant un désengagement (cf. V-C).

Potentiel de déplacement : Lorsqu'un combattant effectue une marche, son potentiel de déplacement est de MOUx1. Le joueur indique une direction approximative et mesure la distance à parcourir. Le combattant doit s'arrêter au maximum à MOU cm. Au terme d'une marche un combattant peut être orienté dans n'importe quelle direction, au choix du joueur qui le contrôle.

Bien que ce soit une action cumulative, une unique marche peut être effectuée lors d'un même tour de parole. Par exemple, un combattant **ne peut pas** marcher de MOU/2, tirer, puis marcher à nouveau de MOU/2.

Une marche peut se combiner avec n'importe quelle autre action cumulative (avant ou après) : tir, incantation d'un sortilège, appel d'un miracle.

Un combattant ne peut en aucun cas parvenir au contact d'un adversaire au terme d'une marche car pour cela, il faudrait annoncer un assaut et non une marche.

V-B-2. Course (exclusive).

Conditions : Un combattant ne peut effectuer une course que s'il est libre de tout adversaire au moment de son activation.

Potentiel de déplacement : Lorsqu'un combattant effectue une course, son potentiel de déplacement est de MOUx2. Le joueur indique une direction approximative et mesure la distance à parcourir. Le combattant doit s'arrêter au maximum à MOUx2 cm. Au terme d'une course, un combattant peut être orienté dans n'importe quelle direction, au choix du joueur qui le contrôle.

Un combattant ne peut en aucun cas parvenir au contact d'un adversaire au terme d'une course car pour cela, il faudrait annoncer un assaut et non une course.

V-B-3. Assaut : charger ou engager (exclusive).

Conditions :

- Pour **charger** un adversaire, un combattant doit être libre de tout adversaire **et** voir sa cible au début de son activation, même partiellement. Il doit aussi pouvoir être placé au contact de son adversaire.
- Si au début de son activation un combattant ne voit pas le combattant ennemi qu'il veut atteindre, il peut tout de même tenter de **l'engager** au corps à corps.

Potentiel de déplacement :

- Lorsqu'un combattant effectue une charge, son potentiel de déplacement est MOUx2.
- Lors d'un engagement, si le combattant est libre de tout adversaire au début de son mouvement, son potentiel de déplacement est de MOUx2.
- Un combattant au contact d'au moins un combattant ennemi et qui n'a pas subi d'assaut lors de la phase d'activation en cours peut effectuer un engagement en réalisant d'abord un désengagement (cf. V-C). Son potentiel de déplacement ne sera alors que de MOUx1 cm.

Remarque : un combattant a le droit de réengager un des combattants avec lesquels il était en contact suite à un désengagement réussi.

Déplacement lors d'un assaut :

Lorsqu'un assaut est déclaré, la distance entre la mire du combattant et le bord du socle de la cible doit être mesurée selon les règles de mesures des déplacements. Le combattant peut ensuite être placé au contact de n'importe quel bord libre du socle de sa cible, à condition que son potentiel de déplacement lui permette de l'atteindre. Il doit alors être orienté en direction de son adversaire de manière à ce que sa mire soit en contact avec le socle adverse. Le combattant assailli n'est par contre pas réorienté en direction de son adversaire.

Si la distance mesurée est trop importante pour que le combattant parvienne au contact de sa cible, le combattant doit être déplacé du maximum de son potentiel de déplacement en direction de sa cible et orienté vers elle.

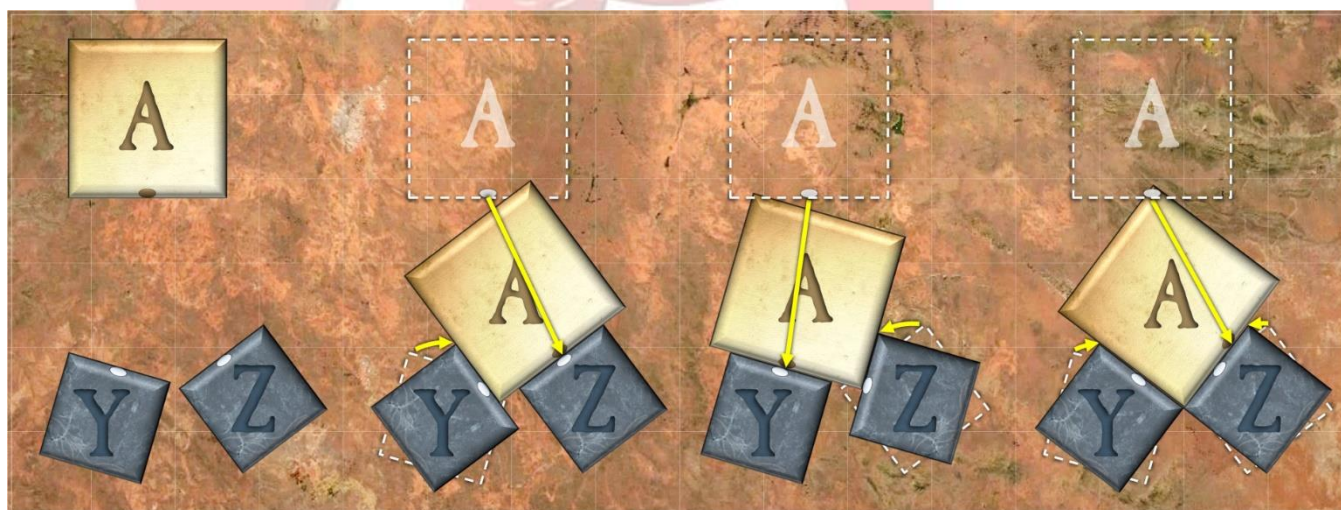
Le déroulement des assauts peut être influencé par les effets du tir (voir ch6) et de la peur (voir ch9).

Charger ou engager plusieurs adversaires :

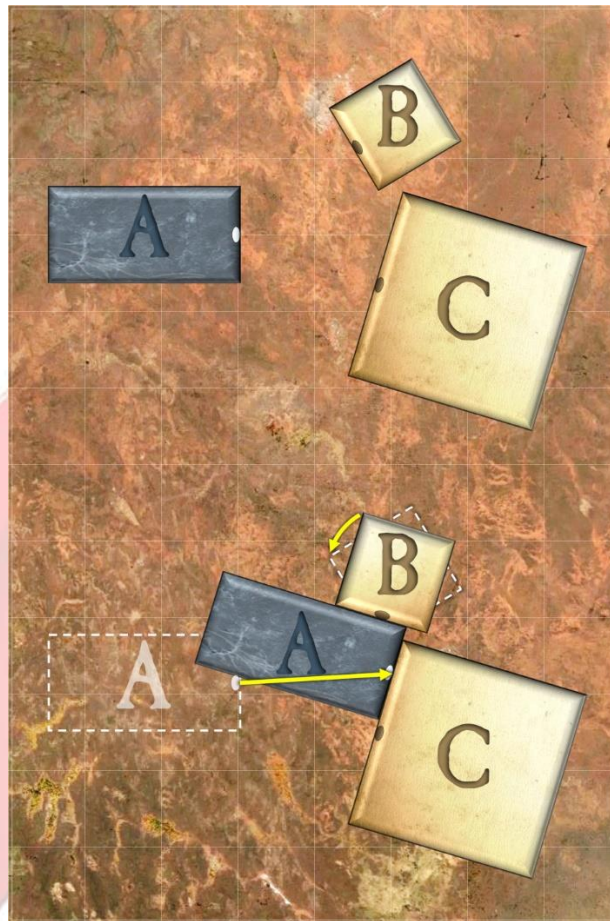
Un combattant a le droit de charger plusieurs adversaires si ceux-ci sont suffisamment proches les uns des autres pour être atteints.

Un combattant sur socle carré a la possibilité de faire pivoter le/les combattants qu'il charge si les conditions suivantes sont respectées :

- Ne peuvent être déplacés que des combattants libres de tout contact.
- Les combattants ont la place d'être déplacés sans modifier le champ de bataille ou la position d'autres combattants.
- La puissance totale des combattants déplacés est inférieure ou égale à celle du combattant qui charge.



Exemple : Le combattant A (puissance 2) charge les combattants Y et Z (puissance 1). Il peut au choix faire légèrement pivoter Y, ou Z, ou les deux.



Exemple : Le combattant A (puissance 2) charge les combattants B (puissance 1) et C (puissance 3). Il ne peut faire pivoter que le combattant B.

Rediriger un assaut :


Il arrive qu'un assaut échoue à cause de la cible qui peut mourir suite à un tir, un sort ou un miracle. Le combattant doit alors se rendre jusqu'à sa cible initiale, s'orienter autour de sa mire comme il le souhaite, et peut ensuite choisir entre :

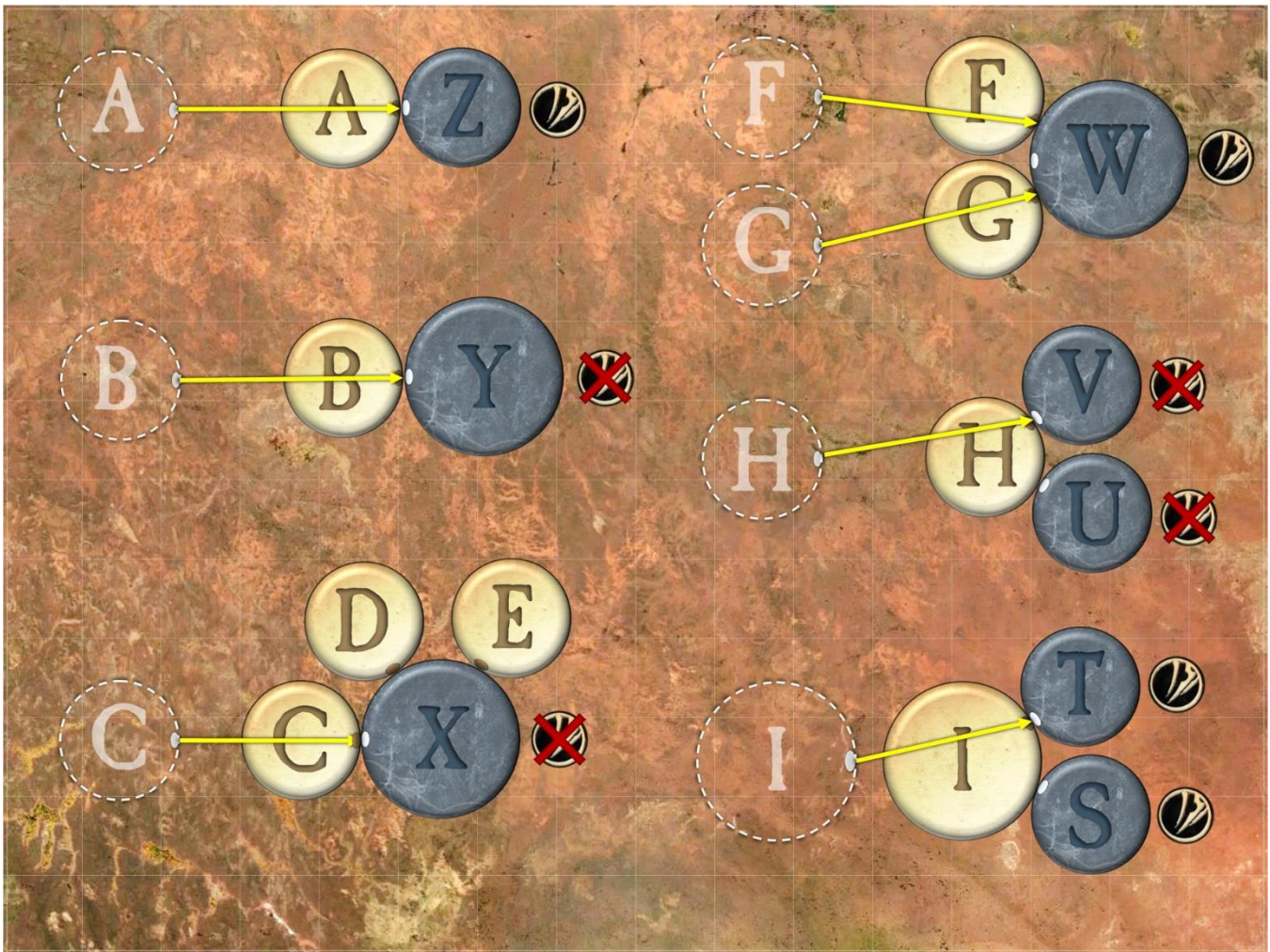
- Rediriger son assaut (sur la cible initiale ou sur une autre) avec ce qui reste de son déplacement.
- Rester sur place.
- Transformer son assaut en course avec ce qui reste de son déplacement.

Une charge redirigée reste une charge, à tout point de vue, à condition que le combattant ait une ligne de vue valide sur sa nouvelle cible depuis l'endroit d'où sa charge est redirigée.

Pénalités de charge :

Lorsqu'un combattant est chargé, il subit des pénalités de charge si la **puissance** cumulée des adversaires qui chargent égale ou dépasse la sienne. Mais attention, seuls les combattants qui chargent durant le même tour de parole sont comptabilisés dans le calcul de la puissance.

Un combattant soumis aux pénalités de charge subit un -1 en Initiative, Attaque, Défense et Tir. Ces pénalités s'appliquent jusqu'à la fin du tour, même si le combattant ne se trouve plus au contact de l'adversaire qui l'a chargé. On place alors le pion « chargé »  à côté du combattant pour se souvenir des malus qu'il subit.



Exemples : Les combattants A, B et Z sont de puissance 1. Y est de puissance 2. La charge de A sur Z donne un malus de charge à Z alors que celle de B sur Y n'en donne pas. C, D et E sont de puissance 1 et X est de puissance 2. Comme C, D et E ont chargé X à des tours de parole différents, X ne subit pas de pénalité de charge. Au contraire, F et G (puissance 1) infligent un malus de charge à W (puissance 2) car ils le chargent pendant le même tour de parole. Enfin, le combattant H (puissance 1) n'inflige pas de pénalités de charge à V et U (puissance 1) alors que I (puissance 2) inflige des pénalités de charge aux deux combattants T et S (puissance 1) qu'il vient de charger.

V-B-4. Déplacement à couvert (exclusive).

Conditions : Seul un combattant libre de tout adversaire et au palier 0 au moment de son activation peut effectuer un déplacement à couvert.

Potentiel de déplacement : Le potentiel de déplacement à couvert est égal à $MOU \times 1$.

Effets : Le combattant gagne la compétence « Cible/+2 » jusqu'à son activation du prochain tour. Il ne peut en aucun cas changer de palier ni parvenir au contact d'un adversaire au terme de son déplacement.

Se jeter à couvert : s'il est la cible d'un tir qui n'est pas un tir en assaut (cf. VI-B-3) et s'il n'a pas encore été activé et qu'il est libre de tout adversaire et au palier 0, un combattant peut annoncer qu'il se jette à couvert. Il bénéficie alors de « Cible/+2 » pour ce tir et sera obligé de se déplacer à couvert lors de son activation.


V-C. Désengagement.

Un combattant en contact avec au moins un adversaire au début de son activation peut tenter un désengagement s'il remplit les conditions suivantes :

- Il ne doit pas avoir été chargé ni engagé lors de la phase d'activation en cours.
- Le combattant n'est pas au contact du nombre maximal d'adversaires possible (en fonction de sa taille cf. II-E-3).

Il existe deux façons de se désengager :

- Un combattant peut mettre son agilité à l'épreuve. Pour cela il doit réussir un test d'Initiative d'une difficulté égale à 4 + 2 par adversaire au contact de son socle.
- Il peut aussi tenter de se sortir en force de la mêlée s'il est d'une Taille supérieure à celle de chacun des adversaires au contact de son socle. Il doit alors effectuer un test de Force d'une difficulté égale à 4 + 2 par adversaire au contact de son socle. Pour ce jet de dé, la plus haute Résistance parmi tous ses adversaires est retranchée à sa Force. Si celle-ci tombe à 0, le désengagement en force est impossible.

Si le combattant échoue à son test de désengagement, il reste sur place et ses dés de combat seront obligatoirement placés en défense pour tous les combats qu'il effectuera lors de la phase de combat du tour en cours. Un pion Défense  est alors placé près de la figurine.

Si le combattant parvient à se désengager, il ne peut effectuer que des actions cumulatives ou un engagement (y compris sur les combattants dont il vient de se désengager) mais son potentiel de déplacement est alors de MOU x 1 (en cm).

V-D. Tableau récapitulatif des actions de mouvement.

Action	Potentiel de déplacement	Contact avec l'ennemi suite au déplacement	Peut être utilisée suite à un désengagement	Type d'action
Marche	MOU x 1	Interdit	Oui	Cumulative
Course	MOU x 2	Interdit	Non	Exclusive
Charge	MOU x 2	Obligatoire	Non	Exclusive
Engagement	MOU x 2 (MOU x 1 après désengagement)	Obligatoire	Oui	Exclusive
Déplacement à couvert	MOU x 1	Interdit	Non	Exclusive

Suivi des modifications.

Cette section est destinée à recenser les modifications apportées à ce document, dans l'ordre rétro-chronologique (les plus récentes en haut & les plus anciennes en bas). Attention, ce travail n'ayant été entamé qu'en avril 2020, les modifications plus anciennes ne seront pas répertoriées dans ce suivi.

2023/09/18 : V-B-4 :

Conditions : Seul un combattant libre de tout adversaire **et au palier 0** au moment de son activation peut effectuer un déplacement à couvert.

Remarque : s'il est la cible d'un tir alors qu'il n'a pas encore été activé et qu'il est libre de tout adversaire **et au palier 0**, un combattant peut annoncer qu'il se jette à couvert. Il bénéficie alors de l'effet du mouvement à couvert pour ce tir et sera obligé de se déplacer à couvert lors de son activation.

Potentiel de déplacement : Le potentiel de déplacement à couvert est égal à MOUx1.

Effets : Le combattant gagne la compétence « Cible/+2 » jusqu'à son activation du prochain tour. **Il ne peut en aucun cas changer de palier ni parvenir au contact d'un adversaire au terme de son déplacement.**