

Ch.8 Interactions avec les éléments de décors.

Sommaire :

Ch.8 Interactions avec les éléments de décors.	1
VIII-A. Mouvements et éléments de décors.	1
VIII-A-1. Les terrains.	1
VIII-A-2. Franchissement d'obstacles, de surfaces verticales.	1
VIII-B. Lignes de vue et éléments de décors.	2
VIII-B-1. Influence de la TAI du décor sur la TAI apparente des combattants.	2
VIII-B-2. Décors et lignes de vue partielle/totale.....	3
VIII-C. Corps à corps et élément de décor.	3
VIII-D. Attaquer un élément de décor.	4
VIII-D-1. Élément de décor destructible ou indestructible.....	4
VIII-D-2. Tirer sur un élément de décor.	5
VIII-D-3. Mêlée et élément de décor.	5
Suivi des modifications.	6

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

Ce chapitre présente des règles avancées de gestion du terrain et des décors, qui expliquent notamment comment les combattants s'y déplacent, tirent et combattent en fonction de leur Taille/TAI. Elles viennent compléter les règles de base de la section II-D pour les lignes de vue et de la section V-A pour les mouvements.

Les joueurs doivent se mettre d'accord sur les effets de chaque élément de décor avant le début de la partie. Les éléments de décors peuvent posséder des compétences décrites à la section XII-E (par défaut ils possèdent la compétence « Inaltérable »). Certains décors de scénario ont aussi des effets particuliers décrits dans le texte du scénario.

VIII-A. Mouvements et éléments de décors.

On distingue deux types de décors : les terrains et les obstacles.

VIII-A-1. Les terrains.

Les terrains sont des décors occupant généralement un espace relativement important sur la table de jeu. On considère trois types de terrains différents.

Terrain dégagé (prairies, champs, collines plus ou moins escarpées, déserts... sans obstacles significatifs) : ce type de terrain ne modifie pas les conditions du déplacement qui est effectué comme indiqué à la section V-A.

Terrain encombré (broussailles, boue, chaos rocheux/pierrier, lac/marais/rivière peu profonds...) : dans un terrain encombré, chaque centimètre parcouru compte pour deux. La mire du combattant est prise pour point de référence afin de savoir si le combattant est dans le terrain encombré ou pas.

Terrain infranchissable (gouffre, fleuve/lac profond, falaise non escaladable...) : Aucun combattant ne peut se déplacer sur un terrain infranchissable, à moins de pouvoir sauter au-dessus (compétence « Bond ») ou de voler.

VIII-A-2. Franchissement d'obstacles, de surfaces verticales.

Un obstacle est un élément de décor occupant généralement un espace relativement faible sur la table de jeu, présentant des surfaces verticales et associé à une taille/TAI définie : mur, haie, rocher, arbre, caisse, butte abrupte, trou...

Les joueurs doivent se mettre d'accord sur les tailles des différents obstacles d'après le tableau suivant :

Hauteur obstacle	Taille
< 1,5 cm	TAI = 0
Jusqu'à 2,5 cm	TAI = 1 (Petite Taille)
Jusqu'à 4,5 cm	TAI = 2 (Taille moyenne)
Jusqu'à 6,5 cm	TAI = 3 (Grande Taille)
Jusqu'à 8,5 cm	TAI = 4 (Très Grande Taille, Énorme/1)
Jusqu'à 11 cm	TAI = 5 (Très Grande Taille, Énorme/2)
> 11 cm	TAI = 6 (Très Grande Taille, Énorme/3)

L'obstacle peut aussi être divisé en plusieurs parties qui n'ont pas la même Taille.

Lorsqu'un combattant veut franchir un obstacle, on compare sa TAI à celle de l'obstacle :

- Si la TAI de l'obstacle est inférieure d'au moins 2 points à la TAI du combattant, l'obstacle est ignoré.
- Si la TAI de l'obstacle est inférieure d'un point à la TAI du combattant, le franchissement de l'obstacle coûte sa hauteur en cm pour le déplacement du combattant à la montée et rien à la descente.
- Si la TAI de l'obstacle est supérieure ou égale à la TAI du combattant et que sa paroi est escaladable, le franchissement de l'obstacle coûte sa hauteur en cm à la montée et à la descente.

Exemple : le passage d'un muret de 2cm de haut (TAI = 1) coûtera 4cm de déplacement à un nain (TAI = 1), 2cm de déplacement à un humain (TAI = 2) et rien à un wolfen (TAI = 3).

Enfin le sommet d'un obstacle peut être :

- Praticable : le combattant peut y stationner (rocher plat, bâtiment avec un toit plat, table, caisse...)
- Non praticable : pour pouvoir le franchir, le combattant doit avoir assez de potentiel de déplacement pour redescendre de l'autre côté de l'obstacle (barrière, mur fin, rochers acérés...)

Cas particulier des obstacles « en creux » : pour franchir un obstacle « en creux » (crevasse, fossé, ruisseau...) un combattant peut totalement ignorer l'obstacle si la distance à parcourir au-dessus de celui-ci est inférieure ou égale à la longueur de son socle. Dans le cas contraire, il faut utiliser les règles précédentes pour son franchissement.

Remarque : le franchissement d'obstacles est compatible avec l'engagement. Il est aussi compatible avec la charge uniquement si le combattant n'a pas à franchir une surface verticale de TAI supérieure ou égale à la sienne.

VIII-B. Lignes de vue et éléments de décors.

VIII-B-1. Influence de la TAI du décor sur la TAI apparente des combattants.

Lorsque les combattants sont situés sur des éléments de décors de TAI différentes, il est possible de tenir compte des TAI des décors pour déterminer les lignes de vue des combattants :

- Pour l'établissement des lignes de vue, la Taille d'un combattant est considérée comme égale à sa TAI plus celle du décor sur lequel il est situé. Attention, cela ne concerne que les lignes de vue. Les modificateurs de difficulté des tests de tir sont ceux de la TAI réelle de la cible.

Exemple : un arbalétrier nain (TAI = 1) est situé sur un rocher de taille moyenne (TAI = 2). Il est considéré comme ayant TAI = 3 pour ses lignes de vue et peut donc voir un maraudeur goblin (TAI = 1) situé sur une caisse de petite taille (TAI = 1) et caché derrière un mur de taille moyenne (TAI = 2). Le maraudeur est lui considéré comme étant de TAI = 2 pour les lignes de vue et sera vu par un deuxième arbalétrier nain (TAI = 1) malgré une barrière de petite taille (TAI = 1) les séparant.

- Lorsque des combattants se situent dans un terrain présentant des dénivellations progressives (colline, ravin...) il peut être difficile de définir les TAI des points sur lesquels ils sont positionnés. On peut alors se servir du tableau de la section VIII-A-2 et mesurer directement sur le terrain la différence d'altitude en cm et la convertir en TAI.

VIII-B-2. Décors et lignes de vue partielle/totale.

Lorsqu'un combattant voit **partiellement** un autre selon les règles décrites au II-D-3, la ligne de vue peut néanmoins être considérée comme **totale** lorsque l'obstacle est d'une Taille au moins inférieure de 2 crans à celle du plus petit des deux combattants (donc pas de malus dans le cas d'un tir).

De même, une ligne de vue **partielle** peut être considérée comme **totale** quand un tireur se trouve au contact d'un obstacle dont l'épaisseur est inférieure à 2,5cm sur la trajectoire de son tir.

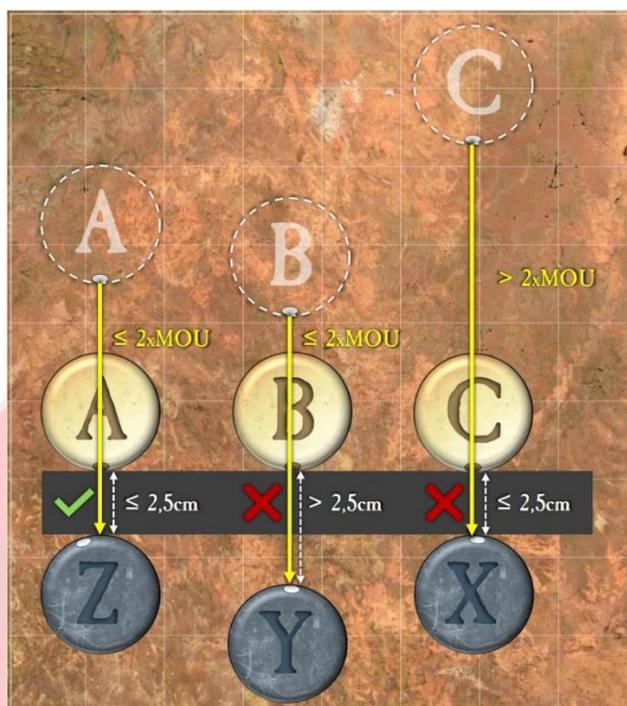


Exemple : si le Veneur de Vile-Tis Z (TAI = 3) tire sur le Wörg A (TAI = 4) par-dessus un muret de petite taille (TAI = 1), il n'aura pas le malus de ligne de vue partielle dans la résolution de son tir. Par contre, il y aura un malus si c'est le chasseur de sang Y (TAI = 2) qui tente de tirer sur le Wörg. Si le chasseur de sang Y avait été au contact du muret, il n'aurait pas eu de malus car le muret a une largeur inférieure à 2,5cm.

VIII-C. Corps à corps et élément de décor.

Des adversaires peuvent se combattre au corps à corps malgré la présence d'un obstacle fin entre eux. Les conditions suivantes doivent être remplies :

- Lors de l'assaut initial, l'assaillant doit être à portée de déplacement de l'adversaire ciblé (sans tenir compte de la présence de l'obstacle). Si cette condition est remplie, l'assaillant est placé au contact de l'obstacle, comme si ce dernier était le prolongement du socle de son adversaire.
- Pour que le combat soit possible, la séparation entre les deux combattants ne doit pas excéder 2,5cm.
- La hauteur de l'obstacle doit être inférieure à celle du plus petit des combattants impliqués.



Exemple : seul l'assaut du combattant A sur le combattant Z pourra mener à un combat car la distance entre A et Z est inférieure au double du MOU de A au départ de l'assaut et A et Z sont à moins de 2,5 cm l'un de l'autre au terme de l'assaut.

Combat de part et d'autre d'un obstacle :

- Un assaut contre un adversaire situé de l'autre côté d'un élément de décor est considéré comme un engagement, même si le combattant possède une compétence ou une capacité spéciale qui lui permet de considérer ses engagements comme des charges. En d'autres termes, ce type d'engagement ne confère aucun bonus à l'assaillant (ni aucune pénalité à l'assailli).
- Les deux combattants n'étant pas réellement en contact, l'assailli peut tout de même se déplacer lors du même tour s'il n'a pas été activé. Ceci ne requiert aucun jet de désengagement.
- Un adversaire situé de l'autre côté d'un obstacle n'est pas pris en compte dans la détermination du nombre de dés de combat d'un combattant.
- Sinon, un combat entre des adversaires situés de part et d'autre d'un obstacle se déroule de façon normale et peut entraîner des mouvements de poursuite dans les conditions habituelles.

Cas particulier des obstacles défensifs :

Ce type d'obstacle est spécifiquement étudié pour défendre une position. On distingue alors le côté Attaquant et le côté Défenseur. Par exemple, dans le cas d'un remblai garni de pieux tournés vers l'extérieur, le côté vers lequel pointent les pieux est le côté Attaquant.

- Dans le cas d'un combat de part et d'autre d'un obstacle défensif, c'est uniquement l'adversaire situé du côté Défenseur qui n'est pas pris en compte pour déterminer le nombre de dés de combat du combattant situé du côté Attaquant. Les Attaquants comptent quant à eux dans le total des dés des Défenseurs. Les autres règles s'appliquent normalement.

VIII-D. Attaquer un élément de décor.

VIII-D-1. Élément de décor destructible ou indestructible.

Par défaut, un élément de décor placé sur le terrain est considéré comme indestructible. Il ne sert donc à rien de le prendre pour cible. Néanmoins, certains scénarios ont pour objectif la destruction d'éléments de décors particuliers qui ont alors une Résistance/RES et des Points de Structure/PS.

Lorsqu'un élément de décor possédant des points de structure subit un jet de Blessures ou une Blessure directe, la perte de points de structure est gérée de la façon suivante :

- Sonné ou nulle : Aucun effet.
- Blessure légère : L'élément perd 1 PS.
- Blessure grave : L'élément perd 2 PS.
- Blessure critique : L'élément perd 3 PS.
- Tué net : L'élément perd 4 PS.

Les effets de jeu qui interviennent en fonction de la localisation des blessures sont inopérants sur les éléments de décor.

Lorsque ses PS tombent à 0 ou moins, l'élément est « détruit ». Ceci peut se traduire de plusieurs manières, en fonction de sa nature :

- Statue, autel, pilier, bâtiment de Petite Taille : l'élément est entièrement détruit. Il n'est pas retiré du terrain et continue de constituer un obstacle de même volume.
- Porte, fenêtre, etc. : l'issue obstruée par l'obstacle est désormais ouverte.
- Mur, barricade, palissade : Les dégâts occasionnés aux murs (et assimilés) doivent être localisés en un point précis. Une fois que les PS du mur tombent à 0 en un point donné, une brèche d'une largeur de 6cm est pratiquée dans l'élément à cet endroit.
- Bâtiments de Grande Taille : Les grandes constructions sont divisées en plusieurs structures individuelles traitées séparément, comme s'il s'agissait d'autant de bâtiments de plus petite taille.

VIII-D-2. Tirer sur un élément de décor.

Un élément de décor qui est destructible n'est toutefois pas considéré comme un combattant et ne participera donc jamais à un jet de répartition lors d'un tir. Ainsi, un élément de décor en contact avec un combattant n'occasionnera pas de jet de répartition si jamais ce décor, ou ce combattant, devient la cible d'un tir.

La compétence Artillerie perforante/X implique que les projectiles perforants poursuivent leur course au-delà de la première cible. Dans le cas des éléments de décor destructibles, les projectiles perforants qui touchent un élément de décor destructible ne poursuivent pas leur course, même si l'élément est détruit. Si l'élément est raté, le projectile peut poursuivre sa course.

Cas particulier : dans le cas d'un tir perforant à travers une fenêtre ou une porte fermée d'un bâtiment, le projectile ne poursuit pas sa course si le test de Tir est raté. En revanche, si l'élément est détruit, le projectile poursuit sa course.

VIII-D-3. Mêlée et élément de décor.

Un combattant ne peut charger ou engager un décor que s'il est destructible et n'est considéré au contact du décor, et donc ne peut l'attaquer, que s'il a précédemment effectué un assaut (y compris un mouvement de poursuite) contre celui-ci. Un combattant ne peut pas attaquer un décor de son camp (décor de scénario à protéger, décor invoqué par un magicien de son camp...)

Un élément de décor n'est pas considéré comme un combattant. À ce titre :

- Il n'est pas pris en compte pour la séparation des mêlées.
- Il n'apporte aucun bonus d'Initiative à son camp dans une mêlée dans le cas où l'élément est lié à un camp précis.
- Il ne permet pas à un combattant d'obtenir un dé de combat supplémentaire, sauf si le combattant est uniquement engagé contre l'élément de décor et pas au contact d'un combattant ennemi.
- S'il a précédemment été attaqué pendant la phase de combat, il peut l'être à nouveau.
- Un combattant qui se trouve à la fois au contact d'un élément de décor et de combattants ennemis n'est pas obligé d'attaquer l'élément pendant la phase de combat. Il peut concentrer toutes ses attaques sur son (ses) ennemi(s). Toutefois, s'il veut également attaquer l'élément de décor, il est obligé de répartir ses attaques entre ses adversaires et l'élément concerné.
- Bien qu'un élément de décor ne puisse pas se défendre, l'attaquant doit cependant réussir ses tests d'Attaque.

Exemple : Un combattant se trouve au contact d'un décor de scénario à détruire et de deux adversaires. Lors de la phase de combat, il place ses 3 dés en attaque. Lorsque vient son tour d'attaquer, il peut :

- Soit répartir ses attaques entre ses deux adversaires et l'élément de décor.
- Soit répartir ses attaques entre ses deux adversaires sans se préoccuper de l'élément de décor.

Les mouvements de poursuite sont effectués de la même manière que pour les combattants quand des éléments de décors sont mis en jeu.

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) depuis avril 2023.

2023/04/14 ; page 6 : création de la section '**Suivi des modifications**'.

