

Ch.8 Décors.

Sommaire :

VIII-A. Définition d'un élément de décor.	1
VIII-A-1. Base.	2
VIII-A-2. Taille.	2
VIII-A-3. Résistance.	2
VIII-A-4. Points de structure.	2
VIII-A-5. Compétences.	2
VIII-A-6. Segmentation.	2
VIII-A-7. Élément de décor destructible ou indestructible ?	2
VIII-B. Mouvement et élément de décor.	2
VIII-B-1. Contourner un obstacle.	2
VIII-B-2. Pénalités dues au terrain.	3
VIII-B-3. Franchissement des surfaces planes.	3
VIII-B-4. Franchissement des reliefs.	3
VIII-C. Tir et élément de décor.	3
VIII-D. Corps à corps et élément de décor.	4
VIII-E. Tirer sur un élément de décor.	4
VIII-E-1. Artillerie perforante.	4
VIII-F. Mêlée et élément de décor.	4
VIII-F-1. Assaut sur un élément de décor.	4
VIII-F-2. Séparation des mêlées.	5
VIII-F-3. Mouvements de poursuite.	5
VIII-F-4. Attaques sur un élément de décor.	5
VIII-G. Dégâts et destruction.	5
VIII-G-1. Dégâts et points de structure.	5
VIII-G-2. Effondrement de la structure.	5
VIII-G-3. Incendies.	6
VIII-H. Matériaux de construction.	6
VIII-I. Exemples de décors.	7
VIII-I-1. Colonnes des tourmenteurs, Héraut de la miséricorde, Colonne de la tentation, Colonne des calamités.	7
VIII-I-2. Pilier des crânes.	7
VIII-I-3. Spirale de chair.	7
VIII-I-4. Porte de manoir.	7
VIII-I-5. Grande porte.	7
VIII-I-6. Gardien de l'éternité.	8
VIII-J. Fortifications, assaillants.	8
VIII-J-1. Cordes et grappins.	8
VIII-J-2. Echelles.	8
VIII-J-3. Escalade, actions et combat.	9
VIII-J-4. Béliers.	10
VIII-J-5. Equipements incendiaires.	10
VIII-K. Fortifications, défenseurs.	10
VIII-K-1. Rochers.	10
VIII-K-2. Poix enflammée.	10
VIII-K-3. Equipements incendiaires.	11

Cette section présente des règles avancées de gestion des décors qui expliquent notamment comment franchir ces éléments et dans quelle mesure un obstacle peut être ignoré selon la Taille des combattants.

Il existe deux manières de représenter un décor; utiliser un objet en 3D, c'est-à-dire un relief, ou poser sur la table une représentation à plat d'un trou, d'une crevasse, d'une étendue d'eau, de sables mouvants, etc...

VIII-A. Définition d'un élément de décor.

Un élément de décor est défini par certaines caractéristiques.

Les effets de chaque élément doivent être clairement définis avant le début de la partie.

Il peut arriver que ces paramètres soient fixés par les règles (dans le cadre de certaines missions, par exemple). Dans le cas contraire, les joueurs doivent définir eux-mêmes les paramètres avant le début de la partie. Une liste des différents types d'éléments et de matériaux est fournie (voir VIII-H). Les paramètres qui définissent un élément de décor sont les suivants.

VIII-A-1. Base.

La base indique la surface au sol de l'élément (en cm).

VIII-A-2. Taille.

Comme les combattants, les éléments de décor sont liés à une Taille (Petite taille, Taille moyenne, Grande taille ou Très grande taille). Même si l'élément est de forme irrégulière, l'ensemble doit être associé à une Taille. Ceci est nécessaire pour la résolution des tirs, par exemple. On verra cependant plus tard que dans certaines situations (pour le franchissement des obstacles, par exemple) les différentes parties d'un même élément doivent également être associées à une Taille.

Il peut être délicat d'attribuer une Taille à un élément de décor. Voici, à titre de référence, les échelles pour définir la Taille d'un élément donné.

Hauteur	Taille
Moins de 1cm	L'élément est ignoré
De 1 à 3cm	Petite Taille
De 3 à 4cm	Taille moyenne
De 4 à 8cm	Grande Taille
Plus de 8cm	Très Grande Taille

VIII-A-3. Résistance.

De la même manière que les combattants, certains éléments de décor possèdent une Résistance à prendre en compte pour les jets de Blessures qui leur sont infligés.

VIII-A-4. Points de structure.

Les points de Structure (PS) représentent l'intégrité de l'élément. Lorsqu'un élément a perdu tous ses PS, il est détruit.

VIII-A-5. Compétences.

Par défaut, tous les éléments de décor sont dotés de la compétence « Inaltérable » (voir XIX-E-2). Certains sont dotés d'autres compétences (voir XIX-E).

VIII-A-6. Segmentation.

Les éléments de Grande Taille et de Très Grande Taille (par exemple un château fort) ne peuvent pas être considérés comme un seul élément. Il est nécessaire de les diviser en plusieurs sections (tour, porte, segment de mur, etc.) possédant chacune des caractéristiques propres (RES et PS).

VIII-A-7. Élément de décor destructible ou indestructible ?

Un élément de décor possédant une Résistance et des PS est considéré comme destructible.

Un élément de décor ne possédant ni Résistance ni PS est considéré comme indestructible.

VIII-B. Mouvement et élément de décor.

Les figurines, amies ou ennemies, ainsi que les éléments de décor sont considérées comme des **obstacles** susceptibles de gêner le déplacement des combattants.

La plupart des obstacles doivent être contournés lors des déplacements. Dans certains cas, cependant, un obstacle peut être franchi.

VIII-B-1. Contourner un obstacle.

Un combattant doit toujours être contourné, sauf si une compétence autorise à passer par-dessus les combattants amis et/ou ennemis.

Lors de n'importe quel déplacement, un combattant peut contourner les obstacles sur son chemin. Ces détours sont déduits de son potentiel de mouvement.

Note : Il est par conséquent parfois utile de mesurer les distances de déplacement à l'aide d'un mètre souple.

L'espace minimal nécessaire pour qu'un combattant puisse passer entre deux obstacles est égal à la largeur ou le diamètre de son socle.

VIII-B-2. Pénalités dues au terrain.

Il existe trois types de terrain différents.

Zone dégagée (plaine, colline de faible escarpement, ruisseau, etc...) : Ce type de terrain ne modifie pas les conditions de déplacement.

Zone encombrée (forêt, marais, colline escarpée, etc...) : Dans une zone encombrée, chaque centimètre parcouru compte pour deux.

Zone infranchissable (gouffre, fleuve, lac profond, etc...) : Aucun combattant ne peut se déplacer sur une zone infranchissable, à moins de sauter par-dessus (compétence « Bond ») ou de voler.

VIII-B-3. Franchissement des surfaces planes.

Pour franchir un obstacle représenté à plat, la règle est simple : un combattant peut totalement ignorer l'obstacle si la distance à parcourir au-dessus de celui-ci n'est pas supérieure à la longueur de son socle. Cela ne peut pas le conduire à excéder son potentiel de déplacement.

Exemple : Un guerrier Sessair (socle 2,5 x 2,5cm, MOU = 10) effectue une course. Lors de son déplacement, il peut franchir plusieurs crevasses du moment que chaque saut n'excède pas 2,5cm et qu'il ne parcourt pas plus de 20cm au total.

Une telle manœuvre n'empêche ni la charge ni l'engagement. Si les conditions ne sont pas réunies, l'obstacle doit être contourné.

VIII-B-4. Franchissement des reliefs.

Selon les cas, un obstacle peut être soit complètement ignoré, soit franchissable, soit infranchissable. Pour déterminer cela, la Taille du combattant doit être comparée à celle de l'élément (à l'endroit précis où il doit être franchi).

La présence d'un élément de **Taille inférieure** à celle du combattant est ignorée. Le combattant peut franchir l'obstacle comme si ce dernier n'existait pas. Il ne subit aucune pénalité et peut agir normalement.

Les éléments de **Taille supérieure** sont infranchissables. Le combattant ne peut pas franchir l'obstacle, il ne peut que le contourner.

Un élément de **même Taille** que lui est franchissable sous certaines conditions.

- Il ne se déplace que de MOU x 1.
- Si son potentiel de déplacement ne lui permet pas de franchir complètement l'obstacle et que la surface de l'élément est impraticable, le franchissement est impossible.
- Si la surface de l'élément est praticable, le combattant peut s'arrêter dessus.
- Le joueur peut annoncer un engagement en combinaison avec un tel déplacement, mais en aucun cas une charge.

VIII-C. Tir et élément de décor.

(photos/schémas)

Afin de rendre la résolution des tirs plus réaliste, la Taille des éléments de décor peut être prise en compte de façon plus précise en fonction de celle du tireur et de sa cible.

Le malus lié à la présence d'un obstacle sur la trajectoire d'un tir est ignoré lorsque l'obstacle est d'une Taille inférieure de 2 crans à celle du plus petit des deux combattants.

Exemple : un Veneur de Vile-Tis (grande taille) tire sur un Wörg (très grande taille) par-dessus un muret de petite taille, ce dernier n'est pas pris en compte dans la résolution du tir.

La distance entre le tireur et l'obstacle peut également être prise en compte. Un tireur au contact d'un muret ne souffre pas de la présence de celui-ci de la même manière que si c'était sa cible qui s'abritait derrière. Pour représenter cela, le malus dû à la présence d'un obstacle est ignoré si le tireur se trouve à une distance maximale de 5cm de la limite de l'obstacle la plus éloignée de lui sur la trajectoire de son tir (et à condition que la cible soit elle aussi à plus de 5cm de l'obstacle). Cela ne lui permet pas de cibler un combattant sur lequel il ne possède pas de ligne de vue.

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

(photos/schémas)

Sous certaines conditions, des adversaires peuvent se combattre malgré la présence d'un obstacle entre eux. Pour cela, 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.

Si ces conditions sont réunies, le combat peut avoir lieu entre les combattants de part et d'autre de l'obstacle. Deux types d'obstacles doivent alors être distingués : les obstacles dits « neutres » et les obstacles de type défensif.

Obstacles neutres.

Ces obstacles (par exemple, un muret de pierre) infligent les mêmes pénalités aux deux combattants, quel que soit le côté duquel ils se trouvent. Un adversaire situé de l'autre côté d'un obstacle neutre n'est pas pris en compte pour déterminer le nombre de dés de combat d'un combattant.

Obstacles défensifs.

Ce type d'obstacle est spécifiquement étudié pour défendre une position. On distingue alors le côté Attaquant et le côté Défenseur.

Bien entendu, ce type d'obstacle avantage uniquement le combattant situé du côté Défenseur.

Un adversaire situé du côté Défenseur d'un obstacle défensif n'est pas pris en compte pour déterminer le nombre de dés de combat d'un combattant situé du côté Attaquant.

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.

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. Il existe néanmoins deux exceptions :

- 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.

VIII-E. Tirer sur un élément de décor.

Si un tireur prend un élément de décor pour cible alors qu'un combattant de son camp se trouve au contact de celui-ci, aucun jet de répartition n'est requis : si le tir est réussi, l'élément subit le jet de Blessures.

De même, si un combattant libre de tout adversaire (et au contact d'un élément de décor) est visé par un tir, aucun jet de répartition n'est requis, c'est le combattant qui est touché.

Enfin, si un combattant au contact d'un élément de décor et d'un adversaire est pris pour cible par un tireur, le jet de répartition ne prend pas en compte l'élément de décor.

VIII-E-1. Artillerie perforante.

Les règles sur l'artillerie précisent que les projectiles perforants poursuivent leur course au-delà de la cible. Dans le cas des éléments de décor, cette règle ne s'applique qu'à ceux dont la base (surface au sol) ne dépasse pas 5 x 5cm. Pour les éléments de Taille supérieure, les projectiles perforants ne poursuivent jamais leur course, même si l'élément est détruit ou raté.

En outre, dans le cas d'un tir perforant à travers une fenêtre ou une porte fermée, 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-F. Mêlée et élément de décor.

VIII-F-1. Assaut sur un élément de décor.

Pour qu'un combattant soit considéré comme étant au contact d'un élément de décor (et donc pour qu'il puisse effectuer des attaques à son encontre), il doit avoir effectué un assaut contre celui-ci.

Tous les assauts contre des éléments de décors indestructibles sont considérés comme des engagements. Une charge effectuée contre un élément de décor destructible est une charge.

VIII-F-2. Séparation des mêlées.

Lors de la séparation des mêlées, les éléments de décor ne sont pas pris en compte. Un combattant a toujours la possibilité d'attaquer un élément de décor s'il se trouve à son contact, même si des attaques ont déjà été portées contre cet élément de décor plus tôt durant la phase de combat.

VIII-F-3. Mouvements de poursuite.

Un combattant ne peut pas attaquer un élément de décor suite à un mouvement de poursuite. Il doit se trouver au contact de l'élément au début de la phase de combat pour pouvoir l'attaquer.

La destruction d'un élément de décor pendant la phase de combat ne donne pas droit à un mouvement de poursuite.

VIII-F-4. Attaques sur un élément de décor.

Pour infliger des dégâts à un élément de décor au corps à corps, un combattant doit se trouver au contact de sa base. Sauf cas exceptionnel mentionné dans le texte de la mission, un élément de décor ne peut pas se défendre. L'attaquant doit cependant réussir des tests d'Attaque.

Un élément de décor n'est pas considéré comme un combattant. À ce titre, 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) et ne permet pas à un combattant d'obtenir un dé de combat supplémentaire.

Note : *Un combattant engagé contre un élément sans être au contact d'un combattant adverse dispose de deux dés de combat contre cet élément.*

Un combattant qui se trouve à la fois au contact d'un élément de décor et d'un ou plusieurs combattants adverses 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.

Exemple : *Un combattant se trouve au contact d'un élément de décor et de deux adversaires. L'élément est un objectif de mission à détruire. Lors de la phase de combat, le combattant place ses 3 dés en attaque. Lorsque vient son tour d'attaquer, il dispose des choix suivants :*

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

VIII-G. Dégâts et destruction.

VIII-G-1. Dégâts et points de structure.

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 5cm 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 Petite Taille.

VIII-G-2. Effondrement de la structure.

Lorsqu'un élément de décor est détruit, sa chute peut provoquer des dégâts alentour. Toutefois, seuls les éléments les plus massifs ayant 15 PS ou plus peuvent causer de tels dégâts.

Lorsqu'un tel élément s'effondre, les règles suivantes s'appliquent :

- Les combattants situés sur la structure ou à l'intérieur de celle-ci sont ensevelis. Même s'ils ne sont pas forcément morts, ils ne peuvent plus participer au combat et sont considérés comme des pertes.
- Les combattants situés (même partiellement) dans un rayon de 2,5cm autour de l'élément subissent un jet de Blessures (FOR égale à la RES de l'élément).

VIII-G-3. Incendies.

Certains éléments (ou zones de terrain) peuvent être considérés comme inflammables. Les zones à risque doivent être désignées avant la bataille.

Si un élément de décor ou une zone inflammable perd des PS suite à un jet de Blessures provoqué par un sortilège faisant appel au Feu ou par une arme enflammée (une épée sous l'effet du sortilège « Châtiment incandescent », un projectile de crache-feu de Mid-Nor, etc.), un marqueur « Incendie/0 » est placé à l'endroit où l'élément a été touché.

Lors de chaque phase de temps mort, 1d6 est lancé pour chaque marqueur « Incendie/X » sur le terrain :

- Sur '1' ou '2', le marqueur est retiré (s'il s'agit d'un « Incendie/0 ») ou sa valeur X est réduite de 3.
- Sur '3', le marqueur reste en place avec la même valeur.
- Sur '4', '5' ou '6', la valeur X du marqueur est augmentée de 3.

On considère que l'incendie affecte toute zone inflammable dans un rayon de X cm autour du marqueur.

Les éléments de décor inflammables, ainsi que les combattants situés (même partiellement) dans une zone incendiée, subissent un jet de Blessures (FOR=8) lors de la phase de temps mort.

De même, si un combattant termine son activation (aux paliers 0 et 1) dans une zone enflammée, il subit immédiatement un jet de Blessures (FOR=8).

Enfin, si un combattant traverse une zone enflammée (aux paliers 0 et 1) sans s'y arrêter, il subit un jet de Blessures (FOR=6).

Si l'incendie affecte un seul élément de décor isolé et que celui-ci est détruit, tous les marqueurs « Incendie/X » qui se trouvent dessus sont retirés.

Une zone enflammée coupe toutes les lignes de vue aux paliers 0 et 1. En outre, deux combattants ne peuvent pas s'affronter au corps à corps si un élément enflammé se trouve entre eux.

VIII-H. Matériaux de construction.

Les tableaux présentés dans cette section recensent les matériaux de construction les plus couramment utilisés sur Aarklash et certains autres plus rares. Une RES est donnée pour chacun. Certains sont associés à des compétences (voir XIX-F). Les PS d'un élément dépendent des matériaux dont elle est constituée et de sa Taille.

Une liste de constructions et les PS qui y sont associés est fournie à titre de référence dans la section suivante. Les PS de certains éléments (comme les murs ou les portes, par exemple) sont calculés en fonction de leur épaisseur et du matériau utilisé. Une valeur de base est donnée pour chaque élément. Pour calculer les PS, il suffit de multiplier cette valeur par l'épaisseur en centimètres (valeur arrondie au supérieur) de l'élément.

Exemple : La pierre possède une valeur en PS de 3. Une statue (ou un mur) d'une épaisseur de 2cm bénéficie donc de 6 PS.

Les bâtiments sont considérés comme un tout. Ils possèdent un nombre global de PS.

Bâtiments	PS
Tente en toile	3
Hutte en torchis	4
Cabane en bois	5
Petite maison en pierre et bois	8
Tour de guet en bois	7
Pont en bois	8
Petit édifice en pierre	10

Pont en pierre	12
Grande maison en pierre	15
Tour en pierre	15
Donjon en pierre	18

Matériau	RES	PS	Compétences
Cristal, verre, vitrail	0	1	Cassant, Translucide
Verre renforcé	1	1	Translucide
Enchevêtrement d'os	2	1	
Tissu, toile	2	1	Inflammable
Cuir, toile goudronnée	3	1	Inflammable
Chair corrompue (chair d'essence surnaturelle ou magique)	3	2	
Torchis	3	2	Inflammable
Planches de bois	5	3	Inflammable
Planches renforcées de métal	6	3	Inflammable
Brique	6	3	
Troncs	7	3	Inflammable
Pierre	8	3	Indestructible
Métaux communs (or, plomb, cuivre, bronze, fer, étain)	8	4	Indestructible
Métaux résistants (acier, etc...)	10	5	Indestructible
Alphax	12	6	Indestructible

VIII-I. Exemples de décors.

(photos)

VIII-I-1. Colonnes des tourmenteurs, Héraut de la miséricorde, Colonne de la tentation, Colonne des calamités.

Matière : Pierre / RES=8.

Compétences : Indestructible, Inaltérable.
6PS.

VIII-I-2. Pilier des crânes.

Matière : Os / RES=2.

Compétences : Inaltérable.
2PS.

VIII-I-3. Spirale de chair.

Matière : Chair corrompue / RES=3.

Compétences : Inaltérable.
4PS.

VIII-I-4. Porte de manoir.

Matière : Planches renforcées de métal / RES=6.

Compétences : Inflammable, Inaltérable.
3PS.

VIII-I-5. Grande porte.

Matière : Planches renforcées de métal / RES=7.

Compétences : Inflammable, Inaltérable.
3PS.

VIII-I-6. Gardien de l'éternité.

Matière : Pierre / RES=8.

Compétences : Indestructible, Inaltérable.
3PS.

VIII-J. Fortifications, assaillants.

Certaines catégories de combattants ne peuvent utiliser aucun des équipements décrits dans cette section, soit par manque d'intelligence, soit parce que leur équipement les en empêche :

- Créatures dont la DIS est inférieure à 3.
- Machines de guerre.
- Cavaliers et centaures.

Ces combattants ne peuvent en aucun cas transporter ou utiliser les équipements décrits ci-après, ni même en être équipés.

Plutôt que de s'attaquer individuellement à la porte d'une forteresse, les combattants peuvent unir leurs forces pour en venir à bout à l'aide d'un bélier.

Il existe plusieurs types de béliers, plus ou moins gros. Certains sont même montés sur une structure couverte capable de rouler. Ces règles pour Confrontation n'abordent cependant que les béliers les plus légers pouvant être portés par l'infanterie.

Au lieu d'enfoncer la porte, les assaillants peuvent se lancer à l'assaut de l'enceinte pour tenter de passer par-dessus. Les échelles constituent un moyen rudimentaire, mais efficace, d'y parvenir. Il est également possible d'utiliser des cordes à grappin, moins encombrantes, mais plus risquées à utiliser.

VIII-J-1. Cordes et grappins.

Au moment de la constitution de l'armée, n'importe quel combattant (à l'exception de ceux mentionnés en début de section J) peut être équipé d'une corde à grappin pour 3 PA. Si un combattant meurt avant d'avoir pu utiliser sa corde, celle-ci est perdue.

Le lancement du grappin est considéré comme un tir du point de vue de la résolution des actions.

Un combattant est capable de lancer un grappin à une hauteur qui varie selon sa Taille :

- Petite Taille : 12cm.
- Taille moyenne : 15cm.
- Grande Taille : 18cm.
- Très Grande Taille : 22cm.

Lorsqu'un combattant tente de lancer un grappin, la distance entre son socle et le point visé sur l'élément est mesurée. Si cette distance est supérieure à la portée maximale du grappin, la tentative échoue. Dans le cas contraire, le combattant doit effectuer un test d'Initiative de difficulté 6.

Si la tentative échoue, la manœuvre peut être retentée lors d'un tour ultérieur. En cas de succès, le grappin est fixé à l'élément.

Pour grimper à la corde, un combattant doit se trouver au contact de l'élément de décor à escalader et à la verticale du point d'accroche du grappin. Il doit commencer son déplacement à cet endroit et ne peut effectuer aucune autre action avant de grimper.

Le combattant doit ensuite effectuer un test d'Initiative de difficulté égale à la RES inscrite sur sa carte de références. En cas d'échec, il ne parvient pas à grimper et reste immobile. Si le jet est réussi, le combattant grimpe jusqu'en haut. Là encore, quels que soient son MOU et la distance réelle qui le sépare du sommet, on considère qu'il arrive en haut.

Un combattant au contact du point auquel le grappin a été accroché peut tenter de couper la corde en utilisant ses dés d'attaque contre elle. Une telle action ne peut être effectuée que pendant la phase de combat. La corde est alors considérée comme un élément de décor.

La corde elle-même a une RES de 1 et 1 PS. Si la corde est coupée, elle est détruite.

Règle spéciale : Si un combattant est en train de grimper à la corde attaquée, il peut utiliser ses dés de défense pour tenter de parer les attaques dirigées contre la corde.

VIII-J-2. Echelles.

Une échelle coûte 5PA. Le nombre de ces équipements dans une armée n'est pas limité et ils ne comptent pas dans le pourcentage autorisé de machines de guerre.

Les échelles doivent être représentées sur le terrain.

Note : Les échelles peuvent être représentées par de simples languettes de bois ou de plastique de 15cm de long sur 3cm de large.

Lors du déploiement, chacun de ces équipements doit être placé sur le terrain en même temps que son porteur et au contact de celui-ci.

Leur déplacement répond aux règles sur le déplacement d'engins immobiles, à une exception près : n'importe quel combattant (à l'exception de ceux mentionnés plus haut) peut participer à leur déplacement.

Une échelle a un poids de 6 et une longueur de 15cm.

Les porteurs peuvent être placés au contact de chaque côté de l'équipement. En revanche, aucun porteur ne peut être placé à l'avant ou à l'arrière.

Au terme de leur déplacement, les porteurs peuvent faire basculer l'échelle contre l'élément à prendre d'assaut. La base de l'échelle doit alors être placée au contact du socle du porteur le plus proche de l'élément.

S'il s'avère que l'échelle est trop courte, elle tombe au sol (il n'est pas permis de mesurer la distance avant). Une échelle au sol (ou appuyée contre un élément) peut être ramassée pour une nouvelle tentative. Pour ramasser une échelle, un combattant doit simplement se trouver à son contact au début de son activation. Il est possible de ramasser une échelle, de se déplacer et de la positionner durant le même tour.

Un combattant qui commence son activation au contact de la base d'une échelle peut grimper au sommet. Il ne peut effectuer aucune autre action avant de grimper.

Quels que soient son MOU et la distance réelle qui le sépare du sommet, on considère qu'il arrive en haut.

Un combattant au contact d'une échelle (à sa base ou au sommet) peut tenter de la faire tomber.

Une telle action ne peut être effectuée que pendant la phase de combat, à la place d'un test d'Attaque. Le combattant doit consacrer deux dés de combat à cette action (à la manière d'un coup de maître).

Il doit ensuite réussir un test de Force d'une difficulté égale à 6 + RES du combattant qui se trouve dessus (valeur inscrite sur la carte de références). En cas de succès, l'échelle tombe : elle est détruite et le grimpeur est Tué net.

VIII-J-3. Escalade, actions et combat.

Tant qu'un combattant se trouve sur une échelle ou agrippé à une corde, il ne peut effectuer d'autre action que combattre au corps à corps et prendre pied sur l'élément (à moins que la présence d'un adversaire ne l'en empêche). Il ne peut recourir à aucune compétence active. S'il s'agit d'un magicien ou d'un fidèle, il ne récupère ni mana ni Foi Temporaire.

Lorsqu'un combattant parvient au sommet d'un obstacle grâce à une échelle ou une corde, plusieurs cas de figure sont possibles :

- S'il peut prendre pied sur l'obstacle, il s'arrête au contact de l'échelle ou de la corde. Si ce placement l'amène au contact d'un adversaire, on considère qu'il s'agit d'un engagement.
- Si aucune surface praticable ne se trouve à l'arrivée, le grimpeur doit sauter de l'autre côté. Si la distance qui le sépare du sol est supérieure à 5cm, il subit alors un jet de Blessures de FOR égale à la hauteur. S'il survit le combattant doit être placé dans un rayon de 10cm à la verticale de son point de chute et hors de tout contact adverse. Son activation est alors terminée. S'il n'est pas possible de placer le combattant en raison de la présence d'obstacles, on considère qu'il redescend (il doit donc être placé au pied de la corde).
- Si le combattant atteint le sommet de l'obstacle mais qu'un adversaire l'empêche de prendre pied dessus, un combat a lieu.

Attention ! Une même corde (ou échelle) ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour. En d'autres termes, lors d'un même tour, un seul combattant peut arriver au sommet d'un obstacle grâce à une échelle ou une corde donnée.

Si le grimpeur arrive face à un défenseur, il doit se frayer un passage au cours d'un combat très périlleux. La figurine de l'assaillant est mise de côté (elle est censée se trouver en équilibre au sommet de la corde ou de l'échelle).

Tant qu'un combattant se trouve sur l'échelle ou sur la corde, aucun autre ne peut grimper. Les adversaires ne peuvent pas non plus grimper derrière lui pour l'attaquer dans le dos.

Lors d'un combat entre un assaillant sur une corde ou une échelle et un défenseur, le défenseur bénéficie des avantages d'un obstacle défensif.

Rappel : Le grimpeur ne peut utiliser aucune compétence active.

VIII-J-4. Béliers.

Un bélier coûte 10 PA. Le nombre de ces équipements dans une armée n'est pas limité et ils ne comptent pas dans le pourcentage autorisé de machines de guerre. Les béliers doivent être représentés sur le terrain.

Note : N'importe quelle tige de 10cm de long peut faire l'affaire pour figurer un bélier.

Lors du déploiement, chacun de ces équipements doit être placé sur le terrain en même temps que son porteur et au contact de celui-ci.

Leur déplacement répond aux règles sur le déplacement d'engins immobiles, à une exception près : n'importe quel combattant (à l'exception de ceux mentionnés plus haut) peut participer à leur déplacement.

Un bélier a un poids de 8 et une longueur de 10cm.

Les porteurs peuvent être placés au contact de chaque côté de l'équipement. En revanche, aucun porteur ne peut être placé à l'avant ou à l'arrière.

Le bélier ne peut être utilisé que pour attaquer des éléments de décor ou des engins immobiles.

Pour attaquer un élément au bélier, tous les porteurs doivent être libres de tout adversaire et déclarer une charge sur la cible.

Si la tête du bélier parvient au contact de la cible, cette dernière subit un jet de Blessures de FOR égale à 5 plus FOR cumulée de tous les porteurs. Pour ce calcul, les pénalités dues aux Blessures des porteurs sont prises en compte.

Exemple : Quatre porteurs dont la FOR est respectivement de 4, 6, 3 et 8 attaquent une porte au bélier. L'un d'eux est en Blessure légère et l'autre en Blessure grave. La FOR de l'impact est donc de $5 + 4 + 6 + 3 + 8 - 1 - 2 = 23$.

Le bélier lui-même est considéré comme un équipement et ne peut pas être détruit.

VIII-J-5. Equipements incendiaires.

Tout combattant peut être doté d'un équipement incendiaire (torche, feu grégeois, flèche incendiaire, etc.) pour 3PA Dès lors, toute attaque au corps à corps ou à distance portée contre un élément de décor peut être considérée comme enflammée (au choix du joueur qui contrôle l'attaquant).

VIII-K. Fortifications, défenseurs.

VIII-K-1. Rochers.

Le défenseur peut disposer des réserves de grosses pierres sur ses remparts pour bombarder l'ennemi.

Chaque tas (matérialisé par quelques pierres collées sur un socle 3,75 x 3,75cm) coûte 10PA et représente une réserve de rochers suffisante pour toute la bataille.

Les tas doivent être placés après le déploiement des combattants des deux camps. Ils ne peuvent pas être déplacés par la suite.

Pendant son activation, n'importe quel combattant peut lancer un rocher dans les conditions suivantes :

- Il s'agit d'une action exclusive.
- Le combattant doit être libre de tout adversaire.
- Il doit se trouver au contact du rempart et à une distance maximale de 2,5cm du tas de rochers au moment du tir.
- La cible doit se trouver dans la ligne de vue du lanceur et dans un rayon de 5cm en contrebas.

Si toutes ces conditions sont réunies, le joueur lance 1d6. La cible est touchée sur '3' ou plus et subit un jet de Blessures (FOR=6).

VIII-K-2. Poix enflammée.

Plus meurtrière que de simples rochers, la poix permet d'effectuer des attaques de zone et d'enflammer les engins adverses.

Le défenseur peut disposer des chaudrons de poix enflammée sur ses remparts pour les déverser sur les assaillants. Les chaudrons doivent être placés au contact du bord du rempart, après le déploiement des combattants. Ils ne peuvent pas être déplacés par la suite.

Chaque chaudron (représenté par un socle 3,75 x 3,75cm) coûte 15PA. À l'inverse des réserves de rochers, les chaudrons sont à usage unique.

Au moment de son activation, n'importe quel combattant peut renverser un chaudron dans les conditions suivantes :

- Il s'agit d'une action exclusive.

- Le combattant doit être libre de tout adversaire.
- Il doit se trouver au contact du chaudron.

Si toutes ces conditions sont réunies, chaque combattant situé (même partiellement) dans un rayon de 5cm en contrebas subit un jet de Blessures (FOR=6). Les éléments inflammables sont susceptibles d'être incendiés.

VIII-K-3. Equipements incendiaires.

Tout combattant peut être doté d'un équipement incendiaire (torche, feu grégeois, flèche incendiaire, etc.) pour 3PA. Dès lors, toute attaque au corps à corps ou à distance portée contre un élément de décor peut être considérée comme enflammée (au choix du joueur qui contrôle l'attaquant).

