

## Ch.7 Mouvements.

### Sommaire :

<b>VII-A. Déplacement</b> .....	<b>1</b>
VII-A-1. Déplacement lors d'un assaut.....	1
VII-A-2. Charger/engager plusieurs adversaires.....	2
VII-A-3. Rediriger un assaut.....	2
VII-A-4. Pénalités de charge.....	2
VII-A-5. Orientation au terme du déplacement.....	2
VII-A-6. Ignorer la présence d'un combattant ami.....	3
<b>VII-B. Désengagement</b> .....	<b>3</b>
<b>VII-C. Vol</b> .....	<b>3</b>
VII-C-1. Placement des figurines.....	3
VII-C-2. Déplacement au sol et dans les airs.....	3
VII-C-3. Changement de palier.....	4
VII-C-4. Atterrissage.....	4
VII-C-5. Charge en piqué.....	4
<b>VII-D. Mouvements de poursuite</b> .....	<b>4</b>
VII-D-1. Qui peut poursuivre ?.....	5
VII-D-2. Combien de fois un combattant peut-il poursuivre ?.....	5
VII-D-3. Déplacement lors d'une poursuite.....	5
VII-D-4. Engagement lors d'une poursuite et gestion des combats suivants.....	5

### VII-A. Déplacement.

Il existe différents types de déplacements (la marche, la course, la charge et l'engagement). Cependant, les règles suivantes valent pour tous.

**Potentiel de déplacement** : La distance qu'un combattant peut parcourir est exprimée en centimètres. Elle dépend de sa caractéristique Mouvement, du type de déplacement choisi et des manœuvres éventuellement accomplies.

Action	Potentiel de déplacement
Marche	MOU x 1
Course	MOU x 2
Déplacement à couvert	MOU x 1
Engagement (libre de tout adversaire)	MOU x 2
Engagement (après désengagement)	MOU x 1
Charge	MOU x 2
Poursuite	MOU / 2 (arrondi à l'entier supérieur)

#### VII-A-1. Déplacement lors d'un assaut.

(photos/schémas)



Lorsqu'un assaut est déclaré, la distance entre le point matérialisant l'avant du socle du combattant et le bord de celui de sa cible doit être mesurée. Le joueur qui contrôle le combattant n'est pas obligé de déplacer ce dernier en ligne droite. Il peut lui faire emprunter un chemin détourné, pour éviter des obstacles par exemple. Dans un tel cas, c'est la distance réellement parcourue par le point matérialisant l'avant du socle du combattant qui doit être mesurée, en tenant compte des détours.

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.

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

Au terme d'un assaut, qu'il s'agisse d'une charge ou d'un engagement, c'est l'avant du socle du combattant qui doit être placé au contact de la cible. Dans le cadre d'une charge, la cible est susceptible de subir certains malus, en fonction de la Taille des combattants (voir VII-A-4).

Le déroulement des assauts peut être influencé par les effets de la peur (voir XI-A) et/ou du tir (voir XIII-A-8).

### VII-A-2. Charger/engager plusieurs adversaires. (photos/schémas)

Un combattant peut tout à fait 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.

### VII-A-3. Rediriger un assaut.

Il arrive qu'un assaut échoue à cause de la cible, qui peut s'enfuir (voir XI-D-1) ou mourir suite à un tir (voir XIII-A-8), un sort (voir XIV-L) ou un miracle (voir XV-I).

Le combattant doit se rendre jusqu'à sa cible initiale, il peut alors 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.

### VII-A-4. Pénalités de charge. (photos/schémas)

Lorsqu'un combattant est chargé, il subit des pénalités de charge si la **puissance** cumulée des adversaires qui chargent égale ou dépasse la sienne.

**Exemples :** Un goblin (puissance=1) charge un garde d'Alahan (puissance=1). La puissance de ces combattants étant égale, la charge du goblin inflige des pénalités au garde d'Alahan.  
Un garde d'Alahan (puissance=1) charge un Wolfen (puissance=2). La puissance du garde étant inférieure à celle du Wolfen, il ne lui inflige pas de pénalités de charge.  
Deux templiers du Griffon (2 x puissance=1) chargent un troll noir (puissance 2). La puissance cumulée des templiers étant égale à celle du troll, ils lui infligent des pénalités de charge.

Seuls les combattants qui chargent durant le même tour de parole sont comptabilisés dans le calcul de la puissance.

**Exemple :** Un goblin (puissance=1) charge un cyclope de Mid-Nor (puissance=2) (à gauche) alors que deux autres gobelins engagent le même cyclope. Les gobelins qui engagent l'adversaire ne sont pas pris en compte dans le calcul de la puissance totale. Le cyclope ne subit donc pas de pénalités de charge.

Si un combattant charge plusieurs adversaires à la fois, leurs valeurs de puissance se cumulent.

**Exemple :** Un cyclope de Mid-Nor (puissance=2) charge 2 guerriers Sessairs (2 x puissance=1). La puissance combinée des deux Sessairs étant égale à celle du cyclope, ils subissent tous deux les pénalités de charge.  
Un guerrier Sessair (puissance=1) charge deux Incendiaires orques (2 x puissance=1). La puissance du guerrier étant inférieure à celles des Incendiaires, il ne leur inflige pas de pénalités de charge.

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.

### VII-A-5. Orientation au terme du déplacement.

Au terme d'un **assaut**, un combattant doit être orienté en direction de son adversaire (l'avant de son socle doit être placé au contact du socle de la figurine adverse). La figurine assaillie n'est pas réorientée en direction de son adversaire.

Au terme d'une marche ou d'une course, un combattant peut être orienté dans n'importe quelle direction, au choix du joueur qui le contrôle.

### VII-A-6. Ignorer la présence d'un combattant ami.

Les combattants des 2 camps sont considérées comme des obstacles infranchissables, à une exception près : un combattant peut passer « à travers » des combattants amis qui sont activées lors du même tour de parole que lui.

## VII-B. Désengagement.

Le désengagement est une manœuvre qui peut être tentée pour échapper à un combat ou pour permettre à un combattant d'engager un adversaire différent. Pour être autorisé à tenter un désengagement, un combattant doit remplir 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).

Il existe deux façons de se désengager : un combattant peut mettre son agilité à l'épreuve ou tenter de se sortir en force de la mêlée.

Le combattant doit réussir un test d'Initiative d'une difficulté égale à  $4 + 2$  par adversaire au contact de son socle. Un combattant qui souhaite se désengager d'un combat peut tenter de le faire en utilisant sa Force plutôt que son Initiative, à condition d'être 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.

Quel que soit le type de désengagement tenté, les pénalités des Blessures subies par le combattant s'appliquent au résultat final du test.

Si le combattant parvient à se désengager, son potentiel de déplacement est de MOU x 1 (en cm). S'il échoue, tous ses dés de combat sont automatiquement placés en défense lors de la phase de combat du tour en cours, y compris dans les combats qui font suite à un mouvement de poursuite. Un pion Défense est placé près de la figurine.

Un combattant qui réussit à se désengager est libre d'engager des combattants adverses (y compris parmi ceux dont il vient de se désengager), dans la limite de son déplacement.

## VII-C. Vol.

Trois **paliers d'altitude** sont utilisés pour représenter la position des combattants sur le champ de bataille et dans les airs.

**Palier 0** : Toutes les figurines en contact avec le sol sont au palier 0, même si elles se trouvent au sommet d'un obstacle (les éléments de décor posés sur le champ de bataille sont considérés comme étant au palier 0). Ce dernier n'est donc pas situé sur le niveau de la table de jeu, mais bien sur le relief des éléments disposés sur celle-ci. Les figurines qui disposent de la compétence «Vol» doivent être déployées au palier 0, à moins que le scénario ne précise le contraire.

**Palier 1** : Ce palier représente la zone de vol à basse altitude.

**Palier 2** : Ce palier représente la zone de vol à haute altitude.

### VII-C-1. Placement des figurines.

Lorsque deux figurines se trouvent à la verticale du même point, mais à des paliers d'altitude différents, les placer l'une par rapport à l'autre devient délicat. Pour remédier à cette situation, les règles suivantes doivent être appliquées.

Dès qu'un combattant prend son envol et se retrouve au palier 1 ou 2, sa figurine est remplacée par un pion sur lequel est noté le palier correspondant (les pions fournis avec le jeu Rag'Narok peuvent être utilisés à cet effet).

Tant que le combattant demeure aux paliers 1 ou 2, tous ses déplacements sont effectués à l'aide du pion qui le représente.

Tant que le combattant demeure aux paliers 1 ou 2, il bénéficie d'un champ de vision de 360°.

### VII-C-2. Déplacement au sol et dans les airs.

Les figurines dotées de la compétence «Vol» disposent de deux valeurs de Mouvement. La première représente leur MOU au sol et la seconde celui en vol.

Un combattant qui commence son déplacement au palier 0 utilise la première valeur (c'est-à-dire sa vitesse au sol).

Un combattant qui commence son déplacement aux paliers 1 ou 2 utilise la seconde valeur (c'est-à-dire sa vitesse en vol).

Le déplacement en vol répond aux mêmes règles que le déplacement au sol, à quelques exceptions près. Seul le pion est déplacé. La taille des socles des figurines n'est pas prise en compte. Les pions peuvent se contourner librement. Cela représente l'extrême mobilité des combattants qui évoluent dans les airs. Lorsqu'un combattant en vol effectue un assaut, c'est la distance entre le pion qui le représente et sa cible qui est mesurée.

Il est donc possible de charger, d'engager ou de réaliser un déplacement équivalent à une marche ou à une course.

Au palier 1, les combattants ignorent les pénalités de mouvement liées aux différents types de terrains, mais doivent tout de même contourner les obstacles dont la hauteur dépasse 15cm.

Au palier 2, les combattants ignorent tous les obstacles (même les autres créatures situées au palier 2) et les pénalités de mouvement liées aux différents types de terrains.

### VII-C-3. Changement de palier.

Un combattant peut changer de palier avant ou après son déplacement. Cette manœuvre doit cependant être annoncée avant tout déplacement car elle engendre une réduction du Mouvement.



Se déplacer au palier 0 puis décoller au palier 1 : MOU terrestre réduit de 5.

Décoller au palier 1 puis se déplacer : MOU terrestre réduit de 5.

Passer du palier 1 au palier 2 ou inversement : MOU aérien réduit de 5.

**Exemple :** Un joueur annonce qu'un ange morbide situé au palier 2 descend au palier 1 lors de son activation. Le MOU en vol de l'ange passe de 17,5 à 12,5. L'ange peut alors se déplacer au palier 2 puis descendre au palier, ou l'inverse.

Un combattant ne peut changer de palier qu'une seule fois par tour.

Un combattant ne peut pas changer de palier pendant un mouvement de poursuite.

**Note :** la charge en piqué est un changement palier, le MOU aérien y est donc aussi réduit de 5.

### VII-C-4. Atterrissage.

L'atterrissage au palier 0 constitue un cas à part. Le changement de palier réduit le MOU aérien de 5 et il n'est pas permis de se déplacer après l'atterrissage. Il peut néanmoins effectuer toute autre action à laquelle il a droit (tir, incantation, divination, etc.). Il peut également effectuer un mouvement de poursuite pendant la phase de corps à corps. Son MOU au sol est alors pris en compte.



Un combattant peut rediriger son assaut après l'atterrissage si sa cible n'est plus là (tuée net ou en déroute).

### VII-C-5. Charge en piqué.

Un combattant situé aux paliers 1 ou 2 peut effectuer une charge en piqué sur un adversaire situé au palier directement inférieur au sien. Cette attaque répond aux mêmes règles qu'une charge normale.

Lorsqu'un combattant effectue une charge en piqué, il gagne INI+2, ATT+2 et FOR+2.

Ce bonus est acquis même si le combattant est séparé de la cible de sa charge au terme de la séparation des mêlées.



Il n'est cependant valable que lors du premier combat auquel le combattant participe et ne s'applique plus si le combattant effectue un mouvement de poursuite.

### VII-C-6. Interactions entre paliers adjacents.



Par défaut, un effet de jeu n'affecte que le palier du combattant qui le génère.

Certains effets de jeu peuvent agir sur plusieurs paliers, cela est toujours clairement stipulé dans le texte de l'effet en question.

Un combattant volant peut changer de palier durant son mouvement (voir VII-C).

Un combattant peut tirer sur une cible à un palier adjacent (voir XIII-A-2).

Un combattant peut incanter un sortilège sur une cible à un palier adjacent (voir XIV-E-4).

Un combattant peut appeler un miracle sur une cible à un palier adjacent (voir XV-E-4).

## VII-D. Mouvements de poursuite.

(photos/schémas)

Au terme d'un combat, si un combattant tue tous ses adversaires (c'est-à-dire les figurines ennemies impliquées dans le même **combat**), il peut effectuer un mouvement de poursuite.

#### VII-D-1. Qui peut poursuivre ?

Tous les combattants dont tous les adversaires ont été éliminés au terme d'un combat peuvent effectuer un mouvement de poursuite.

#### VII-D-2. Combien de fois un combattant peut-il poursuivre ?

Un même combattant ne peut effectuer qu'un seul mouvement de poursuite par tour.

#### VII-D-3. Déplacement lors d'une poursuite.

**1. Si le combattant est déjà au contact d'une ou plusieurs figurines adverses** qui n'étaient pas impliquées dans le même combat que lui, deux choix sont possibles.

Il peut se déplacer de la moitié de son MOU (en cm et arrondie au supérieur) pour se sortir de la mêlée. Aucun test de désengagement n'est alors nécessaire et ce déplacement peut amener le combattant à engager un adversaire (même l'un de ceux avec lesquels il était déjà en contact).

Il peut rester sur place. On considère alors qu'il vient d'engager le ou les adversaires qui se trouvent à son contact.

**Exemple :** Dans cette mêlée, les combats sont séparés de la façon suivante : garde royal contre pantin morbide/joueur d'épée contre goule/garde d'Alahan contre guerrier zombie et fossoyeur de Salauël.

Le garde royal vient d'éliminer le pantin morbide. N'ayant aucun autre adversaire impliqué dans le même combat que lui, il peut effectuer un mouvement de poursuite. Étant au contact de la goule et du guerrier zombie, il peut soit se déplacer de 5cm, soit rester sur place pour continuer à se battre.

**2. Si le combattant est libre de tout adversaire**, il peut se déplacer de la moitié de son MOU (en cm et arrondie au supérieur). Ce déplacement peut l'amener à engager une figurine adverse. Sauf exception due à un effet de jeu particulier, un mouvement de poursuite n'entraîne pas de pénalités de charge.

**Exemple :** Le combat (à gauche) entre le karnagh Drune et le javelinier goblin est résolu en premier. Le karnagh ayant éliminé le javelinier, il peut se déplacer de la moitié de son MOU et engager l'un des bûshis.

**Remarque :** Le fait d'engager un adversaire suite à un mouvement de poursuite n'empêche pas les magiciens et les fidèles de lancer des sortilèges ou d'accomplir des miracles pendant la phase de combat en cours s'ils en ont la possibilité.

#### VII-D-4. Engagement lors d'une poursuite et gestion des combats suivants.

Si un combattant parvient au contact d'un combattant adverse au terme d'un mouvement de poursuite, divers cas de figure sont possibles :

- Si le combattant engagé a déjà combattu lors de la phase de combat en cours, rien ne se passe et un autre combat est désigné pour être résolu.
- Si le combattant engagé est libre de tout adversaire et n'a pas encore combattu, un combat est immédiatement résolu entre lui et le combattant qui vient de poursuivre.
- Si le combattant engagé est déjà impliqué dans un combat qui n'a pas encore été résolu, celui-ci l'est immédiatement et le combattant qui a poursuivi y participe comme s'il n'avait pas encore combattu lors de ce tour (il subit néanmoins toutes les pénalités dues à ses précédents combats).

**Exemple :** Le combat (à gauche) entre l'inquisiteur du Griffon et le porteur de fléau de Mid-Nor est résolu en premier. L'inquisiteur élimine le porteur de fléau et peut donc effectuer un mouvement de poursuite. Le mouvement de poursuite de l'inquisiteur l'amène à engager le guerrier des gouffres. Le combat entre celui-ci et le thallion n'ayant pas encore été résolu, il l'est immédiatement et l'inquisiteur y participe.

Un mouvement de poursuite peut parfois obliger à effectuer une nouvelle séparation de la mêlée avant le combat. Dans ce cas, c'est uniquement le combat impliquant le combattant qui vient de poursuivre qui doit être résolu immédiatement.

**Exemple :** Le combat (à droite) entre l'éventreur et le guerrier Construct cynwäll est résolu en premier.

L'éventreur élimine son adversaire et effectue un mouvement de poursuite.

Le mouvement de poursuite de l'éventreur l'a amené au contact de l'un des deux selsÿms. Cette mêlée doit donc être à nouveau séparée et le combat entre l'éventreur et le selsÿm doit être résolu immédiatement.