

## Ch.6 Contact et Ligne de vue.

### Sommaire :

<b>VI-A. Champ de vision et ligne de vue.</b> .....	<b>1</b>
VI-A-1. Éléments de décors. ....	1
VI-A-2. Champ de vision. ....	1
VI-A-3. Ligne de vue. ....	1
VI-A-4. Ligne de vue et Contact. ....	2
<b>VI-B. Notion de contact.</b> .....	<b>2</b>
VI-B-1. Contact entre socles carrés. ....	2
VI-B-2. Contact avec des socles ronds. ....	2
VI-B-3. Nombre de combattants au contact. ....	2

### VI-A. Champ de vision et ligne de vue.

Les actions décisives d'une confrontation nécessitent la plupart du temps qu'un combattant en voit un autre. Ainsi, il est impossible de charger un adversaire dissimulé ou même de lui tirer dessus.

#### VI-A-1. Éléments de décors.

Les éléments de décor ne représentent ni plus ni moins que ce qu'ils sont. Un groupe de quatre arbres ne représente pas une forêt impénétrable. Chaque arbre ne dissimule que ce que son tronc et son feuillage cachent effectivement à l'échelle du champ de bataille. Un tireur peut donc cibler une figurine s'il dispose d'une ligne de vue entre les troncs.

#### VI-A-2. Champ de vision.

(photos/schémas)  
(nouveau schéma avec socle rond)



Le champ de vision des combattants couvre un angle de 180° par rapport à l'avant de leur socle. Il est obligatoire de matérialiser l'avant du socle en y appliquant un point de peinture.

Pour certaines machines de guerre, l'angle du champ de vision de l'artilleur est calculé par rapport à l'extrémité de l'arme utilisée. Une telle exception est précisée sur les cartes de capacités spéciales de l'engin.

#### VI-A-3. Ligne de vue.

(photos/schémas)  
(nouveau schéma avec cône de vue)



Par défaut, l'essentiel des interactions à distance entre 2 combattants nécessitent que le combattant actif ait une Ligne de vue sur sa cible, avec 2 exceptions principales :

- Ce n'est pas le cas lorsqu'un effet de jeu affecte tous les combattants à moins de Xcm de l'origine de l'effet.
- Ce n'est pas le cas si l'effet de jeu stipule clairement qu'aucune Ligne de vue n'est nécessaire.

Pour déterminer si un élément de décor ou une figurine empêche un combattant de voir sa cible, trois paramètres doivent être pris en compte :

**La source** : Le combattant qui tente de voir la cible. La ligne de vue prend sa source au point qui matérialise l'avant de la figurine.

**L'obstacle** : L'élément de décor ou la figurine qui se trouve entre la source et la cible.

**La cible** : L'élément de décor ou la figurine que la source tente de voir.

Avant toute action nécessitant qu'un combattant en voit un autre, on vérifie que la cible se trouve bien dans le **champ de vision** de la source. Si ce n'est pas le cas, la cible ne peut pas être visée, chargée, etc...

Si la cible se trouve dans le champ de vision de la source, la règle suivante s'applique.

Si l'obstacle est d'une Taille supérieure ou égale à celle de la source et de la cible, alors la source ne voit pas la cible.

Si l'obstacle est d'une Taille inférieure à celle de la source ou à celle de la cible, alors la source voit **partiellement** la cible.

*Exemples : Le tyran de Vile-Tis est d'une Taille supérieure à celle du tireur et du demi-elfe, le faucheur d'Alahan (à gauche) ne voit pas ce dernier (à droite).*

*Le tyran de Vile-Tis (à droite) est d'une Taille supérieure à celle du demi-elfe, le faucheur d'Alahan (à gauche) le voit.*

En ce qui concerne les figurines, la Taille sert de point de référence pour cette comparaison. En revanche, si un élément de décor doit être pris en compte, la variété de formes de ce type d'obstacles oblige les joueurs à se fier à leur perception et à leur bon sens pour déterminer ce qui est visible ou non.

#### VI-A-4. Ligne de vue et Contact.

Un combattant possède une Ligne de vue sur tous les combattants en contact avec lui. Même ceux qui sont en dehors de son champ de vision.

### VI-B. Notion de contact.

#### (photos/schémas)

Certaines figurines étant représentées dans des postures qui rendent délicat le placement d'autres figurines à leur contact, on peut considérer qu'une figurine en touche une autre même lorsque les deux doivent être séparées de quelques millimètres. Cela n'est valable que si le mouvement de la figurine permettait d'arriver réellement jusqu'au socle.

**Le contact entre 2 combattants est toujours réciproque**, si l'un des 2 est considéré comme étant en contact, alors l'autre l'est aussi.

#### VI-B-1. Contact entre socles carrés.

#### (photos/schémas)

Une figurine est considérée comme étant au contact d'une autre (amie ou ennemie) si plus de la moitié d'un côté de son socle touche le socle de l'autre figurine.

Lorsqu'un combattant est placé au contact d'un autre suite à un déplacement, le point matérialisant l'avant de son socle DOIT être placé au contact du socle de son adversaire (ou de l'un d'entre eux en cas de contact multiple). Toutefois, si une figurine est placée au contact d'une pièce déjà en contact avec d'autres combattants, ceux-ci peuvent être légèrement décalés de façon à permettre le placement du nouvel assaillant.

**Attention !** Cela n'est possible que si les figurines à déplacer sont effectivement au contact du socle de la cible. Si elles ne le sont pas, elles sont considérées comme des obstacles et ne peuvent pas être déplacées.

#### VI-B-2. Contact avec des socles ronds.

#### (photos/schémas)

Une figurine (sur socle rond) est considérée comme étant au contact d'une autre (amie ou ennemie) si son socle touche le socle de l'autre figurine.

Certaines figurines étant représentées dans des postures qui rendent délicat le placement d'autres figurines à leur contact, on peut considérer qu'une figurine en touche une autre même lorsque les deux doivent être séparées de quelques millimètres. Cela n'est valable que si le mouvement de la figurine permettait d'arriver réellement jusqu'au socle.

#### VI-B-3. Nombre de combattants au contact.

En fonction de sa taille, le nombre d'adversaires qui peuvent entrer en contact avec un combattant est limité (quel que soit la taille "réelle" de son socle) :

- Petite taille : 3.
- Taille normale : 4.
- Grande taille : 6.
- Très grande taille ou « Énorme/X » : 8.
- Titan : 16.

L'expression "libre de tout contact" désigne un combattant qui ne se trouve au contact d'aucun combattant ennemi.