

# Champs de bataille

## Note aux débutants (bis)

Lors de vos premières parties de *Hell Dorado*, contentez-vous d'utiliser les éléments de décor généraux décrits en p. 189 sans tenir compte des règles de composition du champ de bataille et autres zones de conflit. Plus tard, lorsque vous maîtriserez parfaitement les règles et les capacités de vos combattants, vous pourrez utiliser les règles complètes. Je sais, je l'ai déjà dit, mais c'est pour que tout le monde soit bien au courant.

Une partie classique de *Hell Dorado* se déroule sur un champ de bataille carré mesurant 75 centimètres de côté (30 toises). La composition de ce champ de bataille obéit à des règles précises qui pourront être générales (décrites ci-après) ou spécifiques à certains scénarios.

La manière dont un champ de bataille est agencé affecte par la suite les compagnies qui s'y affrontent.

**La sélection d'un champ de bataille se fait toujours après que les compagnies ont été composées par les joueurs.**

## Composition du champ de bataille

Dans *Hell Dorado* la création du champ de bataille avant le début de l'affrontement entre les deux compagnies est une phase de jeu à part entière.

Deux situations distinctes peuvent se présenter :

- les joueurs s'affrontent sur un champ de bataille déjà préparé (table avec décors intégrés, décors prédéfinis par un scénario spécifique, etc.), dans ce cas, c'est le joueur qui dispose de la Domination qui choisira en premier sa zone de déploiement parmi celles disponibles ;
- les joueurs s'affrontent sur un champ de bataille vierge. C'est à cette situation habituelle que nous allons nous intéresser dans les règles suivantes.

## Choix de la nature du champ de bataille.

En premier lieu, les joueurs doivent s'accorder sur la nature du champ de bataille (notamment en fonction des éléments de décor disponibles). Si les joueurs ne peuvent pas ou ne veulent pas se mettre d'accord, il suffira alors de jeter un dé et de reporter le résultat sur la table suivante (en ayant pris soin de remplacer les champs de bataille dont vous ne possédez pas les décors) :

1d6	Nature du champ de bataille
1	Désolation glacée
2	Enfer ardent
3	Nécropole
4	Plaines hurlantes
5-6	La nature du champ de bataille est déterminée par le joueur qui possède la Domination.

Les quatre natures de champ de bataille sont décrites en p. 190.

## Détermination des zones de terrain

Les joueurs se positionnent de part et d'autre du champ de bataille, de manière à se faire face. Le format standard des tables de tournoi de *Hell Dorado* est de 30 toises (75 centimètres) de côté. Pour des parties amicales, il est toutefois parfaitement possible de jouer sur des formats de table différents.

On divise ensuite le champ de bataille en 9 zones de terrain de taille égale (carrés de 10 toises – soit 25 centimètres – de côté).

Il est possible de visualiser facilement les zones de terrain en positionnant temporairement des jetons aux angles des zones de terrain.

## Reconnaissance du terrain

Chaque joueur met de côté ses combattants disposant de la capacité spéciale Éclaireur. Dans les paragraphes qui suivent, le terme « éclaireur » représente un combattant qui possède cette capacité spéciale.

Chaque joueur dispose de 9 jetons de reconnaissance : 1 jeton de valeur 0, 2 de valeur 1, 2 de valeur 2, 2 de valeur 3 et 2 de valeur 4.

Les joueurs prennent en main leurs 9 jetons de reconnaissance et posent leurs éclaireurs devant eux. Le joueur qui possède le plus grand nombre d'éclaireurs décide s'il commence ou s'il laisse cet honneur à son adversaire (en cas d'égalité, c'est le joueur qui possède la Domination qui décide). À tour de rôle, chaque joueur doit utiliser une des trois options suivantes :

- jouer un jeton de reconnaissance face cachée sur une des zones de terrain. Chaque joueur ne peut placer qu'un seul jeton par zone de terrain (à la fin, chaque zone comportera obligatoirement 2 jetons, un pour chaque joueur) ;
- retourner un jeton de reconnaissance adverse déjà placé sur sa face visible. Cette option « coûte » un des éclaireurs du joueur qui l'utilise ;
- forcer son adversaire à jouer son prochain jeton de reconnaissance dans la zone indiquée et face visible. Cette option « coûte » un des éclaireurs du joueur qui l'utilise.

Les éclaireurs « dépensés » de cette façon sont provisoirement retirés du jeu mais participeront normalement au combat à venir. C'est juste une façon de signaler que leur capacité spéciale a été utilisée. Lorsque tous les jetons de reconnaissance ont été placés, à raison de 1 par zone de terrain et par joueur, on passe à la phase la plus intéressante : la terraformation !

## Terraformation

Une fois que les deux joueurs ont posé tous leurs jetons de reconnaissance, on retourne face visible tous les jetons présents sur le champ de bataille qui ne l'étaient pas déjà.

Deux situations peuvent alors se présenter sur chaque zone de terrain :

- les deux jetons de reconnaissance joués sur une zone sont de même valeur : cette zone crée immédiatement une **zone de conflit** sur le champ de bataille, ce qui pourra provoquer l'apparition d'éléments de décor spéciaux ou des modifications plus générales de l'ensemble du champ de bataille. Sauf exceptions indiquées dans la description des zones de conflit, la zone incriminée sera vierge de tout élément de décor ;
- les deux jetons joués sur une même zone de terrain sont de valeurs différentes : on retire alors immédiatement le jeton de plus faible valeur et seul le joueur dont le pion de reconnaissance reste sur la zone choisira les éléments de décor qui l'occuperont.

Durant toute cette procédure, on tient compte du nombre de zones de conflit créées afin de calculer la puissance réelle de l'effet spécial déclenché.

Ensuite, en commençant par celui qui possède la Domination, chaque joueur positionne des éléments de décor parmi ceux disponibles en « dépensant » dans chaque zone où il possède un jeton de reconnaissance un nombre de points égal à la valeur indiquée sur le jeton en question. Il peut diviser ces points de façon à placer plusieurs éléments différents où il le désire dans la zone, mais doit respecter les règles suivantes :

- tous les éléments Impraticables doivent être séparés d'au moins 2 toises ;
- sauf exception, il ne peut pas superposer plusieurs éléments ;
- sauf exception, aucun élément ne peut déborder sur une autre zone ;
- il doit dépenser tous ses points.

**Exemple** : un joueur dispose d'un jeton de reconnaissance de 3 sur une zone. Il doit donc y placer plusieurs éléments pour un total de 3 points. S'il choisit des éléments de décor généraux, il peut placer dans la zone un bloc de roche (1 point) et des stalagmites (2 points).

### Pour vous, les pauvres...

*Il faut bien reconnaître que chez Asmodée, on a l'habitude de vivre dans un palace et de jouer avec du matériel dont les simples mortels ne pourraient que rêver. Par exemple, au moment où je relis ces lignes, je suis dans un hamac, en plein cœur de la forêt amazonienne et je sirote un planteur bien frais. Elle n'est pas belle, ma vie ?*

*Comment faire pour meubler un champ de bataille avec des éléments de décor présents en nombre réduit ?*

*Attribuez-leur une valeur allant de 1 à 4 en fonction de leur importance stratégique relative et contentez-vous de placer sur le champ de bataille les éléments dont vous disposez. Dans ce cas, il est bien évidemment possible que certaines zones ne soient pas pourvues en éléments de décor.*

*Vous pouvez aussi attribuer à vos éléments de décor classiques (forêt, marais, etc.) des caractéristiques d'éléments de décor typiques des champs de bataille de Hell Dorado.*

*Enfin, vous pourrez aussi vous rendre sur le site web de Hell Dorado ([www.helldorado.fr](http://www.helldorado.fr)) pour y trouver des éléments de décor à imprimer et à poser sur le champ de bataille.*

# Nature générale des éléments de décor

Les éléments de décor qui sont placés sur le champ de bataille affectent les combattants de bien des manières. Vous trouverez ci-après une liste de caractéristiques générales dont peuvent être dotés les éléments de décor. Par la suite, dans la description de la nature exacte des champs de bataille, vous découvrirez d'autres caractéristiques nécessaires à la définition d'éléments beaucoup plus spécifiques.

## Taille des éléments

### Amas

Les éléments de cette nature sont représentés par un décor d'une surface de 3 à 5 toises de long et de large.

### Barrière

Les éléments de cette nature sont représentés par un décor long de 3 à 4 toises et large d'une demi-toise (ou moins).

### Bâtiment

Les éléments de cette nature sont représentés par un décor d'environ 6 toises de long sur 4 toises de large. Ils doivent aussi mesurer au moins 4 toises de haut.

### Champ

Les éléments de cette nature sont représentés par l'un des décors suivants (au choix du joueur et selon la disponibilité des décors) : une surface mesurant entre 8 et 10 toises de long et de large, deux surfaces mesurant entre 4 et 6 toises de long et de large, ou quatre surfaces mesurant entre 2 et 4 toises de long et de large.

### Construction

Les éléments de cette nature sont représentés par un décor d'environ 2 à 3 toises de long et de large.

### Parcelle

Les éléments de cette nature sont représentés par l'un des décors suivants (au choix du joueur et selon la disponibilité des décors) : une surface mesurant entre 4 et 6 toises de long et de large ou deux surfaces mesurant entre 2 et 4 toises de long et de large.

## Effets généraux des éléments

### Effet suivi ou non d'une valeur

*Lorsque le nom d'un effet est suivi d'une valeur, cette dernière correspond à un paramètre de jeu utilisé dans la description de l'effet. Par souci de simplification, si le nom de l'effet n'est suivi d'aucune valeur, on considère qu'elle est égale à 1.*

Dans toutes les descriptions suivantes, un combattant est considéré comme présent dans un élément de décor si au moins une partie de son socle s'y trouve.

### Consacré x (caractéristique • mot-clé • Immunisé ou Affecté)

Dès qu'un combattant entre dans ce type de décor, il est affecté d'une augmentation de la caractéristique concernée de +x points. De manière générale, sauf précision contraire dans la description du décor, le bonus de caractéristique disparaît dès que le combattant sort du décor en question. Si cet effet est accompagné d'un mot-clé, il sera précisé si les combattants répondant à ce mot-clé sont les seuls à être affectés ou à être immunisés contre l'effet du décor. Si cet effet n'est accompagné d'aucun mot-clé, il affectera indifféremment tous les combattants qui se trouvent dans ce décor. Les effets d'un élément de décor Consacré ne peuvent pas augmenter la Défense d'un combattant au-delà de 5.

### Difficile

Il n'est pas aisé de se déplacer dans un élément de décor de cette nature. Les combattants ne peuvent y entrer, en sortir ou s'y déplacer qu'en effectuant une action permettant un déplacement normal ou limité (inférieur ou égal à leur caractéristique de DPT). Pour pouvoir y entrer, en sortir ou s'y déplacer en effectuant une action qui augmente le déplacement au-delà de sa valeur de base (Charge ou Course par

exemple), le joueur qui contrôle le combattant doit dépenser 1 point de Commandement. Une telle dépense de point de Commandement n'est pas un ordre.

### **Gênant**

L'élément de décor gêne les lignes de vue qui le traversent (+1 à la difficulté finale des tirs, maximum 6). Ce malus est fixe quelle que soit la distance parcourue par la ligne de vue dans un élément de décor de ce type (mais cumulatif si la ligne de vue traverse plusieurs éléments de ce type). Ce terme est essentiellement utilisé pour définir la nature d'un élément de décor qui gêne la vue mais ne protège pas contre les tirs (fumerolles, brouillard, végétaux, etc.). Les règles de ligne de vue et de couverture s'appliquent ensuite normalement. Il est important de noter que ce terme, lorsqu'il est appliqué à un élément, concerne toute la zone et pas seulement les éléments qui s'y trouvent et qui symbolisent le type de terrain.

### **Impraticable**

Il est impossible de passer ou de s'arrêter sur cet élément de décor. Indique généralement des décors de plus de 2 toises de haut. Les zones de contrôle des combattants ne s'étendent pas au-delà d'un élément de décor impraticable.

### **Maudit x (caractéristique • mot-clé • Immunisé ou Affecté)**

Dès qu'un combattant entre dans ce type de décor, il est affecté d'une diminution de la caractéristique concernée de -x points. De manière générale, sauf indication contraire dans la description du décor, le malus de caractéristique disparaît dès que le combattant sort du décor en question. Si cet effet est accompagné d'un mot-clé, il sera précisé si les combattants répondant à ce mot-clé sont les seuls à être affectés ou à être immunisés contre l'effet du décor. Si cet effet n'est accompagné d'aucun mot-clé, il affectera indifféremment tous les combattants qui se trouvent dans ce décor. Les effets d'un élément de décor Maudit ne peuvent pas réduire la Défense d'un combattant en dessous de 1.

### **Mortel x (type de dégâts • mot-clé • Immunisé ou Affecté)**

Si un combattant est présent dans cet élément de décor au moment de la phase d'entretien, il subit immédiatement x points de dégâts sans prendre en compte sa valeur de Protection.

### **Opaque**

Une partie du décor qui se trouve sur cet élément bloque les lignes de vue qui le traversent. Ce terme est essentiellement utilisé pour définir la nature d'un élément de décor un peu étrange (cristaux, pics rocheux, excroissances de chair, etc.). Les règles de ligne de vue et de couverture s'appliquent ensuite normalement. Il est important de noter que seules certaines parties du décor sont opaques. Cela signifie que lorsqu'on parle d'une dizaine de stalagmites situées dans une zone de 8 toises sur 6, on les considère toutes individuellement comme opaques, mais que la zone elle-même n'est pas considérée comme opaque et qu'il est donc possible de tracer une ligne de vue dégagée entre les stalagmites situées dans ladite zone.

### **Radiant (état ou capacité spéciale • mot-clé • Immunisé ou Affecté)**

Dès qu'un combattant entre dans ce type de décor, il est affecté d'un état ou d'une capacité spéciale spécifique. De manière générale, sauf indication contraire ou effet Consumé, la capacité spéciale ou l'état disparaissent dès que le combattant sort de cet élément de décor. Un combattant qui dispose déjà de la capacité spéciale ou de l'état conféré ne sera pas affecté, sauf si la capacité octroyée est d'un niveau supérieur à la sienne. Si cet effet est accompagné d'un mot-clé, il sera précisé si les combattants répondant à ce mot-clé sont les seuls à être affectés ou à être immunisés contre l'effet du décor. Si cet effet n'est accompagné d'aucun mot-clé, il affectera indifféremment tous les combattants qui se trouvent dans ce décor.

### **Spécial**

Ce décor dispose d'une capacité particulière qui sera indiquée dans sa description.

### **Superposition**

Il est possible de superposer un autre élément de décor à ce décor (ou le contraire, le cas échéant).

### **Unique**

Ce terrain ne peut être présent qu'une seule fois sur un même champ de bataille.

### **Effet des éléments de décor sur les combats au contact**

Nous avons déjà vu la façon dont les éléments de décor affectent les lignes de vue et donc les tirs. Mais le combat au contact peut lui aussi être légèrement modifié par les éléments de décor. Tout combattant situé au

moins une demi-toise plus haut que son adversaire reçoit un bonus de +1 CBT. En revanche, si la tête du combattant le plus bas n'atteint pas le socle du combattant le plus haut, aucun contact et a fortiori aucun combat au contact ne peut avoir lieu entre les deux.

## Zones de conflit

Lorsque deux joueurs placent la même mise sur une zone de terrain, il en résulte un effet un peu particulier. La ou les zones en question restent dépourvues d'élément de décor (dans la grande majorité des cas, voir cas particuliers ci-dessous) et le joueur qui a la Domination effectue un jet pour déterminer quel type de zone de conflit affectera le champ de bataille.

Les zones de conflit représentent des éléments chaotiques de l'univers infernal, des facteurs qui n'ont pas pu être pris en compte par les compagnies qui vont s'affronter, car le combat éclate prématurément, avant que chacune n'ait véritablement le temps de prendre pleinement possession des lieux.

Pour chaque type de champ de bataille il existe trois types de zones de conflit. Si une zone doit être déterminée, lancez 1d6 : un résultat de 1-2 indique la première zone de la liste, un résultat de 3-4 la deuxième et un résultat de 5-6 la troisième.

### Fréquence des zones de conflit

Nombre de zones de conflit	Fréquence
1-2	6
3-4	5
5 ou +	4

Lors de chaque phase d'entretien, le joueur qui possède la Domination lance 1d6. S'il obtient un résultat supérieur ou égal à la Fréquence de la zone (indiquée dans la table de fréquence des zones de conflit, (**voir ci-dessus**)), l'effet de la zone de conflit se déclenche. Sinon, il ne se passe rien.

Ce jet de dé est effectué au tout début de la phase d'entretien (c'est une exception à la règle de base qui veut que les effets se déclenchent dans un ordre précis au cours de cette phase).

Sauf indication contraire, les effets d'une zone de conflit sont immédiats et/ou ne se poursuivent pas d'un tour sur l'autre.

## Champs de bataille

Chaque bataille est censée se dérouler dans un endroit particulier des Enfers. Et force est de constater qu'il y a autant d'Enfers que de façons de les concevoir. Un groupe de joueurs expérimenté pourra parfaitement concevoir un champ de bataille très particulier avec des règles spéciales, des zones de conflits et des éléments de décor spécifiques. Les règles de *Hell Dorado* vous permettent de localiser les combats dans quatre régions différentes. Le site Internet ([www.helldorado.fr](http://www.helldorado.fr)) et de futures extensions vous permettront d'en découvrir d'autres.

## Éléments de décor généraux

Dans un premier temps, nous allons décrire les éléments de décor qui peuvent être présents dans tous les types de champs de bataille situés en enfer. Un joueur pourra donc toujours sélectionner un ou plusieurs de ces éléments pour créer le champ de bataille.

### Éléments à 1 point

#### Bloc de roches

*Amas • Impraticable • Opaque*

Cet élément de décor représente un unique bloc de roche qui pointe vers le ciel.

#### Colline

*Spécial • Superposition*

Vous pouvez placer une colline de n'importe quelle taille dans la zone de terrain (elle peut même dépasser dans les zones adjacentes). La colline doit être centrée dans la zone de terrain d'origine. Il est fréquent qu'un

combattant qui se trouve sur la colline et qui frappe un adversaire qui ne l'est pas bénéficié du bonus d'attaquant surélévé.

#### **Stalagmites**

*Amas • Difficile • Opaque*

L'élément de décor comporte plusieurs stalagmites qui gênent le déplacement et les lignes de vue des combattants.

### **Éléments à 2 points**

#### **Brumes infernales**

*Amas • Gênant*

Plusieurs petits orifices qui ne gênent en rien le déplacement produisent une fumée gênante pour la vue bien que non toxique. De tels éléments de décor peuvent permettre la progression des combattants opposés à des tireurs.

#### **Roc**

*Parcelle • Impraticable • Opaque*

Cet élément est semblable au bloc de roche, mais beaucoup plus gros.

#### **Stalagmites**

*Parcelle • Difficile • Opaque*

Cet élément de décor occupe simplement une plus grande surface que l'élément à 1 point qui porte le même nom.

### **Éléments à 3 points**

#### **Brumes infernales**

*Parcelle • Gênant*

Une grande surface de terrain est couverte de petits orifices générant une énorme quantité de fumée qui gêne les tirs.

#### **Faïlle**

*Parcelle • Impraticable*

Une ouverture dans le sol bloque totalement le déplacement des combattants.

#### **Stalagmites**

*Champ • Difficile • Opaque*

Cet élément de décor occupe simplement une plus grande surface que l'élément à 2 points qui porte le même nom. C'est chouette, j'ai comme l'impression de raconter toujours la même chose.

### **Éléments à 4 points**

#### **Brumes infernales**

*Champ • Gênant*

Même chose que l'élément de décor à 3 points décrit ci-dessus, mais encore plus grand.

#### **Crevasse**

*Champ • Impraticable*

Un ou plusieurs grands trous dans le sol rendent cette zone de terrain presque impraticable.

#### **Pitons rocheux**

*Champ • Impraticable • Opaque*

Un ou plusieurs énormes blocs de pierre vont rendre ce champ de bataille difficile à négocier. Sans compter les lignes de vue bloquées par ces masses titanesques.

## **Désolation glacée**

Même si l'imagerie populaire décrit plus souvent l'enfer comme un désert de lave que comme une grande étendue glacée, les différentes marches qui le constituent ont bien des visages et l'un d'entre eux est celui d'une immense plaine glacée où les conditions de vie sont terriblement difficiles. La morsure du froid et les fréquentes tempêtes de neige bloquent toute chance d'exploration facile. Aujourd'hui, la mort s'habille de blanc.

## Éléments à 1 point d'une désolation glacée

### Étendues enneigées

*Parcelle • Difficile • Gênant • Radiant (Fuyant)*

Cet élément de décor correspond à une étendue de poudreuse d'une légèreté et d'une profondeur exceptionnelles.

### Morsure de l'acier

*Parcelle • Superposition • Mortel (froid) • Spécial*

Cette partie du champ de bataille est la proie d'un froid magique particulièrement cruel. Tous les combattants se trouvant dans cet élément de décor voient les dégâts qu'ils infligent au contact augmenter de 2 points (s'ils obtiennent au moins 1 touche).

## Éléments à 2 points d'une désolation glacée

### Champs enneigés

*Champ • Difficile • Gênant • Radiant (Fuyant)*

Même étendue de neige poudreuse que l'élément à 1 point. La taille de cet élément rend le champ de bataille particulièrement inhospitalier.

### Étendue gelée

*Parcelle • Difficile • Radiant (Ralenti)*

Cet élément de décor est constitué d'un lac gelé dont la surface est plus lisse qu'un miroir. Le déplacement des combattants qui s'y trouvent en est forcément affecté. Notez que le modificateur de déplacement provoqué par l'état Ralenti ne prend effet que lorsqu'un combattant commence son activation dans un tel terrain et dure jusqu'au début de son activation suivante.

### Refuge

*Bâtiment • Impraticable • Opaque*

Il s'agit d'une construction laissée derrière eux par divers explorateurs des royaumes infernaux. De manière générale, ces bâtiments sont solides et sérieusement sécurisés. De ce fait, si les aventuriers des enfers peuvent espérer les ouvrir lors de leurs pérégrinations, il est impossible d'envisager de prendre le temps d'y entrer lors d'une escarmouche.

## Éléments à 3 points d'une désolation glacée

### Brume de givre

*Champ • Superposition • Radiant (Discrétion 4) • Mortel (froid)*

Cet élément de décor est une zone de froid particulièrement intense qui brouille la vue et gèle les doigts, les oreilles et le nez. Y séjourner trop longtemps sonnera le glas des lâches qui comptent y trouver refuge.

### Champs de glace

*Champ • Difficile • Radiant (Ralenti)*

Cet élément de décor de grande taille est une version plus imposante de l'étendue glacée décrite ci-dessus.

## Éléments à 4 points d'une désolation glacée

### Cristal de puissance

*Amas • Opaque • Spécial • Unique*

Un cristal magique donne une puissance martiale mystique aux guerriers qui combattent à sa proximité. Cependant, son énergie est instable et peut conduire à un retour de flamme plus que destructeur. Si cet élément de décor est présent sur le champ de bataille, les compagnies peuvent bénéficier de ses effets. Lors de

la phase d'entretien, chaque joueur peut donner un bonus de +1 CBT à un de ses combattants. Il peut aussi refuser d'accorder ce bonus. Son adversaire doit ensuite effectuer le même choix. Ce bonus dure tant que le cristal est présent. On peut donner ce bonus plusieurs fois durant la partie, mais à chaque fois à un combattant différent. Cependant, si un joueur refuse d'accorder un tel bonus pendant deux phases d'entretien consécutives, le cristal explose. On retire l'élément de décor de la table et certains combattants subissent des dégâts. Tout combattant qui se trouve à 3 toises (ou moins) du cristal ou qui a bénéficié du bonus en CBT subit 2 points de dégâts (sans tenir compte de la Protection). Si le combattant a bénéficié du bonus et se trouve dans la zone de dégâts du cristal, il subit 4 points de dégâts (toujours sans prendre en compte la Protection).

### **Héros ancestraux**

*Construction • Opaque • Spécial*

Cet élément de décor est un énorme bloc de glace dans lequel on distingue deux combattants aux prises l'un avec l'autre, figés dans une étreinte éternelle par une gangue de froid. Des combattants courageux peuvent espérer libérer leur héros de cette prison de givre. Un combattant en contact avec ce décor peut utiliser une action permettant une attaque (Mêlée, Assaut, etc.) pour tenter de briser la glace. Tout dé indiquant un 6 cause une touche. Le combattant qui cause la 10<sup>e</sup> touche brise une partie du bloc de glace, libère son héros et achève celui de son adversaire. Choisissez parmi les figurines peintes et soclées dont vous disposez un troupiou ou un indépendant de 30 points (ou moins) qui se joint immédiatement à votre armée. On doit cependant respecter les règles de composition d'armée et de fréquence. Si le héros libéré possède une valeur de Commandement, elle ne sera prise en compte qu'à la phase d'entretien suivante.

## **Zones de conflit d'une désolation glacée**

### **Première zone de conflit : glace fragile**

*Spécial • Difficile • Mortel 3 (froid) • Spécial • Superposition*

Cette zone de conflit prend la forme d'un élément de décor placé par le joueur qui possède la Domination dans une zone vierge de tout autre élément de décor et qui est représenté par un disque de 4 toises de diamètre. C'est une partie du sol qui se transforme subitement en une mare glacée dans laquelle les combattants goûtent rapidement au froid des enfers. Cet élément de décor est placé dès le début de la partie, mais chaque fois que la zone de conflit se déclenche (et seulement dans ce cas), l'élément se met en mouvement : à la fin de la phase d'actions, une fois que tous les combattants ont agi, le joueur qui a la Domination prend un dé et le lâche à environ 20 cm au-dessus d'une surface plane la plus proche possible de cet élément de décor. On déplace ensuite le disque en direction du dé d'un nombre de toises égales à deux fois la valeur indiquée par le dé. Si la glace fragile atteint un bord de table, son déplacement s'arrête immédiatement. Elle ne quitte donc jamais le champ de bataille. Il faut ensuite attendre que la zone de conflit se déclenche pour qu'elle se déplace à nouveau.

### **Déplacement aléatoire de la glace fragile**

*Si vous désirez utiliser une méthode plus contraignante mais ô combien plus ludique pour simuler le déplacement de la glace fragile (ou de tout autre élément qui se déplace de façon erratique), il vous suffit de vous munir d'un souriceau d'environ une semaine (un bébé hamster fera aussi très bien l'affaire). À cet âge, l'animal vient juste d'ouvrir les yeux et ses déplacements sont plutôt hésitants. Placez l'animal au centre de la glace fragile. Attendez quelques instants que le bébé souris s'en aille découvrir le monde. Au moment où son museau franchit les limites de la glace, reprenez-le doucement et remettez-le dans son réceptacle (moi, généralement, c'est la gueule d'une grenouille cornue d'Argentine, mais vous pouvez très bien le remettre dans sa cage). Il suffit ensuite de jeter un dé et de déplacer la glace dans la direction suivie par la souris d'un nombre de toises égal au double du résultat du dé. Merci qui ?*

### **Deuxième zone de conflit : froid d'enfer**

Si la zone de conflit se déclenche, lors du tour à venir, tous les combattants dont la position après activation n'est pas éloignée d'au moins 3 toises de sa position d'origine subissent 1 point de dégât après ladite activation (la Protection n'est pas prise en compte). De plus, tous les combattants dont les positions avant et après activation sont identiques subissent 1 point de dégât après ladite activation (cumulatif avec les dégâts ci-dessus).

### **Troisième zone de conflit : gel instantané**

Si la zone de conflit se déclenche, un combattant de chaque camp est considéré comme Immobilisé pour le tour à venir. Il faut déterminer aléatoirement ces combattants (le plus facile est de piocher une carte de recrutement dans la main de son adversaire).

## Enfer ardent

Ce champ de bataille est typique des enfers. De lourds nuages de cendres salissent les corps et les âmes tandis que de grandes crevasses vomissent laves et scories. Combattre dans un tel lieu est une expérience éprouvante, même pour le plus endurci des démons.

### Éléments à 1 point d'un enfer ardent

#### Cratère de lave

*Amas • Impraticable*

Cet élément de décor est entièrement constitué de lave en fusion. S'y déplacer est impossible pour qui souhaite survivre plus de quelques secondes.

#### Fumerolles des enfers

*Parcelle • Superposition • Gênant • Radiant (Berserk)*

De petits conduits sortant du sol produisent une fumée rougeâtre qui suscite la colère dans le cœur des êtres vivants. Si un déplacement provoqué par l'état Berserk conduit le combattant à sortir de l'élément de décor, il peut effectuer une dernière passe d'armes contre son adversaire avant de perdre son état Berserk.

#### Roches ardentes

*Champ • Mortel (feu)*

Cet élément de décor est constitué d'une multitude de roches aiguisées et aussi brûlantes que l'haleine d'un éfrit.

### Éléments à 2 points d'un enfer ardent

#### Fumée des enfers

*Champ • Superposition • Gênant • Radiant (Berserk) • Consacré 2 (Combat)*

Cet élément de décor est constitué de minuscules tuyaux qui sortent du sol et qui produisent une lourde fumée noire. La rage de vaincre qui étreint les combattants qui la respirent fait de ces lieux le creuset de milliers de batailles.

#### Mare de lave

*Parcelle • Impraticable*

Cet élément de décor est entièrement constitué de lave en fusion. S'y déplacer est impossible pour qui souhaite survivre plus de quelques secondes. J'ai glissé sur le couper/coller.

#### Statues calcinées

*Parcelle • Opaque • Maudit (Foi • Troupiers • Affectés) • Spécial*

Le sol de cet élément de décor est couvert de statues d'êtres vénérés ou aimés, mais brisées et calcinées. Le souvenir des choses du passé hante l'esprit des combattants et leur fait douter de la justesse de leur combat en enfer. Tous les combattants situés sur cet élément de décor disposent de la capacité Dégâts spirituels pour toutes leurs attaques au contact s'ils ne la possédaient pas, mais ils la perdent s'ils l'avaient déjà.

### Éléments à 3 points d'un enfer ardent

#### Brumes ardentes

*Champ • Superposition • Radiant (Blessé) • Consacré 2 (Combat)*

De petits orifices produisent des gaz toxiques aux effets originaux : les simples mortels se transforment en brutes de combat mais sont victimes de convulsions causées par des douleurs atroces. L'état Blessé n'affecte pas les combattants qui ne peuvent d'ordinaire pas être blessés. Les combattants Fanatiques deviennent Fanatiques plutôt que Blessés.

#### Lac de lave

*Champ • Impraticable*

Cet élément de décor est entièrement constitué de lave en fusion. S'y déplacer est impossible pour qui souhaite survivre plus de quelques secondes. Pareil..

## Éléments à 4 points d'un enfer ardent

### Puits de lave

*Construction • Spécial*

Un petit monticule, sorte de volcan miniature, recèle en son cœur une essence de feu si pure qu'elle affecte la nature même des êtres. Si un combattant passe deux phases d'entretien consécutives sur cet élément et que le joueur qui le contrôle choisit de dépenser 2 points de Commandement de façon permanente, il acquiert jusqu'à la fin de la partie les capacités et modifications de caractéristiques suivantes : +1 DPT, +2 CBT, +1 FOI, Immunité (feu), Régénération. Si ce combattant est tué, il cause immédiatement 2 points de dégâts à tous les membres de sa compagnie (on ne tient pas compte de la Protection). Un seul combattant par compagnie peut être affecté par le puits de lave à un moment donné.

### Puits de paix

*Parcelle • Difficile • Radiant (Ralenti) • Radiant (Régénération) • Radiant (Immunité au feu) • Spécial*

Ces bassins d'eau pure sont comme des furoncles au cul de Satan. Ce sont des havres de paix qui offrent aux étrangers comme aux démons un moment de répit dans cette guerre sans pitié. Ils permettent aussi de faire disparaître tous les états Consumés dont peut-être affecté un combattant (y compris les états durables) s'il se trouve sur cet élément lors d'une phase d'entretien. Exceptionnellement, les états Consumés disparaissent avant que les dégâts qui en découlent ne soient appliqués.

## Zones de conflit d'un enfer ardent

### Première zone de conflit : tempête de feu

Si la zone de conflit se déclenche, tous les combattants présents sur le champ de bataille subissent immédiatement 1 point de dégât (sans prendre en compte la Protection) sauf s'ils sont immunisés contre le feu. Pour toute la durée du tour, tous les combattants sont considérés comme étant Accélérés. La difficulté de tous les tirs augmente de 1 (maximum 6). Les effets de la zone de conflit s'estompent à la fin du tour.

### Deuxième zone de conflit : fournaise

Si la zone de conflit se déclenche, lors du tour à venir, tous les troupiers sont considérés comme étant Ralenti. De plus, tout combattant se déplaçant d'un nombre de toises supérieur à sa valeur de Déplacement subit immédiatement 1 point de dégât (on ne tient pas compte de la Protection) et doit dépenser 1 point de Commandement pour pouvoir le faire (cumulable avec d'autres coûts liés à l'activation ou au déplacement).

### Troisième zone de conflit : geyser de lave

Si la zone de conflit se déclenche, déterminez au hasard une des 9 zones de terrain. Tous les combattants situés dans cette zone subissent les mêmes dégâts que s'ils se trouvaient dans l'aire d'effet d'une explosion (3/2 • Feu) et tous les survivants sont immédiatement affectés de l'état Consumé (Feu • 1/5). Une nouvelle zone est déterminée au hasard à chaque déclenchement de la zone de conflit.

## Nécropole

Les champs de bataille de type Nécropole peuvent tout aussi bien représenter des champs de crânes, des lieux apparus aux enfers à la suite de colossales et sanguinaires batailles terrestres ou des hauts lieux de vénération consacrés aux plus puissantes créatures des enfers, etc. En ces lieux, les morts hurlent aux oreilles des vivants comme à celles des damnés, et des forces plus terribles et plus anciennes encore que les puissances démoniaques se repaissent des chairs et des âmes. Même les démons évitent ces lieux où résident des créatures plus anciennes que l'homme, plus anciennes que la Terre elle-même...

## Éléments à 1 point d'une nécropole

### Champ des lamentations

*Champ • Radiant (Berserk)*

Les cris des damnés emprisonnés et torturés dans cet endroit rendent fous furieux les combattants qui s'y trouvent. Si un déplacement provoqué par l'état Berserk conduit le combattant à sortir de l'élément de décor, il peut effectuer une dernière passe d'armes contre son adversaire avant de perdre son état Berserk.

### Ossements titaniques

*Parcelle • Radiant (Régénération) • Radiant (Ralenti) • Opaque*

De grands animaux démoniaques sont venus mourir ici et leur nature profondément magique affecte sensiblement tous ceux qui s'en approchent. Les combattants entrent dans une transe extatique qui les soigne mais qui affecte aussi sensiblement leurs mouvements et leur motivation.

#### **Tas de crânes**

*Parcelle • Difficile*

Ces amoncellements de milliers de crânes craquent sous les bottes des soldats et gênent leur progression.

### **Éléments à 2 points d'une nécropole**

#### **Amas de ruines**

*Amas • Difficile • Opaque*

Vagues traces d'anciennes constructions plus ou moins humaines, ces morceaux de murs et ces tas de gravats peuvent gêner les déplacements et affectent les lignes de vue des tireurs.

#### **Champ de corps en décomposition**

*Champ • Difficile • Mortel • Radiant (Terreur • Officiers et Indépendants • Affectés)*

Cette masse de corps en décomposition souille les armures et les corps. Combattre dans un tel lieu affecte sensiblement le moral des troupiers qui ne sont pas encore habitués aux affres des combats en enfer.

#### **Champ de crânes**

*Champ • Difficile*

Ces amoncellements de milliers de crânes craquent sous les bottes des soldats et gênent leur progression. Cet élément de décor laisse souvent un effet de déjà-vu.

### **Éléments à 3 points d'une nécropole**

#### **Accumulateur d'âmes**

*Construction • Impraticable • Opaque • Spécial*

Les accumulateurs d'âmes peuvent prendre bien des formes : piliers sculptés et ornements, autel sacrificiel, bloc de roche dans lequel sont gravées des runes de pouvoir, arbres étranges aux formes torturées, etc. Lorsqu'un combattant est éliminé alors qu'il se trouve à 5 toises ou moins d'un accumulateur d'âmes, le joueur qui le contrôle perd immédiatement 1 point de Commandement et son adversaire gagne immédiatement 1 point de Commandement utilisable jusqu'à la fin du tour en cours.

#### **Champ de ruines**

*Champ • Difficile • Opaque*

Restes d'anciennes constructions plus ou moins humaines, ces longs morceaux de murs et ces énormes tas de pierres peuvent gêner les déplacements et affectent les lignes de vue des tireurs.

#### **Charnier**

*Champ • Difficile • Maudit (Foi) • Radiant (Frénétique • Troupiers • Affectés)*

Ces corps enchevêtrés sont les restes d'un combat récent. On peut même très souvent y entendre les suppliques de créatures entre la vie et la mort. Combattre en ces lieux peut vous faire renier Dieu et vous plonger dans la plus terrible des fureurs guerrières. Seuls les vétérans seront épargnés.

### **Éléments à 4 points d'une nécropole**

#### **Autel des anciens dieux**

*Construction • Mortel • Radiant (Immobilisé) • Spécial • Unique*

Cet élément de décor prend le plus souvent la forme d'un trône, d'un autel ou d'un piédestal. Il rend celui qui s'en empare puissant au-delà de toute imagination mais entraîne aussi son vieillissement accéléré. Tout combattant montant sur l'autel des anciens dieux est Immobilisé pour le reste de la partie. À partir de ce moment, ce combattant ne peut plus être soigné et perd toute capacité de Régénération s'il en possédait une. Dès lors, une fois par tour en tant qu'action libre, le joueur qui contrôle le combattant situé sur l'autel peut augmenter la valeur de Combat d'un de ses combattants de la valeur de Combat du combattant sur l'autel. Le combattant qui reçoit ce bonus le garde pendant tout le tour en cours.

#### **Champ de gloire**

*Champ • Mortel • Consacré 2 (Combat)*

Cet élément de décor est seulement parsemé de quelques étendards impies. Mais sa véritable nature se dévoile lorsqu'un combattant y pénètre : les esprits torturés de puissants combattants l'assailent de toutes parts, le meurtrissent dans sa chair mais le portent aussi à se dépasser lors des combats.

### **Champ des mordants**

*Champ • Mortel • Consacré 2 (Protection)*

Le sol de cet élément de décor est couvert d'une infinité de limaces gluantes et carnivores. Dès qu'un combattant y pénètre, les limaces s'agglutinent sur lui pour le dévorer. Ironiquement, cette masse baveuse augmente la Protection des êtres qu'elle dévore.

## **Zones de conflit d'une nécropole**

### **Première zone de conflit : cris des damnés**

*Spécial*

Lorsque cette zone de conflit se déclenche, tous les combattants présents sur le champ de bataille sont considérés comme Blessés s'ils ne l'étaient pas déjà. Cet état n'affecte pas les combattants qui ne peuvent d'ordinaire pas être blessés. Les combattants Fanatiques deviennent Fanatiques plutôt que Blessés. Les effets de cette zone de conflit cessent à la fin du tour.

### **Deuxième zone de conflit : gloire aux inconnus**

*Spécial*

Lorsque cette zone de conflit se déclenche, tous les indépendants subissent immédiatement 2 points de dégâts (la Protection n'est pas prise en compte) et tous les troupiers en regagnent 2 (sans pouvoir dépasser leur maximum).

### **Troisième zone de conflit : gloire aux héros**

*Spécial*

Lorsque cette zone de conflit se déclenche, tous les troupiers subissent immédiatement 1 point de dégât (la Protection n'est pas prise en compte) et tous les indépendants en regagnent 2 (sans pouvoir dépasser leur maximum).

## **Plaines hurlantes**

Ces grandes étendues lugubres sont des déserts infernaux à l'ambiance pesante. Le ciel y est toujours bas et la faune locale décharnée et malade. On peut passer des jours, voire des semaines, sans croiser un point d'eau ou une forme de vie plus importante qu'un ver se repaissant d'un cadavre en décomposition. Mais le pire, ce sont certainement les suppliciés qui hurlent leur malheur millénaire à la face des vivants. Ces concerts de cris d'horreur affectent le moral des troupes et font de chaque nuit un cauchemar permanent dont on craint de ne jamais se réveiller.

## **Éléments à 1 point d'une plaine hurlante**

### **Arbre millénaire**

*Construction • Impraticable • Opaque*

Seul témoignage d'une antique végétation, l'arbre décharné trône dans la plaine comme une verrue sur le nez d'un évêque.

### **Dune de cendres**

*Parcelle • Difficile • Gênant • Radiant (Discrétion 5).*

Cette petite zone de terrain en forme de colline est toujours balayée par des vents hurlants qui soulèvent de grands tourbillons de couleur grise. Il est fréquent qu'un combattant qui se trouve sur la colline et qui frappe un adversaire qui ne l'est pas bénéficie du bonus d'attaquant surélévé.

## **Éléments à 2 points d'une plaine hurlante**

### **Bouche des enfers**

*Construction • Impraticable • Gênant • Spécial*

Les bouches des enfers sont des trous dans le sol, desquels s'échappent d'épaisses et nauséabondes fumées qui rappellent aux lémures qu'ils peuvent à tout moment retourner à la fange dont ils sont issus. Il est impossible à un lémure de contacter un combattant en contact avec une bouche des enfers. Il est par conséquent impossible à un Infernaliste d'invoquer un lémure tant qu'il se trouve en contact avec une bouche des enfers.

### **Refuge**

*Bâtiment • Impraticable • Opaque*

Il s'agit de constructions laissées derrière eux par divers explorateurs des royaumes infernaux. De manière générale, ces bâtiments sont solides et sérieusement sécurisés. De ce fait, si les aventuriers des enfers peuvent espérer prendre le temps de les ouvrir lors de leurs pérégrinations, il ne faut pas compter avoir le temps d'y pénétrer lors d'une escarmouche.

## **Éléments à 3 points d'une plaine hurlante**

### **Bourbier**

*Champ • Difficile • Radiant (Ralenti) • Radiant (Régénération)*

Cet élément de décor est un grand marigot aux capacités guérisseuses étonnantes. Malheureusement, il faut s'y plonger entièrement pour bénéficier de ses effets. L'odeur de mort et de pus qui vous poursuit pendant des jours après ces ablutions impies peut faire hésiter les moins courageux. Notez que le modificateur de déplacement provoqué par l'état Ralenti ne prend effet que lorsqu'un combattant commence son activation dans un tel terrain et dure jusqu'à son activation suivante.

### **Grande dune de cendres**

*Champ • Difficile • Gênant • Radiant (Discrétion 5).*

Cette grande colline est toujours balayée par des vents hurlants qui soulèvent de grands tourbillons gris. Il est fréquent qu'un combattant qui se trouve sur la colline et qui frappe un adversaire qui ne l'est pas bénéficie du bonus d'attaquant surélévé.

## **Éléments à 4 points d'une plaine hurlante**

### **Puits aux âmes**

*Construction • Impraticable • Spécial • Unique*

Ces puits peuvent prendre la forme de simple trou dans le sol ou de constructions un peu plus élaborées. Si, dans ce dernier cas, il est possible de se déplacer sur les bords du puits, le trou en lui-même restera toujours un terrain impraticable. Une construction autour d'un puits sera bien évidemment considérée comme opaque tandis que le trou en lui-même ne bloquera jamais une ligne de vue. C'est de ces puits que sortent les lémures, les âmes de certains des morts qui renaissent aux enfers. Si un Infernaliste termine son activation au contact de ce puits, il peut immédiatement faire apparaître et contrôler un lémure de son choix auquel il confiera un de ses sorts. Ce lémure ne comptera pas dans le calcul de son nombre maximum de lémures invoqués et contrôlés. Chaque Infernaliste ne peut bénéficier du puits qu'une seule fois par partie.

### **Tourbillon éternel**

*Construction • Impraticable • Opaque • Spécial • Unique*

Cet élément de décor prend la forme d'un immense tourbillon qui entraîne des tonnes de poussière vers le ciel. Les vents violents qui l'entourent gênent considérablement l'équilibre des combattants qui s'en approchent. Tout combattant situé à 3 toises (ou moins) de ce décor subit un malus de -1 en DPT et en CBT mais ne peut pas être la cible d'un tir. Un combattant qui utilise une arme produisant des explosions ne peut pas prendre pour cible un point situé dans la zone d'effet de ce décor. Ce décor ne protège pas des armes à effet de souffle.

## **Zones de conflit d'une plaine hurlante**

### **Première zone de conflit : hurlements**

Si la zone de conflit se déclenche, les joueurs perdent immédiatement l'intégralité de leurs points de Commandement disponibles pour le tour. Les effets de cette zone de conflit s'estompent à la fin du tour.

### **Deuxième zone de conflit : tempête de scories**

Si la zone de conflit se déclenche, pour toute la durée du tour, tous les combattants sont considérés comme disposant de la capacité Discrétion 4. De plus, pour toute la durée du tour il n'existe plus de zone de contrôle. Les effets de cette zone de conflit s'estompent à la fin du tour.

**Troisième zone de conflit : pluie de larves**

Si la zone de conflit se déclenche, de gros vers nécrophages qui brûlent les chairs et qui s'agglutinent sur le corps des vivants commencent à tomber du ciel. Tous les combattants subissent immédiatement 1 point de dégât (sans tenir compte de la Protection) mais bénéficient pour la durée du tour d'un bonus de +1 en Protection. Les effets de cette zone de conflit s'estompent à la fin du tour.