

Ravines et possibilités de tir

Explications 2.k

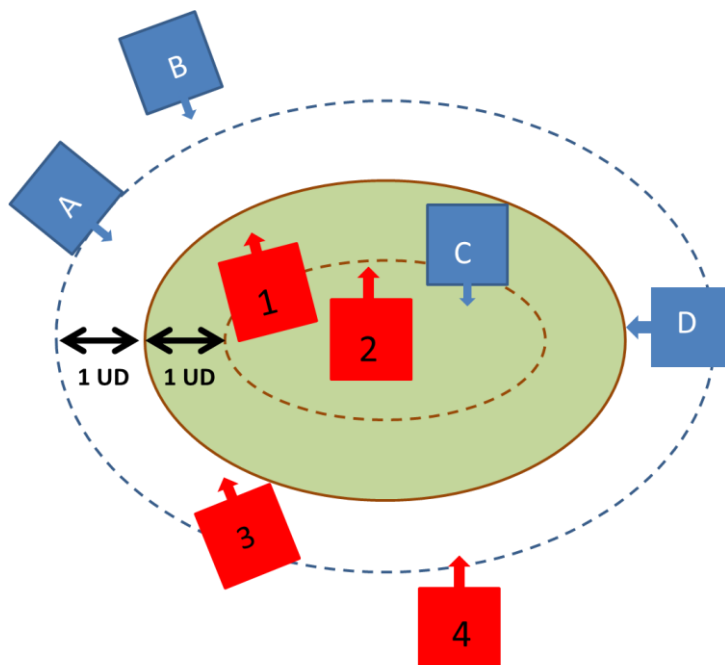
- *Terrains : Ravine page 65*
- *Tirs : Ligne de vue page 47*
- *FAQ : Ravine page 10*

Les ravines posent souvent un problème particulier d'interprétation à beaucoup de joueurs lorsqu'il s'agit de définir les possibilités de tir. La page 10 de la FAQ précise le principe de la règle mais quelques exemples graphiques permettront de le visualiser plus rapidement.

Principes :

- Pour pouvoir tirer depuis l'extérieur de la ravine sur une unité située à l'intérieur, il faut être à une UD ou moins du bord. On peut alors tirer à sa portée maximale.
- Pour pouvoir tirer depuis l'intérieur de la ravine sur une unité située à l'extérieur, il faut être à une UD ou moins du bord mais la portée est alors limitée à la visibilité vers l'extérieur c'est-à-dire une UD.
- On peut tirer par-dessus une ravine sur une unité située de l'autre côté de ce terrain.

Ce qui donne dans l'exemple ci-dessous d'une ravine de 4X6 UD, les possibilités de tir suivantes en supposant que toutes les unités bleu et rouge soient des archers (portée de tir 4 UD) :



- Bleu A est à 1 UD tout juste du bord de la ravine, il voit donc à l'intérieur et peut tirer sur Rouge 1 ;
- Bleu B ne peut tirer sur personne, aucune unité n'étant visible ou à portée ;
- Bleu C ne peut tirer que sur rouge 2 qui, comme lui, se trouve dans la ravine ;
- Bleu D est à moins d'une UD du bord, il peut tirer sur Rouge 2 ;
- Rouge 1 est à une UD ou moins du bord de la ravine, il peut tirer uniquement sur Bleu A qui est dans son secteur de tir et à 1 UD du bord, mais pas sur Bleu B qui est à plus de 1 UD du bord.
- Rouge 2 peut tirer sur Bleu C ;
- Rouge 3 peut tirer sur Bleu A par-dessus la ravine ;
- Rouge 4 est à plus d'1 UD du bord de la ravine. Bleu C n'est donc pas visible, Rouge 4 ne peut lui tirer dessus, ni non plus tirer sur Bleu D qui est hors secteur de tir.