

35100A

CLASSIC

BATTLETECH

QUICK-START RULES

VERSION FRANÇAISE



WK
GAMES

FANPRO



C'est le 31ème siècle, un âge de guerres sans fin qui font rage à travers tout l'espace colonisé par les Humains. Les Empires Stellaires s'affrontent en des guerres épiques gagnées ou perdues par les Battlemechs, titans mécaniques humanoïdes de 10 mètres de haut, hérissés de lasers, d'autocanons et de douzaines d'autres armes mortelles; une puissance de feu suffisante pour aplatis des blocs d'immeubles entiers. Vos Mechwarriors, l'élite de vos forces, pilotent ces mastodontes de métal dans les batailles, brandissant fièrement le drapeau de votre faction, déterminés à accroître la puissance et la gloire de votre royaume. Attentives à leurs moindres ordres, des unités de soutien formées de véhicules blindés ou de Fantassins en Armures Mécanisées se tiennent prêtes à être conduites vers la victoire par un Mechwarrior versé dans les arts militaires. Que deviendront ils, l'objet de légendes ou des pertes oubliées? Leur destin repose sur votre talent tactique... et sur votre chance.

Ces règles de base ont été conçues pour vous permettre de vous précipiter sur le champs de bataille en quelques minutes, avec tout le matériel nécessaire au jeu, carte et pions y compris. Il ne vous faudra plus qu'une paire de dés à 6 faces, et votre imagination.

NOVICE, VÉTÉRAN, ELITE

Ce livret de règles est divisé en 3 sections : Novice (la section colorée en bleu que vous êtes en train de lire), Vétéran (colorée en jaune) et Elite (colorée en rouge). Ces sections sont ordonnées en une progression facile à comprendre, partant des éléments de base et incluant au fur et à mesure d'autres règles et types d'unités. A la fin de chaque section, se trouve un scénario d'entraînement pour permettre aux joueurs de mettre en pratique ce qu'ils ont appris à ce point.

Note : La section Novice est une introduction aux règles telles qu'on les trouve dans le Classic Battletech Introductory Rulebook, tandis que les sections Vétéran et Elite sont une introduction aux autres types d'unités, règles et concepts expliqués dans Classic Battletech Total Warfare.

Novice : Vous découvrez Classic Battletech, lisez la section Novice (ce sera vite fait) puis jouez le scénario d'entraînement Novice. Il s'agit de faire combattre un 'Mech contre un autre 'Mech, mais les règles de base concernant la façon dont les 'Mechs se déplacent, tirent avec leurs armes et subissent des dommages resteront valables tout au long de ce livret, car les exceptions concernant les véhicules et l'infanterie seront données dans les sections Vétéran et Elite. Point n'est besoin de lire plus avant avant de vous précipiter dans votre première partie.

Vétéran : Après avoir assimilé les règles de base sur le mouvement et le combat, et engrangé l'expérience d'un affrontement 'Mech contre 'Mech, la section Vétéran introduit les véhicules, et des règles sur les armes avancées. Dès que vous aurez lu cette section, qui étend vos connaissances existantes, plongez vous dans le scénario d'entraînement Vétéran.

Elite : Maintenant que vous êtes familier avec les 2 premières sections, la section Elite introduit l'infanterie.



LES PIONS

Ces règles simplifiées Classic Battletech contiennent plusieurs pions que vous pouvez découper pour représenter vos 'Mechs, véhicules et fantassins. Ces pions sont utilisés pour marquer la position de chaque unité sur la carte et matérialiser son mouvement pendant un tour.

FICHES DE DONNÉES

Les fiches de données des 'Mechs, véhicules et infanteries sont utilisées pour enregistrer les dégâts subis par chaque unité pendant le combat comme pour afficher les armes et capacités de mouvement d'une unité.

CARTES

Les parties de Classic Battletech sont jouées sur des feuilles de 55cm x 47cm, appelées cartes et divisées en hexagones (désormais appelés hex) qui régissent le mouvement et le combat entre les unités. Ces Cartes peuvent contenir des bois, des rivières, des lacs, des montagnes etc... Afin de faciliter le jeu, les cartes incluses dans ces Règles Simplifiées ne contiennent que des bois, légers ou denses.

DÉS

A Classic Battletech on utilise en général 2 dés à 6 faces. Si la situation requiert de ne jeter qu'un seul dé, les règles l'indiqueront ainsi en abrégé : 1D6. Sauf indication contraire, la mention 2D6 indique qu'il convient de jeter les 2 dés et d'additionner leurs résultats.

SCÉNARIOS D'ENTRAÎNEMENT

Classic Battletech est fait pour 2 joueurs ou plus. Pour des raisons de simplicité, le scénario novice est destiné seulement à deux joueurs, chacun contrôlant un seul 'Mech. Chaque 'Mech, véhicule, infanterie est une unité. Si pour le scénario Vétéran, plus de 2 joueurs sont présents, ils devraient se répartir en 2 équipes égales, chaque joueur contrôlant une unité. Si ce n'est pas le cas, les scénarios Vétéran et Elite sont conçus afin de faciliter l'acquisition de la capacité à contrôler, pour un joueur, de multiples unités.

Dans les divers scénarios d'entraînement, votre unique but est de détruire les forces adverses. Le joueur contrôlant la dernière unité survivante présente sur la carte a gagné. Au fur et à mesure de votre familiarisation avec ces règles, vous pourrez contrôler plus d'une unité à la fois, inventer vos propres objectifs pour des parties, ou carrément relever le défi de passer au Classic Battletech Introductory Boxed Set, ou même encore, à Total Warfare.

SEQUENCE DE JEU

Une partie de Classic Battletech est faite d'une série de tours. A chaque tour, les unités présentes sur la carte ont la possibilité de se déplacer et d'utiliser leurs armes. Chaque tour est fait de plusieurs sous segments, appelés phases. Pendant chaque phase, les joueurs peuvent exécuter un seul type d'action, comme se déplacer ou tirer. Rappelez vous, le mot unité sert à désigner aussi bien les 'Mechs que les véhicules ou l'infanterie .

Chaque tour comprend les phases suivantes, effectuées dans l'ordre suivant :

Phase d'initiative

Phase de Mouvement

Phase de Tir

Phase finale

PHASE D'INITIATIVE

Un joueur dans chaque camp jette 2D6 et additionne leurs résultats pour déterminer l'initiative de son camp. Le camp qui a le plus haut résultat a l'initiative tout au long du tour. En cas d'égalité, rejetez les dés.

PHASE DE MOUVEMENT

Le camp qui a perdu l'initiative sélectionne une de ses unités et la déplace. C'est ensuite le tour du camp qui a gagné l'initiative de déplacer une unité. Chaque camp déplace ainsi ses unités par alternance, tant que toutes n'ont pas bougé. Chaque fois que c'est au tour d'un joueur de déplacer une unité, il doit déclarer pour quelle unité non détruite il agit, même s'il désire simplement que cette unité reste sur place ce tour ci. Quand une unité a effectué sa phase de mouvement, il n'est plus possible de la déplacer pour le tour en cours.

PHASE DE TIR

Le camp qui a perdu l'initiative sélectionne une de ses unités et la fait tirer. Le joueur doit déclarer toutes les attaques qu'il a l'intention de faire avec les armes de cette unité, en spécifiant quelle arme tirera sur quelle cible.

Puis c'est le tour du camp qui a gagné l'initiative. Le joueur doit déclarer toutes les attaques qu'il a l'intention de faire avec les armes de cette unité, comme indiqué ci-dessus.

Les joueurs alternent leurs déclarations d'attaques jusqu'à ce que ce que toutes les attaques aient été déclarées. Chaque fois que c'est au tour d'un joueur de déclarer une attaque, il doit déclarer pour quelle unité non détruite il agit, même s'il désire simplement que cette unité ne tire pas ce tour ci.

RÉSOLUTION DES TIRS

Les joueurs résolvent les tirs pour chaque unité, une unité à la fois. L'ordre dans lequel sont résolues les attaques de chaque unité est déterminé par le joueur qui la contrôle. Les attaques d'une unité doivent être résolues avant de passer à celles de la suivante, pour permettre de garder plus facilement trace de qui a tiré ou pas.

DÉTERMINATION DES DÉGÂTS

Les dégâts infligés par les armes prennent effet à la fin du tour. Les joueurs enregistrent les dégâts au fur et à mesure qu'ils sont infligés, mais ceux ci n'ont pas d'effet sur les capacités d'attaque de la cible avant la fin du tour. En clair, une unité peut résoudre les attaques qu'elle a déclarées pour un tour, même si ses armes ou l'unité elle-même ont été détruites. A la fin de cette phase, tous les

dégâts prennent immédiatement effet.

PHASE FINALE

Les joueurs répètent les phases ci dessus tant qu'un des 2 camps ne réunit pas les conditions de victoire du scénario. Normalement, le camp qui contrôle la dernière unité restant sur la carte a gagné. Si la dernière unité de chaque camp est détruite simultanément pendant un tour, la partie est un match nul.

MOUVEMENT

A Clasic Battletech, les unités peuvent se déplacer, changer de position en utilisant un des divers modes de mouvement. A Chaque tour, les joueurs, pendant la phase de mouvement, doivent déclarer quel mode de mouvement chaque unité utilise. Pour les 'Mechs, le choix est entre marcher ou courir.

Quand un joueur doit déclarer qu'une unité se déplace ou reste sur place, il commence par déclarer le mode de mouvement utilisé. Le joueur choisit, dans les limites fixées par les règles, la façon dont une unité utilise son potentiel de mouvement.

MOUVEMENT : LES FONDAMENTAUX

Comme indiqué p. 22 sur la table des coûts des mouvements, une unité dépense un point de mouvement pour entrer dans un hex. Le type de terrain de l'hex ajoute ou non des points de mouvement à payer pour y entrer, comme indiqué sur la colonne *coût en MP en fonction du type de terrain/hex* de la table. Les 'Mechs peuvent aussi effectuer un autre type d'action de mouvement, par exemple changer d'orientation, en payant les points de mouvement comme indiqués sur la table.

Le joueur commence par payer 1 point de mouvement (MP) pour pénétrer dans un nouvel hex. Le type de terrain de l'hex ajoute d'autres MP à ce coût, comme indiqué sur la table des coûts des mouvements, et paye les MP supplémentaires indiqués. Ces coûts sont cumulatifs. *Par exemple, un 'Mech entrant dans un hex de terrain clair devant lui ne paye qu'1 MP. Mais s'il pivotait d'un côté d'hex (+ 1 MP) pour pénétrer dans un hex de bois denses (+2 MP), il payerait au total 1 + 1 + 2 = 4 MP.*

Les zones de terrain et de forêt sur la carte représentent une variété de terrains rencontrés sur les mondes de la Sphère Intérieure. Les symboles ci dessous désignent les types de terrain qu'on trouve sur les cartes de ces règles simplifiées :

1/ CLAIR (OU DÉGAGÉ)

Le terrain clair représente les champs, prairies et autres étendues herbeuses. Le sol est solide et peut être légèrement ondulé, mais son niveau ne change pas sensiblement d'un hex à l'autre. Si un hex n'est pas marqué comme contenant un type de terrain, cela signifie que c'est du terrain clair.

2/ BOIS LÉGERS (OU CLAIRSEMÉS)

Ce typer de terrain est couverts d'arbres dispersés pouvant atteindre 12 m de haut. La plupart des unités ne peuvent le franchir aussi facilement que le terrain clair A moins que le bois ne soit relativement étendu (c'est-à- dire, ne couvre un certain nombre d'hex) il ne bloque pas la ligne de vue (LDV). Voir aussi : **Terrain Interposé** p. 6 dans la partie **Combat**.



3/ BOIS DENSES

Ce type de terrain a une couverture dense d'arbres de 12 m de haut, rendant le mouvement très difficile. On trouve souvent des bois légers aux abords des bois denses. Il est difficile de voir à travers un bois dense. Voir aussi, **Terrain Interposé** p. 6 dans la partie **Combat**.

DIRECTION DE DÉPLACEMENT

Une unité peut avancer dans l'hex directement devant elle ou reculer dans celui directement derrière elle. Elle ne peut pénétrer dans aucun autre hex à moins d'avoir changé d'orientation au préalable pour ce faire (Voir Orientation, ci-dessous). Le schéma ci contre montre les 2 hex où une unité peut entrer sans changer d'orientation.



DIAGRAMME :
DIRECTIONS DE DEPLACEMENT

MARCHE ARRIÈRE

Pendant sa phase de mouvement, une unité peut à la fois utiliser la marche avant et la marche arrière, et changer d'orientation autant que le joueur le désire, tant qu'elle a les MP requis pour le faire. Cependant, si un 'Mech déclare au début de sa phase qu'il utilisera le mode de mouvement de course (Voir Course, ci-dessous), il ne peut pas utiliser la marche arrière pendant ce tour.

ORIENTATION

Chaque hex sur la carte a 6 côtés. A ClassicBattletech, chaque unité doit être orientée vers un de ces côtés (jamais vers un angle). Un Mech est orienté vers le côté auquel ses pieds font face; pour en rendre l'usage plus facile, les pions fournis avec ces règles ont des flèches imprimées dessus qui marquent leur avant. L'orientation d'une unité affecte et le mouvement et le combat, et ne peut être volontairement changée que durant sa phase de mouvement.

CHANGEMENT D'ORIENTATION

Il coûte 1 MP pour changer l'orientation d'un côté d'hex, quel que soit le type de terrain de l'hex. Par exemple, se retourner de 180° (3 côtés d'hex) coûte 3 MP.

Sur le schéma de changement d'orientation ci contre, un joueur veut déplacer son 'Mech de l'hex A à l'hex B. Le 'Mech, cependant, est orienté vers l'hex C, et ne peut par conséquent se déplacer légalement vers B. Si le 'Mech change son orientation, comme indiqué sur le diagramme 2, il peut alors se déplacer légalement en B. Ce changement d'orientation coûte 1 MP. Si le joueur voulait aller en D sans faire marche arrière, il devrait se réorienter de 2 côtés d'hex, au prix de 2 MP.

MODES DE DEPLACEMENT

Au début du mouvement de chaque unité, un joueur doit choisir un seul des modes de déplacement ci dessous. Une unité ne peut pas combiner les modes de déplacement pendant un tour.

RESTER SUR PLACE

Si un joueur déclare qu'une unité restera sur place, elle doit demeurer dans l'hex où elle a commencé le tour. Elle ne peut pas dépenser de MP, même pour se réorienter. Rester sur place ne donne pas de pénalité au tir, mais permet à l'adversaire de tirer sur l'unité sans subir celles liées au mouvement de la cible.

MARCHE

Si un joueur déclare utiliser la marche, son 'Mech peut utiliser un nombre de MP égal à sa capacité de marche. Marcher inflige un malus de +1 au tir pour ce 'Mech. Comme c'est une cible mouvante, il peut aussi être lui même plus difficile à toucher. Ces divers effets sont détaillés sur la **Table des Modificateurs d'Attaque** p. 21, et sont explicités p.7 dans la partie Tir.

COURSE

Un 'Mech peut courir plus loin pendant un tour qu'il ne peut marcher. Un 'Mech peut utiliser un nombre de MP égal à sa capacité de course. Courir inflige un malus de +2 au tir pour ce 'Mech. Comme c'est une cible mouvante, il peut aussi être lui même plus difficile à toucher. Ces divers effets sont détaillés sur la **Table des Modificateurs d'Attaque** p. 21, et sont explicités p.7 dans la partie Tir.

EMPILEMENT

Pendant la phase de mouvement, une unité peut passer à travers des hex occupés par des unités amies, mais jamais, cependant, à travers un hex occupé par une unité ennemie. Un 'Mech ne peut jamais terminer son mouvement dans un hex occupé par un autre 'Mech.

COMBAT

Après que toutes les unités ont effectué leur phase de mouvement pour le tour, elles peuvent engager la phase de combat. Les unités effectuent des attaques en utilisant leurs armes : lasers, autocanons, missiles etc...



DIAGRAMME 1 DIAGRAMME 2
CHANGEMENT D'ORIENTATION

INTRIG

NOVICE

VETERAN

ELITE

A ClassicBattletech, les armes infligent des dégâts sur le blindage qui protège chaque unité. Quand une attaque, ou une série d'attaques, détruit tous les points de blindage d'une localisation (les cercles sur la feuille de données) les dégâts ultérieurs se transfèrent à la localisation voisine de l'extérieur vers l'intérieur du 'Mech, comme indiqué sur le diagramme présent sur les feuilles de données de 'Mechs de ces Règles Simplifiées.

Pour pouvoir tirer sur sa cible, l'attaquant doit avoir une ligne de vue valide sur elle, et la cible doit être dans la portée et l'arc de tir de ces armes. L'attaquant doit ensuite déterminer ses chances d'atteindre la cible en prenant en compte la portée de l'arme, son propre mouvement, la vitesse de la cible, le terrain et d'autres facteurs.

DÉCLARER UNE ATTAQUE

Comme indiqué dans la séquence de jeu, p.4, toutes les attaques doivent être déclarées avant de résoudre la 1ère. Seules celles déclarées pendant la Phase de Déclaration des Attaques seront résolues durant la Phase de Tir des Armes. Toutes les attaques doivent être résolues, même si leur cible a déjà été détruite par une attaque précédente ce tour ci. Une attaque peut toutefois être abandonnée si le jet modifié pour réussir est strictement supérieur à 12 (voir p.7, jet de dé modifié pour toucher). Pareillement, les joueurs ne peuvent en aucun cas faire des attaques non déclarées, même si l'opportunité s'en présentait durant la phase de tir.

LIGNE DE VUE (LDV)

Pour attaquer une cible, une LDV non obstruée doit exister entre celle ci et le tireur. La LDV entre 2 unités est définie par une ligne reliant le centres des 2 hex occupées par le tireur et sa cible. Tous les hex à travers lesquels passe cette ligne influent sur la LDV, si petite soit la partie de l'hex traversé, fût-ce juste un coin. Si elle passe exactement entre 2 hex, le joueur contrôlant la cible décide lequel des 2 hex influe sur la LDV. Ce choix restera en vigueur pour tous les tirs entre ces 2 unités jusqu'à la fin du tour. Les hex contenant cible et tireur ne sont pas pris en compte pour déterminer la LDV, et n'influent jamais sur elle.

TERRAIN INTERPOSÉ

On appelle ainsi le terrain contenu dans les hex traversés par la LDV (à l'exception de celui présent dans les hex de la cible et du tireur). Ses effets sur la LDV sont les suivants:

BOIS LÉGERS :

3 hex ou plus de Bois Légers interposés bloquent la LDV. Un hex de Bois Légers combiné avec un hex ou plus de Bois Denses bloquent la LDV.

BOIS DENSES:

2 hexs ou plus de Bois Denses bloquent la LDV. Un hex de Bois denses combiné avec un hex ou plus de bois légers bloquent la LDV.

AUTRES UNITÉS:

Les autres unités n'ont pas d'effet sur la LDV

Le 'Mech sur le diagramme de LDV illustre certains des principes régissant la LDV. Le 'Mech en A désire tirer ce tour ci. Après vérification de la LDV de vue pour A, on trouve les résultats suivants :

- Le 'Mech A a une LDV dégagée vers les 'Mechs B et C, car il n'y a pas de terrain interposé.

- La LDV vers le 'Mech D passe entre un terrain dégagé et un bois léger. La cible choisit que la LDV passera à travers le Bois Léger. Ce choix ne bloque pas la LDV, car les Bois Denses présents en D, l'hex cible, n'affectent pas la LDV.

- La LDV vers E et F est bloquée car dans chaque cas, il y a au moins un hex de Bois Denses et un hex de Bois Légers interposés.

- Vous pouvez utiliser ce diagramme pour vous entraîner. Par exemple, essayez de voir combien de cibles chacun des 'Mechs peut voir, et comparer aux solutions suivantes : le 'Mech B a 4 cibles, le 'Mech C 3, D 5, E 3, et F en a 2.



DIAGRAMME : LIGNES DE VUE

TIRER AVEC LES ARMES

Pendant la phase de tir des armes, les joueurs utilisent les armes de leurs unités pour essayer de causer du dégât à l'adversaire. Ce qui suit est plus un conseil sur la façon de procéder qu'une règle intangible; grosso modo, procédez ainsi :

- Une unité tire sur une cible
- Si le tir touche, il inflige une certaine quantité de dégâts
- l'attaquant jette les dés pour déterminer la localisation
- le propriétaire de la cible raye dans la localisation atteinte un nombre de ronds équivalent au potentiel de dégâts de l'arme
- Si la localisation est détruite, transférez le dégât restant à la localisation voisine (de l'extérieur vers l'intérieur)
- Répétez cette procédure jusqu'à ce que tous les tirs aient été résolus.

Les joueurs tirent chaque arme individuellement sur une cible, et peuvent tirer autant ou aussi peu des armes de leur arsenal qu'ils le désirent, dans les limites établies aux pages suivantes. Sauf exception signalée, une arme ne peut être tirée qu'une seule fois par tour. De même, on ne jettera les dés qu'une seule fois pour savoir si un tir porte.

Si l'attaque touche la cible, le joueur attaquant détermine la localisation des dommages et propriétaire de l'unité touchée enregistre le résultat sur sa feuille de référence.

MUNITIONS DÉPENSÉES

Si l'arme qui a tiré utilise des munitions – noté sur la fiche de référence sous le type demunition (Ammo type) – le joueur barre chaque munition dépensée sur sa feuille de référence.

Quand une arme arrive à court de munitions, elle ne peut plus tirer.

Weapons Inventory			To-Hit Modifier			
Gty	Type	Loc	Dmg	Sht	Med	Lng
1	Autocannon 10	RA	10	5	10	15
1	Large Laser	LA	8	5	10	15
1	Small Laser	LT	3	1	2	3

Ammo Type	Shots
Autocannon 10	/ / / /



ARC DE TIR

Si une unité attaquante possède une LDV (ligne de vue) sur une cible, le joueur attaquant peut alors vérifier quelle arme peut toucher la cible, comme indiqué sur le diagramme d'arc de tir.

Il est à noter que l'arc de tir s'étend depuis l'unité faisant feu jusqu'au bord de la carte,

Les portées maximales des différents types d'armes apparaissent sur les feuilles de référence.



DIAGRAMME : ARC DE TIR

FAIRE FEU AVEC UNE ARME

Après avoir vérifié qu'une ligne de vue peut être tracée jusqu'à la cible et que celle-ci se trouve dans l'arc de tir d'une ou plusieurs armes, le joueur peut effectuer une attaque. Il doit compter le nombre d'hexagone qui le sépare de la cible afin de déterminer le nombre seuil pour réussir son attaque. Pour chaque armes utilisée, le joueur doit déterminer la difficulté du tir en tenant compte de différents facteurs tels que la nature du terrain, le mouvement (de l'attaquant ou de la cible), des effets spécifiques des armes ou de tout autres effets influant sur celui-ci. Ces facteurs modifient le nombre seuil de base (le jet pour toucher de base) ; on obtient alors le nombre seuil modifié. Plus un tir sera rendu difficile par la distance, le couvert offert par le terrain ou le mouvement, plus le nombre seuil (le jet pour toucher) sera élevé. Le joueur lance 2D6 afin de déterminer si l'attaque touche sa cible. Si le résultat est égal ou supérieur au nombre seuil modifié, l'attaque est réussite.

NOMBRE SEUIL DE BASE

Le nombre seuil de base pour une attaque est 4.

NOMBRE SEUIL MODIFIÉ

Le nombre seuil modifié est égal au nombre seuil de base

corrigé par tous les modificateurs liés à la portée, au mouvement, au terrain et à d'autres facteurs évoqués dans la section modificateurs de tir.

Si le nombre seuil modifié est plus grand que 12, le tir manque automatiquement sa cible. Si un joueur détermine que l'attaque qu'il a déclarée manquera automatiquement sa cible, il peut décider de ne pas l'exécuter, ce qui lui permettra d'éviter de dépenser des munitions. En revanche, il ne peut pas reporter son attaque sur une autre cible.

Si le nombre seuil modifié est inférieur ou égal à 2, le tir sera automatiquement une réussite.

Modificateur de tir

Le nombre seuil de base peut être modifié par plusieurs facteurs dont la portée, le terrain et le mouvement. Tout les modificateurs sont cumulatifs.

Modificateur de portée (ou portée)

Plus une cible est éloignée de l'unité attaquante, plus elle sera difficile à atteindre .Le modificateur de portée d'une attaque est déterminé par la distance séparant l'unité attaquante de sa cible. Le calcul de la portée s'effectue en comptant le nombre d'hex séparant le tireur de la cible, suivant le plus court chemin, en excluant l'hex dans lequel se trouve le tireur mais en incluant celui ou est situé la cible.

La portée de chaque armes est disponible dans la section armement de la fiche de référence de chaque battlemech. Afin de déterminer la portée, reportez vous à la ligne de l'arme approprié

Un tir à courte portée ne subit aucune modification. Pour un tir à moyenne portée, le modificateur de portée est de +2 tandis qu'un tir à longue portée, le modificateur de portée est de +4.

Une arme ne peut toucher une cible situé au delà de sa portée la plus longue.

Attaquant en mouvement

Un attaquant en mouvement doit constamment ajuster sa visé afin de compenser ses déplacements. Celle-ci verra donc nombre seuil de base modifié par son propre mouvement. Pour cela, référez vous à la table de modification des attaques page 21. Le modificateur de mouvement de l'attaquant se base sur sa vitesse de déplacement durant ce tour, sans ce soucier des PM dépensés ou de la distance parcourue (+1 si on marche, +2 si on court, +3 si on saute)

Cible en mouvement

Une cible en mouvement est plus difficile à toucher et le jet pour toucher est modifié par le mouvement de la cible. Pour cela, référez vous à la table des modificateurs d'attaque page 21. Le modificateur de mouvement se base sur le nombre d'hexagones traversés et pas sur le nombre de point de mouvement dépensé.

Par exemple, si la cible se déplace en marche arrière de 3 hex et de 2 hex en marche avant, le modificateur de mouvement se basera seulement sur le mouvement final de 2 hex. Il en resulte un modificateur de mouvement de 0.

Le diagramme de mouvement de cible (à droite) illustre les points abordés avant sur la modification du jet de tir. Le Cicada a utilisé son mouvement de marche (8 points) pour se déplacer de l'hexagone A vers l'hexagone B. Il n'a cependant dépensé que 7 points de mouvements lui permettant de traverser 5 hexagones comme indiqué. Afin de faire face au Cicada, le Hunchback s'est déplacé du point C vers le point D en utilisant un mouvement de course. Il a dépensé un total de 5 PM mais n'a traversé que 2 hexagones. Pour finir, l'Enforcer ne bouge pas et reste dans l'hexagone E.

Le Cicada ouvre le feu avec ses deux lasers moyens sur l'Enforcer. Sa cible se trouve éloigné de quatre hexagone ce qui correspond à une portée moyenne pour les canons laser du Cicada. Le modificateur de porté est donc de +2. Le Cicada ayant utilisé son mouvement de marche durant ce tour, le modificateur dû au mouvement est de +1. Sa cible n'a pas bougé. Le jet de base pour toucher est de 4 donc le jet de tir modifié est 7 (4(jet de base pour toucher) + 2 (distance) + 1 (mouvement de l'attaquant) + 0 (mouvement de la cible) = 7).

Le Hunchback attaque le Cicada avec son canon AC/20. Le Hunchback a utilisé un mouvement de course durant ce tour ; il doit donc ajouter un malus de +2. Sa cible s'est déplacé de cinq hexagones augmentant la difficulté de toucher de +2. La distance qui les sépare est de 2 hexagone ce qui permet au AC/20 d'être à courte portée. Le jet pour toucher du canon AC/20 de l' Hunchback est de 8 (4(jet de base pour toucher) + 0 (porté) + 2 (mouvement de l'attaquant) + 2 (mouvement de la cible) = 8). L'Enforcer ouvre le feu avec son laser lourd sur le Hunchback. La distance les séparant est de quatre hexagones ce qui correspondant à une courte portée pour les armes de l'Enforcer. Celui-ci n'a pas bougé et donc ne subit aucun malus. L'Hunchback a dépensé 5 PM en course mais s'est simplement déplacé de deux cases. Il n'y a donc aucun malus applicable suite à son déplacement. Le jet pour toucher est donc de 4 (4(jet de base pour toucher) + 0 (porté) + 0 (mouvement de l'attaquant) + 0 (mouvement de la cible) = 4).



DIAGRAMME : MODIFICATEURS DE TIR

JET DE TIR :

Une fois que le joueur a pris en compte tout les modificateurs intervenant dans l'attaque, il fait un jet de tir. Pour chaque attaque, il lance 2D6. Si le résultat est égal ou supérieur au nombre seuil modifié, l'attaque est réussite.

Les joueurs choisissent l'ordre dans lequel ils résolvent les jet de tir de leurs unités.

LOCALISATION DES TIRS

Quand une attaque touche sa cible, l'attaquant détermine précisément l'endroit atteint.

Détermination de la localisation du tir

Pour déterminer la localisation de l'attaque, le joueur lance 2D6 et consulte la Table de localisation des dégâts sur chaque feuille référence.

DÉGÂTS

Chaque attaque atteignant la cible lui inflige des dégâts. Chaque arme provoque des dégâts spécifiques qui sont indiqués dans l'armement de chaque feuille de référence.

Enregistrement des dégâts (suivi des dégâts)

Suivez pas à pas la procédure décrite dans la section « résolution des dégâts » afin de déterminer les effets des dégâts.

Destruction du torse

Si tout les points d'armure (cercles) de la partie droite ou gauche du torse d'un mech sont détruits, le bras correspondant est arraché et ne peut plus supporter d'autres dégâts. La jambe correspondante n'est pas endommagée. Si le centre du torse est détruit, c'est le mech tout entier qui est détruit (voir **destruction d'une unité**).

Terrain

Le terrain peut influencer sur la probabilité de réussite d'un tir forçant l'attaquant à tenir compte de la nature du terrain. Les différents modificateurs liés au terrain sont les suivants :

Bois légers : ajouter un malus de +1 si la cible occupe un hexagone bois légers. Modifiez le nombre seuil de +1 par hex de bois léger entre l'attaquant et la cible.

Bois dense : ajouter un malus de +2 si la cible occupe un hexagone bois dense. Modifiez le nombre seuil de +2 par hex de bois dense entre l'attaquant et la cible. Si plus d'un hex de bois denses se trouvent sur la ligne de vue (LDV), celle-ci est bloquée.

Cibles multiples

Une unité ne peut déclarer d'attaque sur plus d'une cible dans le même tour.

Destruction d'une jambe

Si une ou les deux jambes d'un mech sont détruites, celui-ci ne peut plus ni se déplacer ni changer d'orientation. Il peut cependant continuer à utiliser ses armes jusqu'à ce qu'il soit entièrement détruit (voir **destruction d'une unité**).

RÉSOLUTION DES DÉGÂTS

Pour appliquer les dégâts d'une attaque, commencez avec la somme des dégâts infligés et leurs localisations et rendez vous au cas 1. Répondez aux questions par oui ou non et suivez les instructions.

1 la partie touchée possède une armure ?

Oui : cochez les cercles sur le diagramme d'armure pour chaque point de dégâts reçus jusqu'à ce que tout les dégâts soient appliqués ou que toutes les pièces d'armures de l'emplacement soient détruites. Allez au cas de figure 2

Non : Allez au cas de figure 2

2 reste-t-il des dommages non appliqués ?

Oui : les dégâts non appliqués sont transférés sur le blindage de la localisation adjacente selon le diagramme de transfert

Non : l'attaque est terminée

TRANSFERT DE DOMMAGE

Les battlermech peuvent survivre à la destruction de n'importe quelle partie de leur corps exception faite de la tête ou la partie centrale de leurs torsos. Si de nouveaux dégâts sont localisés à l'emplacement d'une partie détruite, ou si le nombre de points de dégâts à appliquer dépasse le nombre de points restants dans cette localisation, les dégâts sont reportés sur le blindage de l'emplacement le plus proche.

Ce principe est illustré sur le diagramme de transfert sur chaque fiche de référence des battlermechs. Les dégâts subis par un bras ou une jambe détruits sont transférés sur le torse latéral adjacent (les dégâts infligés sur les membres du côté droit sont transférés sur le torse latéral droit; inversement, les dégâts infligés sur les membres du côté gauche sont transférés sur le torse latéral gauche). L'excédent des dégâts subis par un torse latéral est ensuite transféré sur sa partie centrale. Les dégâts infligés à la partie centrale du torse ou à la tête ne peuvent être transférés.

Le bras gauche d'un Hunchback est touché par une attaque provenant d'un AC/10 (valeur des dégâts : 10), d'un laser lourd (valeur des dégâts : 8) et d'un laser léger (valeur des dégâts : 3). Avant ce tour, le battlermech possédait tout ses points d'armures soit un total de 16 points.

L'AC/10 réduit la valeur d'armure de 10 points. Le joueur coche donc dix cercles. Le canon laser lourd inflige 8 points de dégâts mais il ne reste plus que 6 points d'armures dans le bras gauche de l' Hunchback ce qui laisse 2 points de dégâts non appliqués. Le bras gauche est complètement détruit.

Les 2 points de dégâts infligés par le canon laser lourd restant sont alors transférés sur l'emplacement le plus proche : le torse gauche. Le joueur coche donc deux cercles sur le partie gauche du torse. Sur les 20 points d'armures du torse gauche, il reste donc 18 points d'armures. Le laser léger retire encore 3 points de plus ce qui laisse le torse gauche avec 15 points d'armure.

Dans le tour suivant, si l'AC/10 et le laser lourd touchent de nouveau le torse gauche, celui-ci sera détruit laissant 3 points de dégâts à transférer à la partie centrale du torse.

DESTRUCTION D'UNE UNITÉ

Un mech est considéré comme détruit si la tête ou la partie centrale du torse est détruite.

Les unités détruites sont retirés du champs de la carte à la fin du tour où ils sont détruits et n'ont plus aucun effet sur la suite du jeu.

SCENARIO D'INITIATION NOVICE

Ce scénario recrée l'un des programmes de simulation utilisé en vue d'entraîner les aspirants mechwarrriors à travers toute la sphère intérieure.

MISE EN PLACE

Utiliser la carte fournie avec ces règles

DÉFENSEUR

Le HBK-4G Hunchback que vous trouverez dans la section fiche de référence est le défenseur. Détacher sa fiche de référence et utilisez-la durant la partie.

Déploiement

Le défenseur commence le déploiement en premier. Il peut positionner son mech ou il le desire dans la partie sud de la carte (largeur) sur une profondeur de 3 lignes d'hexagones.

ATTAQUANT

Le ENF-4R Enforcer que vous trouverez dans la section fiche de référence est l'attaquant. Détacher sa fiche de référence et utilisez-la durant la partie.

Déploiement

L'attaquant peut positionner son mech où il le desire dans la partie nord de la carte (largeur) sur une profondeur de 3 lignes d'hexagones.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire est remporté par le premier qui détruit son adversaire.

RÈGLES SPÉCIALES

Si une unité quitte la carte pour quelque raison que ce soit, elle est considéré comme détruite ; dans ce cas, à moins que l'unité de son adversaire soit détruite dans le même tour, cela signifie la victoire du joueur restant sur la carte.

BOITE D'INTRODUCTION À BATTLETECH

Une fois que les joueurs sont familiarisés avec le scénario d'introduction, ils sont cordialement invités à consulter les sections Vétéran et Elite des règles qui introduiront l'utilisation de l'infanterie et des véhicules. Cependant, la partie **Novice** des règles est faite sur mesure pour familiariser les joueurs aux règles plus complètes du jeu Battletech.

Les Battlemechs sont les maîtres incontestés du champs de bataille, mais les véhicules peuvent y tenir leur place. La section Vétéran qui suit introduit les règles nécessaires pour utiliser des véhicules dans une partie de Battletech. Cette section contient aussi les règles concernant l'usages des armes avancées et leurs effets au cours d'une partie de Battletech.

VEHICULES DE COMBAT

leur usage obéit aux règles suivantes :

MOUVEMENT

les véhicules obéissent aux règles standard pour le mouvement, avec les exceptions et clarifications ci-dessous :

MOUVEMENTS : LES FONDAMENTAUX

Comme les Battlemechs, les véhicules peuvent aussi changer leur orientation au coût indiqué sur la table des coûts des mouvements p. 22.

ORIENTATION

On considère qu'un véhicule fait face dans la direction de son avant. Pour faciliter les choses, chaque pion de véhicule est marqué d'une flèche qui indique l'avant.

L'orientation d'une unité a une influence sur le mouvement et le tir, et ne peut être volontairement changé que pendant la phase de mouvement de cette unité.

MODES DE DÉPLACEMENT

Un véhicule utilise les mêmes règles pour le déplacement qu'un 'Mech, la seule différence résidant dans les termes employés. En règle générale, les unités pourvues de jambes marchent ou courent, tandis que pour celles qui en sont dépourvues on parle de vitesse de croisière ou de vitesse maximale. Pour chaque unité, la feuille de référence indiquera de quel type de mouvement il s'agit.

Un véhicule va à vitesse de croisière au lieu de marcher, et à vitesse maximale au lieu de courir, mais hormis la différence de termes, les règles qui s'appliquent sont les mêmes que celles décrites p. 5 dans la section **Novice**

MARCHE ARRIÈRE

De même qu'un 'Mech qui court ne peut se déplacer vers l'arrière, de même un véhicule ne peut le faire à aucun moment d'un tour où il se déplace à vitesse maximale.

COMBAT

Les véhicules utilisent les règles de combat standard, y compris les mêmes arcs de tir que les 'Mechs.

UNITES DETRUITES

Un véhicule est détruit si n'importe laquelle de ses localisations est entièrement détruite.

ARMES AVANCEES

A Battletech, beaucoup d'armes fonctionnent sur le principe du "Viser/Tirer", par exemples toutes armes du Hunchback ou de l'Enforcer du scénario d'entraînement **Novice**. En d'autres termes, hormis la portée et les dégâts infligés, l'arme n'a pas d'autres caractéristiques influant sur le cours de la partie. Beaucoup d'autres armes, toutefois, ont des caractéristiques supplémentaires qui influencent les capacités d'une unité donnée- et par conséquent le plaisir de jouer !

Après avoir déterminé les modificateurs liés au déplacement, au terrain et à la portée, un joueur détermine si l'arme a des effets

spéciaux supplémentaires. Avant de jeter les dés, il faut vérifier si l'arme a des modificateurs au jet pour toucher, ou si d'autres règles spéciales affectent la façon dont elle tire ou interagit avec la cible.

Consultez la feuille de référence de l'unité et vérifiez si une lettre figure après le nombre dans la colonne valeur de dégâts. Si c'est le cas, cette lettre indique le type d'arme avancée et ses effets spécifiques, indiqués ci après:

C (Cluster) : Arme à Sous-Munitions

Faire un jet sur la table des Munitions Multiples pour déterminer les dégâts. Chaque type d'arme répartit les dégâts en groupe de valeur spécifique à ce type d'arme. On détermine ensuite normalement la localisation de chaque groupe de points de dégâts (voir p 11, *Arme à Sous-Munitions*).

P (Pulse weapon) : Laser à Impulsions

Ces armes bénéficient d'un bonus de -2 au jet pour toucher

R : Tir Rapide

Les armes à tir rapide peuvent tirer plus d'un coup par phase d'attaque. Le nombre après R dans la colonne de Dégâts indique combien de fois au total elle peut tirer. Par exemple, R2 indique qu'on peut tirer 2 fois en un seul tour.

Si on utilise le tir rapide, l'arme consomme autant d'unités de munitions qu'elle tire de coups. *Par exemple, rayez 2 cases de munitions si votre arme tire 2 coups.*

De plus, si on utilise le tir rapide, il y risque d'enrayage. Si on obtient un double un au jet d'attaque, l'arme est enrayée et inutile pour le reste de la partie.

Si le tir porte, consultez la table des Armes à Sous-Munitions pour savoir combien de coups ont touché. Pour chaque coup qui touche, déterminez la localisation des dégâts normalement. Pour chaque coup, les dégâts infligés sont égaux à la valeur de dégâts de l'arme (abréviation "Sht" sous la colonne des valeurs de dégâts sur la feuille de référence)

Une arme à tir rapide peut être simplement vue comme une arme à sous-munitions. Si on utilise le tir rapide, il faut jeter les dés et consulter la table des Armes à Sous-Munitions si on réussit une attaque qui tire plus d'un coup. Sur la feuille de référence, elle est notée R/C.

V : Dégâts variable

Les dégâts infligés diminuent quand la portée augmente, notés de la plus courte à la plus longue. Par exemple, V 10/8/5 signifie qu'à courte portée, l'arme inflige 10 points de dégâts; à moyenne portée, 8; et seulement 5 à longue portée.

AI : *Anti Infanterie*

Les armes anti infanteries causent des dégâts spéciaux à l'infanterie conventionnelle à la place des dégâts normaux (voir **Dégâts subis par l'infanterie conventionnelle**, p 13).

Ce type d'arme n'est considérée que si l'on utilise de l'infanterie conventionnelle et par conséquent ne sert que dans le scénario d'entraînement **élite** ; il n'est mentionné ici que pour éviter toute confusion, car la désignation du type d'arme est mentionnée sur la feuille de données de 'Mech utilisée à ce stade.

SOUS-MUNITIONS (CLUSTER HITS)

Si la désignation d'une arme comprend un "C" dans la colonne du Type sur la feuille de données de l'unité, c'est une Arme à Sous-Munitions. Dans ces règles allégées, les seules Armes à Sous-Munitions sont les Autocanons *Ultra* s'ils sont utilisés en tir rapide, c'est à dire si 2 coups sont tirés en un seul tour.

Si une attaque par tir rapide (on tire 2 coups) touche sa cible, le joueur jette 2D6 et consulte le résultat sur la **table des Sous-Munitions (Cluster Hits)** p. 21. Le résultat est le nombre de coups tirés qui touchent vraiment la cible : un ou deux. Ayant déterminé ce nombre, le joueur jette les dés pour chaque coup qui a porté, afin d'en déterminer la localisation : si un seul coup a touché la cible, il jette les dés une seule fois pour déterminer la localisation atteinte, ou il les jette 2 fois si les 2 coups ont touché (pourvu que la cible ait plusieurs localisations)

SCENARIO D'ENTRAINEMENT VETERAN

Ce scénario d'entrainement recrée un des nombreux programmes de simulateur pour vétérans à l'usage des officiers Mechwarriors plus aguerris à travers la Sphère Intérieure.

INSTALLATION

Utilisez la carte fournie avec ces règles.

DEFENSEUR

Le HER-5A Hermes II et le Saladin Assault Hover Tank (voir les feuilles de données) sont les défenseurs. Découpez les pions et feuilles de données correctes à utiliser pour la partie.

DÉPLOIEMENT

Le(s) joueur(s) en défense se place dle premier, disposant ses unités où il veut à 3 hex au plus du bord Sud (largeur) de la carte.

ATTAQUANT

Le CDA-3MA Cicada et le Tank Rommel (voir les feuilles de données) sont les attaquants. Découpez les pions et feuilles de données correctes à utiliser pour la partie.

DÉPLOIEMENT

Le joueur attaquant peut placer ses unités comme il veut sur les hex formant le le bord Nord (largeur) de la carte.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire revient au premier joueur qui a éliminé toutes les unités ennemies.

REGLES SPECIALES

Si une unité quitte la carte pour quelque raison que ce soit, elle est considérée comme détruite.



Même si nombre d'empires stellaires déploient de l'infanterie avec leurs forces combinées de 'Mechs et de véhicules, la force de l'infanterie se révèle le plus lors d'opérations défensives. La section **Elite** qui suit introduit les règles pour utiliser l'infanterie dans une partie de Battletech.

Terminologie : BattleTech utilise deux sortes différentes d'infanterie, l'*Infanterie Conventionnelle* et les *Fantassins en Armures Mécanisées (FAM)*. L'Infanterie Conventionnelle représente une myriade de sortes d'infanterie, avec différents moyens de transports (à pied, motorisée, à réacteur de saut etc...), avec différentes sortes d'arme et ainsi de suite. Les FAM portent des armures automotrices équipées d'armes variées, ce qui les rend encore plus destructeurs.

MOUVEMENT

L'infanterie utilise les règles de mouvement normales, avec les exceptions et clarifications suivantes :

MODES DE MOUVEMENT

L'Infanterie n'a pas de modes de mouvement.

ORIENTATION DE L'UNITE

Les Unités de l'Infanterie n'ont pas d'orientation (c'est à dire, pas d'arrière, pas de flanc, pas de front : tous les côtés sont le front)

DIRECTION DU MOUVEMENT

Comme l'infanterie n'a pas d'orientation, elle peut pénétrer dans n'importe lequel des 6 hexagones qui l'entourent sans payer de point de mouvement pour tourner.

EMPILEMENT

Si l'unité ennemie occupant un hex est de l'infanterie, un 'Mech peut entrer dans cet hex librement. Si l'unité ennemie est d'un autre type ('Mech ou véhicule) alors un 'mech ne peut y pénétrer conformément aux règles normales. Un 'Mech peut terminer son mouvement dans le même hex qu'une unité d'infanterie.

COMBAT

L'infanterie utilise les règles de combat normales, avec les exceptions et clarifications suivantes :

ANGLE DE TIR

L'infanterie ne subit pas de restrictions liées à l'angle de tir.

TIR DANS L'HEX OCCUPE

L'infanterie est la seule sorte d'unité capable de faire une attaque contre une unité présente dans le même hex, auquel cas la distance est considérée égale à un hex.

MOUVEMENT DU TIREUR

Les pénalités liées au mouvement du tireur ne sont pas prises en compte pour les attaques effectuées par des unités d'infanterie.

ATTAQUES CONTRE LES FAM

Quand une unité de tout type d'infanterie attaque une unité de FAM, l'attaque vise l'unité dans son ensemble, bien que ses membres subissent les dégâts individuellement. Un membre d'une unité de FAM ne peut être séparément la cible d'une attaque; le guerrier frappé par une attaque réussie est déterminé au hasard. Utilisez tous les modificateurs standards. De plus, comme indiqué sur la table des modificateurs d'attaque p. 21, toutes les unités autres que l'infanterie ajoutent une pénalité de +1 à leurs

modificateurs d'attaque si elles visent des FAM, pour prendre en compte la formation dispersée et les tactiques de combat de ces dernières.

ATTAQUES EFFECTUÉES PAR LES FAM

Quant le joueur contrôlant une unité de FAM déclare une attaque, tous les membres de cette dernière attaquent la même cible avec le même type d'arme. Les joueurs doivent prendre compte tous les modificateurs liés aux restrictions de portée et de ligne de vue. Toutes les attaques effectuées dans le même hex que l'unité de FAM sont considérées faites d'une portée de 1 hex. Quand une unité de FAM touche sa cible, jetez 2D6 et consultez la colonne appropriée de la table des Armes à Sous-Munitions p. 21, en prenant pour base le nombre de membres de l'unité, pour savoir combien de fois la cible est touchée. Chaque FAM qui touche inflige les dégâts ordinaires de l'arme à la cible. Déterminez séparément la localisation pour chaque touche. Si la cible est une unité d'Infanterie Conventionnelle, son propriétaire applique directement les dégâts.

ATTAQUES EFFECTUÉES PAR L'INFANTERIE CONVENTIONNELLE

Bien que l'infanterie conventionnelle utilise les mêmes modificateurs de portée que les 'Mechs et les véhicules, à la différence de ces unités, l'infanterie peut attaquer une autre unité dans son propre hex. La Table de Modificateurs de Portée de l'Infanterie Conventionnelle, présente sur chaque feuille de données d'Infanterie Conventionnelle, montre les modificateurs pour toucher pour chaque section à 0 hex de portée; pour faciliter le jeu, la table exprime aussi en hexagones les modificateurs de portée jusqu'à la portée maximale.

La quantité de dégâts que peut infliger une section d'infanterie standard dépend du nombre d'hommes qu'elle compte présentement, et du type d'arme dont chacun est armé, comme indiqué sur la table des Dégâts Maximum par Arme et par Nombre de Soldats, présente sur chaque feuille de données d'infanterie. A la suite d'une attaque réussie, le joueur reporte le nombre d'hommes que compte effectivement la section ce tour ci avec la colonne appropriée de la table des Dégâts Maximum par Arme et par Nombre de Soldats, présente sur chaque feuille de données d'infanterie, pour déterminer les dégâts effectivement subis par la cible. Finalement, le joueur répartit ce nombre en autant de groupes de 2 points de dégât que possible, et jette les dés autant de fois pour en déterminer la localisation. S'il reste un point de dégâts isolé, jetez les dés pour déterminer la localisation de ce dégât. Si la cible est une unité d'Infanterie Conventionnelle, son propriétaire applique directement les dégâts.

LOCALISATION DES DEGATS

Les Unités d'Infanterie n'ont pas de localisation des dégâts.

ENREGISTRER LES DÉGÂTS

Les dégâts sont infligés à l'infanterie (FAM et Conventionnelle) en appliquant les règles suivantes :

Dégâts aux FAM

Si une attaque réussit contre une unité de FAM, jetez 1D6 pour chaque groupe de points de dégât pour déterminer quel FAM les subit. Chaque groupe frappe un FAM déterminé au hasard. Rejetez les dés si l'unité n'a pas assez de membres, ou si le groupe frappe un membre détruit lors de cette phase ou d'une phase précédente. S'il reste du dommage en excès pour un groupe de points de dégâts qui a éliminé un FAM, il est simplement ignoré.

Valeur de Blindage :

Chaque soldat a une capacité à encaisser les dégâts égale à sa valeur de Blindage +1 point (représentant le fantassin dans l'armure; sur une feuille de données de FAM, il est représenté par un cercle grisé). Un FAM n'est détruit qu'après avoir vu sa capacité à encaisser les dégâts réduite à zéro. Même si la totalité de l'armure a été détruite, ne laissant que le +1 représentant le fantassin, ce FAM fonctionne encore à pleine capacité.

Dégâts subis par l'infanterie conventionnelle

A la différence des autres unités, l'Infanterie Conventionnelle est dispersée sur tout un hex, chaque homme utilisant le terrain pour se protéger au mieux. Les dégâts infligés par une seule arme ne se transfèrent pas par magie d'un soldat au suivant ; en d'autres termes, l'unité d'infanterie ne subit pas des dommages égaux à la capacité de dégâts de l'arme. Le dégât infligé par une seule arme à une unité d'infanterie conventionnelle dépend du type et de la taille de l'arme utilisée.

Quand une unité autre que de l'Infanterie Conventionnelle a touché une unité d'Infanterie Conventionnelle, regardez la *colonne nombre de soldats conventionnels touchés* sur la table des dégâts d'armes autres que celles de l'infanterie contre l'infanterie (p. 22) et déterminez le nombre de soldats éliminés selon le type et la valeur de dégâts de chaque arme qui atteint la cible. Utilisez le potentiel maximum de dégâts pour les Armes à Sous-Munitions au lieu de jeter les dés et consulter la table des Armes à Sous-Munitions.

Armes tirant par rafales

Quand une section d'infanterie conventionnelle est touchée par une arme tirant par rafales (AI- *Anti Infanterie* sur la feuille de données), l'attaquant jette les dés pour les dégâts en se basant sur le type d'arme utilisé. Consultez la table des *armes tirant en rafales contre l'Infanterie conventionnelle* (p. 22). Additionnez le résultat de chaque jet de dé : la somme donne les dégâts totaux infligés à l'unité. Au fur et à mesure des dégâts subis, cochez les cases symbolisant les soldats sur la feuille de données de la section, de gauche à droite, une pour chaque point de dégât infligé.

Terrain Découvert

L'Infanterie Conventionnelle touchée en terrain dépouvé subit le double des dégâts normaux, y compris celui infligé par les armes tirant en rafales et par l'infanterie, ainsi que celles montées sur des FAM.

Dégâts infligés par une autre unité d'Infanterie

Les dégâts causés par une unité d'infanterie à une autre sont égaux aux dégâts ordinaires infligés. Au fur et à mesure des dégâts

subis, cochez les cases symbolisant les soldats sur la feuille de données de la section, de gauche à droite, une pour chaque point de dégât infligé.

DESTRUCTION D'UNE UNITÉ

Les sections d'infanterie traditionnelles sont considérées détruites quand toutes les cases sur la feuille de données ont été cochées. Les unités de FAM sont détruites quand tous les cercles de la rangée de chaque membre de l'unité ont été barrés.

SCENARIO D'ENTRAINEMENT ELITE

Ce scénario d'entraînement recrée un des nombreux programmes avancés de simulateur pour à l'usage des Mechwarriors prêts à subir leur examen de passage dans la Sphere Intérieure.

INSTALLATION

Utilisez la carte fournie avec ces règles.

DEFENSEUR

Le HER-5A Hermes II, le Rommel (Gauss Variant), une escouade de FAM Infiltrator Mk II et une section d'Infanterie Conventionnelle motorisée (Mitrailleuses) (voir les feuilles de données) sont les défenseurs. Découpez les pions et feuilles de données correctes à utiliser pour la partie.

DÉPLOIEMENT

Le(s) joueur(s) en défense se place dle premier, disposant ses unités où il veut à 3 hex au plus du bord Sud (largeur) de la carte.

ATTAQUANT

Le CDA-3MA Cicada, le Saladin (Ultra Variant), une escouade de FAM Infiltrator Mk II et une section d'Infanterie Conventionnelle motorisée (fusil laser) (voir les feuilles de données) sont les attaquants. Découpez les pions et feuilles de données correctes à utiliser pour la partie.

DÉPLOIEMENT

Le joueur attaquant peut placer ses unités comme il veut sur les hex formant le le bord Nord (largeur) de la carte.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire revient au premier joueur qui a éliminé toutes les unités ennemies.

REGLES SPECIALES

Si une unité quitte la carte pour quelque raison que ce soit, elle est considérée comme détruite.

MODIFIER LES SCENARIOS

Quand les joueurs ont assimilé la totalité des règles simplifiées, ils peuvent redistribuer les unités dans des forces équilibrées. Par exemple, ils peuvent déployer seulement 2 'Mechs par camp, ou 2 'Mechs et un véhicule, ou la totalité des forces fournies avec ces règles (y compris les feuilles supplémentaires de données d'infanterie non utilisées dans le scénario d'entraînement **Elite**).

Afin de rendre les parties aussi équilibrées que possible, ils devraient avoir chacun le même nombre d'unités de types différents dans une partie quelle que soit la façon dont les unités sont choisies. Par exemple, si l'un d'eux déploie 1 'Mech, 1 véhicule, et 1 unité d'infanterie, alors l'autre devrait déployer le même type d'unités.

FEUILLES DE DONNÉES

Les feuilles de données des 'mechs, véhicules et infanteries sont utilisées pour garder trace des dégâts subis par chaque unité pendant la partie. Les feuilles de données montrent aussi les capacités de chaque unité, y compris sa capacité de mouvement et ses armes. Nous avons inclus des feuilles de données spéciales allégées dans ces règles, complétées par une table de localisation des dépôts si nécessaire pour faciliter le jeu.

Les joueurs peuvent trouver d'autres feuilles de données allégées à télécharger sur <http://www.classicbattletech.com> (avec les pions à découper appropriés) pour les jouer avec ces règles allégées.

Page 21 et page 22, vous trouverez quelques autres tables importantes, auxquelles vous vous référerez durant une partie ; le haut et le bas de chaque page sont identiques, fournissant à chaque joueur le même ensemble de tables de référence. Et de même que ces règles initient les joueurs au plaisir de jouer à Classic Battletech dont les règles sont publiées dans Total Warfare, les joueurs peuvent trouver encore plus de plaisir à créer leurs types uniques de 'Mechs, de véhicules et d'infanteries avec les diverses règles de construction publiées dans le Classic BattleTech TechManual.



TABLES DES MODIFICATEURS D'ATTAQUE

ATTAQUANT		CIBLE	
<i>tous les modificateurs sont cumulatifs</i>			
Mouvement *		Distance	
Stationnaire	Néant	0-2 hex	Néant
Marche	+1	3-4 hex	+1
Course	+2	5-6 hex	+2
Terrain		7-9 hex	+3
Bois Légers	+1 Par hex de bois interposé +1 si cible dans bois léger	10-17 hex	+4
Bois Denses	+ 2 par hex de bois interposé +2 si cible dans bois dense	18-24 hex	+5
Portée		+de 25 hex	+6
Courte	Néant	Si cible est FAM*	+1
Moyenne	+2		
Longue	+4		

**ne s'applique pas si attaquant est de l'infanterie.*

TABLE DES ARMES A SOUS-MUNITIONS

jet de dé 2D6	2	3	4
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	2	2
6	1	2	2
7	1	2	3
8	2	2	3
9	2	2	3
10	2	3	3
11	2	3	4
12	2	3	4

TABLES DES MODIFICATEURS D'ATTAQUE

ATTAQUANT		CIBLE	
<i>tous les modificateurs sont cumulatifs</i>			
Mouvement *		Distance	
Stationnaire	Néant	0-2 hex	Néant
Marche	+1	3-4 hex	+1
Course	+2	5-6 hex	+2
Terrain		7-9 hex	+3
Bois Légers	+1 Par hex de bois interposé +1 si cible dans bois léger	10-17 hex	+4
Bois Denses	+ 2 par hex de bois interposé +2 si cible dans bois dense	18-24 hex	+5
Portée		+de 25 hex	+6
Courte	Néant	Si cible est FAM*	+1
Moyenne	+2		
Longue	+4		

**ne s'applique pas si attaquant est de l'infanterie.*

TABLE DES ARMES A SOUS-MUNITIONS

jet de dé 2D6	2	3	4
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	2	2
6	1	2	2
7	1	2	3
8	2	2	3
9	2	2	3
10	2	3	3
11	2	3	4
12	2	3	4

**TABLE DES COUTS DES MOUVEMENTS :
'MECH ET VEHICULE**

ACTION DE MOUVEMENT / TYPE DE TERRAIN	COUT EN MP
Pour entrer dans tous type d'hex	1
<i>Cout supplémentaire si</i>	
Terrain Clair	0
Bois Légers	+1
Bois Denses	+2
S'orienter d'1 côté d'hex	1

Note : les véhicules sur roue ou coussin d'air ne peuvent aller dans tout type de bois. Aucun véhicule ne peut aller dans un bois dense.

**TABLE DES COUTS DES MOUVEMENTS :
INFANTERIE**

ACTION DE MOUVEMENT / TYPE DE TERRAIN	COUT EN MP
Pour entrer dans tous type d'hex	1
S'orienter d'1 côté d'hex	0 (l'infanterie n'a pas d'orientation)

**TABLE DES DEGATS DES ARMES NON ANTIPERSONNEL
SUR L'INFANTERIE CONVENTIONELLE**

Tir Direct, ballistique ou énergétique (DB/DE)	dégats de l'arme divisés par 10
Arme à sous-munitions (C) (ballistique)	(dégats de l'arme divisés par 10) + 1
Laser à Impulsion (P)*	(dégats de l'arme divisés par 10) + 2
Antipersonnel (AI)	voir tir en rafales

* pour les petits lasers à impulsion (SPL) voir la **TABLE DES DEGATS DES ARMES TIRANT EN RAFALES SUR L'INFANTERIE CONVENTIONELLE**

**TABLE DES DEGATS DES ARMES TIRANT EN RAFALES
SUR L'INFANTERIE CONVENTIONELLE**

Mitrailleuse (MG)	2D6
Lance Flamme (Flamer)	4D6
Petit Laser à Impulsion (SPL)	2D6

**TABLE DES COUTS DES MOUVEMENTS :
'MECH ET VEHICULE**

ACTION DE MOUVEMENT / TYPE DE TERRAIN	COUT EN MP
Pour entrer dans tous type d'hex	1
<i>Cout supplémentaire si</i>	
Terrain Clair	0
Bois Légers	+1
Bois Denses	+2
S'orienter d'1 côté d'hex	1

Note : les véhicules sur roue ou coussin d'air ne peuvent aller dans tout type de bois. Aucun véhicule ne peut aller dans un bois dense.

**TABLE DES COUTS DES MOUVEMENTS :
INFANTERIE**

ACTION DE MOUVEMENT / TYPE DE TERRAIN	COUT EN MP
Pour entrer dans tous type d'hex	1
S'orienter d'1 côté d'hex	0 (l'infanterie n'a pas d'orientation)

**TABLE DES DEGATS DES ARMES NON ANTIPERSONNEL
SUR L'INFANTERIE CONVENTIONELLE**

Tir Direct, ballistique ou énergétique (DB/DE)	dégats de l'arme divisés par 10
Arme à sous-munitions (C) (ballistique)	(dégats de l'arme divisés par 10) + 1
Laser à Impulsion (P)*	(dégats de l'arme divisés par 10) + 2
Antipersonnel (AI)	voir tir en rafales

* pour les petits lasers à impulsion (SPL) voir la **TABLE DES DEGATS DES ARMES TIRANT EN RAFALES SUR L'INFANTERIE CONVENTIONELLE**

**TABLE DES DEGATS DES ARMES TIRANT EN RAFALES
SUR L'INFANTERIE CONVENTIONELLE**

Mitrailleuse (MG)	2D6
Lance Flamme (Flamer)	4D6
Petit Laser à Impulsion (SPL)	2D6

..... Découper
 - - - - - Plier

