

Welcome to the battlefield of the near future!

Un terrain définit tout ce qui se trouve sur la table et qui n'est pas une figurine. Cela peut être un bâtiment, des bois, une rivière. Vous vous apercevrez rapidement que plus vous utilisez de terrain, plus vos parties sont intéressantes, car l'interaction entre les unités et le terrain affectent grandement le jeu.

Les unités traversant un terrain voient leur avancée ralentie. Quand une figurine traverse un terrain, elle voit sa valeur de mouvement divisée par deux (vous pouvez décider, avec votre adversaire, que certains terrains, comme les falaises ou les bâtiments de grande hauteur, sont infranchissables).

Actions de Tir

Se déplacer ne permet pas de gagner une bataille, il faut aussi détruire des ennemis, et les armes sont un bon moyen d’y parvenir !

Zones de Tir et Ligne de Vue

Avant de pouvoir tirer sur une unité ennemie, les figurines de votre unité doivent avoir une Ligne de Vue vers leur cible. Dans tous les cas, la Ligne de Vue est une ligne droite partant du centre de chacune des figurines faisant feu au centre de la Zone de Tir qui n’est pas forcément une figurine ennemie, cela peut être un simple point sur le champ de bataille. la Zone de Tir est un cercle de 6 pouces de rayon. Lorsque vous lancez les dés de dégâts correspondant à votre unité, vous ne pouvez attaquer que les figurines se trouvant complètement ou partiellement dans la Zone de Tir et qui sont aussi dans la Ligne de Vue. Toutes les figurines d’une même unité doivent utiliser la même Zone de Tir.

Il y a trois états de Ligne de Vue :

Dégagée : aucun terrain (ou des terrains qui ne bloquent pas la ligne de vue, comme la rivière ou les marais) ne se trouve entre l’attaquant et la cible. Pas d’effet.

Obstruée : le terrain interrompt la ligne de vue mais les deux figurines peuvent encore se voir partiellement (le terrain cache une partie de la figurine visée). La cible gagne un bonus de +1 à sa valeur Cible.

Bloquée : le terrain interrompt la ligne de vue et aucune des deux figurines ne peuvent se voir. Aucune Ligne de Vue possible. Aucune action de Tir ne peut être effectuée.

Les figurines attaquantes de la même unité ne se bloquent pas la Ligne de Vue entre elles. On peut tirer “à travers” des figurines de la même unité. Mais des figurines d’unités différentes peuvent bloquer ou obstruer la Ligne de Vue.

Chaque figurine avec une arme peut l’utiliser pour attaquer un ennemi qu’il peut voir et qui se trouve à portée (la portée est mesurée au centre de la Zone de Tir, et non pour chaque figurine ennemie dans la Zone de Tir). Chaque figurine peut utiliser une seule arme dans une action de Tir, peu importe le nombre d’armes qu’il possède. Le fusil d’assaut standard L85A2 de l’Armée Britannique a une portée de 24 pouces. Chaque fusil a aussi un nombre de dés de dégâts qu’on lance pour voir si la cible a été touchée. Le L85A2 utilise un dé à six faces (certaines armes puissantes, comme une mitrailleuse ou un canon utilisent plusieurs dés à 6 faces ou même des dés à 10 faces).

Couverture

Une couverture est un élément de terrain que les figurines peuvent traverser et qui laisse passer la ligne de vue. Cela comprend les murs bas, les bois, les clôtures et les ruines.

La couverture rend les cibles plus difficiles à toucher. Une figurine doit toucher (du côté opposé du terrain de la figurine faisant feu) ou être dans un terrain adéquat pour avoir l’avantage de la couverture. Sinon, le terrain peut seulement obstruer ou bloquer la ligne de vue.

Pour la ligne de vue, une figurine faisant feu peut “voir à travers” une couverture se trouvant à une distance inférieure à sa valeur de taille. Elle peut aussi “voir à travers” une couverture se trouvant dans un rayon inférieur à la valeur de taille de la cible. Les figurines, si elles se situent en terrain adéquat, peuvent toujours demander la couverture plutôt qu’une ligne de vue obstruée.

La couverture fournit un bonus de +2 aux valeurs Cible et Tué de la figurine attaquée. Une figurine peut bénéficier de la couverture ou de la ligne de vue obstruée, mais pas les deux.

Le Tir

Lancez les dés de dégâts pour toute votre unité. Retirez les dés qui ont fait un “1” naturel. Ils représentent des tirs loupés ou des armes enrayées.

Le dé le plus fort doit être attribué à la figurine la plus proche dans la Zone de Tir. Le dé suivant le plus fort à la figurine suivante la plus proche et ainsi de suite. Quand toutes les figurines dans la Zone de Tir ont reçu un dé de dégâts, vous êtes libre de distribuer les dés restants comme bon vous semble.

Les figurines amies dans la Zone de Tir peuvent être prises pour cible ! Mais une figurine ne peut jamais être prise pour cible dans une Zone de Tir qu’elle a aidé à créer (en d’autre termes, les figurines ne peuvent pas se tirer sur elles-mêmes).

Toutes les figurines ont deux valeurs qui servent lors des attaques : une valeur Cible et une valeur Tué. Si vous avez au dé un résultat supérieur ou égal à la valeur Tué de la figurine, elle est immédiatement retirée du champ de bataille. Vous l’avez gravement blessée ou tuée !

Si vous avez au dé un résultat supérieur ou égal à la valeur Cible de la figurine, elle a la possibilité d’utiliser sa valeur Armure pour se protéger. Votre adversaire doit lancer un d6 et obtenir un résultat supérieur ou égal à sa valeur Armure pour survivre. Un jet de “1” est toujours un échec.

Suppression

Un autre facteur dans la guerre moderne est la Suppression. Quand les balles commencent à voler, même les troupes les plus endurcies ont tendance à se planquer ! Si une unité reçoit au moins autant de dés de dégâts en une action de Tir qu’elle a de figurines, elle perd immédiatement sa prochaine action, et ne peut uniquement se déplacer en réaction. Si cela se produit plusieurs fois durant un tour, elle perd au maximum deux actions. Une unité ne peut jamais perdre plus de deux actions à cause de la Suppression.

Action de Charge

Si un ennemi est à couvert, il peut être difficile de le battre. Parfois le plus simple est de le charger afin de le déloger de son abri !

Quand on fait une action de Charge, on déplace ses figurines jusqu’à leur valeur de Mouvement en direction d’une unité ennemie. Si vous parvenez à emmener une de vos figurines en contact socle à socle avec une figurine adverse, il y a immédiatement un combat rapproché.

Lancez les dés de Combat Rapproché pour chaque figurine en contact socle à socle avec une figurine ennemie, le nombre de dés de Combat Rapproché est indiqué sur la carte d’unité. Comme pour le tir, si vous battez la valeur Cible de votre ennemi, vous l’obligez à faire un jet d’Armure. Si vous battez son score Tué, vous l’avez détruit. On défausse les dés de Combat Rapproché qui sont des “1” naturels.

Une fois le Combat Rapproché terminé, on éloigne de 2 pouces la figurine avec la plus faible valeur de Taille. S’il y a égalité entre plusieurs figurines, on éloigne la figurine se trouvant la plus proche de ou des figurines attaquantes. Si la figurine qui a été attaquée parvient à survivre, elle peut effectuer une Réaction.

Réactions

Ce qui différencie Battlefield Evolution des autres jeux de figurines, c’est que les unités ont la possibilité de répondre aux ennemis qui sont trop proches. Après tout, quand vous voyez plusieurs soldats ennemis qui vous chargent, vous ne restez pas immobile à attendre et quand vous faites un jeu, vous n’aimez pas attendre 10 minutes le temps que votre adversaire déplace toutes ses unités, vous avez envie de jouer aussi !

Les réactions vous permettent d’avoir un rôle actif pendant le tour de l’adversaire, et elles peuvent sauver des unités. Quand une unité ennemie termine une action à 10 pouces ou moins d’une figurine d’une de vos unités, l’unité entière peut faire une action gratuite de Tir ou de Mouvement. Vous pouvez vous déplacer dans n’importe quelle direction ou effectuer un tir contre l’unité qui a causé la Réaction.

Vous pouvez aussi réagir quand on vous tire dessus ! Quand une unité ennemie a terminé une action de Tir contre une de vos unités, cette unité peut faire immédiatement une action de Mouvement ou de Tir. Si c’est une action de tir, elle doit être faite contre l’unité qui a déclenché la réaction.

Une unité ne peut faire qu’une Réaction par tour. Si une unité est à couvert et qu’elle réagit à une action de Charge, elle peut faire la Réaction après le déplacement de la cible mais avant que les dés de Combat Rapproché ne soient lancés.

Pour conclure sur les réactions, vous ne pouvez pas répondre à une Réaction !

Faire Face

La majorité des unités des guerres modernes sont rapides et agiles. Dans la plupart des cas, vous n’avez pas à vous soucier de la direction à laquelle la figurine fait face quand vous la déplacez, car on considère qu’elle peut pivoter suffisamment rapidement pour faire face à n’importe quelle menace.

Certaines figurines (comme les véhicules blindés) suivent des règles particulières qui nécessitent de connaître leur direction. Vous découvrirez que certaines unités ne peuvent tirer que sur un seul côté. Par exemple, si une unité a une arme qui fait face vers l’avant, elle ne peut pas viser des unités derrière ou sur le côté. Les cartes d’unités indiquent ces caractéristiques particulières. Chaque côté est un arc de cercle de 90° mesuré du centre de la figurine.

Victoire et Défaite

Dès qu’une armée est réduite au quart de son nombre de figurines de départ (arrondi à l’inférieur pour un minimum de 1), elle est immédiatement démantelée. Pour savoir si cela se produit, on ne compte que les figurines encore sur la surface de jeu – les figurines qui n’ont pas encore été déployées (à cause des règles spéciales qui s’appliquent uniquement à elles) ne sont pas prises en compte. Les figurines transportées par d’autres figurines (comme les véhicules de transport) sont prises en compte.

Une armée démantelée a perdu la bataille, on considère que ses armées ont été balayées ou ont fait retraite.

Règles Avancées

Si vous avez apprécié vos premières parties de Battlefield Evolution avec ce livret de règles, ne ratez pas le Livret de Règles Battlefield Evolution – un livret contenant les règles avancées, avec des terrains plus détaillés, des listes d’armée, des scénarios et bien plus encore.

Mongoose Publishing

Chez Mongoose Publishing, nous aimons les figurines et les jeux de figurines et vous pouvez être sûrs que nous allons “soutenir” nos jeux. Site internet www.mongoosepublishing.com : le site principal de Mongoose a une partie dédié à Battlefield Evolution où vous serez tenu au courant de nos dernières sorties et vous pourrez télécharger gratuitement des scénarios et des mises à jour du jeu ! Signs & Portents : notre magazine mensuel en ligne est gratuit et contient de nombreux articles exclusifs et des avant-premières que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Des campagnes complètes aux nouvelles règles pour votre armée, attendez-vous à recevoir le dernier numéro le premier de chaque mois. Forum : il y a des milliers de joueurs de Battlefield Evolution dans le monde entier, et beaucoup d’entre eux visitent nos forums pour discuter du jeu, des tactiques à appliquer et comment construire une force puissante ! Tournois : lors des conventions, vous aurez l’opportunité de participer à des tournois ou à des parties de démonstration. C’est une magnifique occasion de jouer contre des adversaires différents et d’apprendre un peu de leurs tactiques !