

WARHAMMER MODERN BATTLES

FEUILLE DE REFERENCE

SEQUENCE DU TOUR

1	DEBUT DU TOUR
2	MOUVEMENT
3	TIR / CORPS A CORPS

MOUVEMENT

Le joueur dont c'est le tour peut déplacer ses unités dans n'importe quel ordre.

RALLIEMENT DES UNITES SECOURUES / EN FUITE MOUVEMENTS OBLIGATOIRES MOUVEMENTS

TERRAIN ET OBSTACLES

Type de Terrain	Exemples	modificateur
Normal	Champs, routes, collines ordinaires	aucun
Difficile (clairsemé)	Zones effondrées, champs de blé, broussailles, etc.	aucun
Difficile (dense)	Bois, jungle et marécages	½ Mouvement
Très difficile	Marais, champs enneigés, rivières à gué, etc.	½ Mouvement
Obstacle	Clotures, barrières, murets, etc.	½ Mouvement pour franchir l'obstacle

PSYCHOLOGIE / RALLIEMENT / PANIQUE

Lancer 2D6 et ajouter les modificateurs. Si le score est inférieur ou égal au Commandement de l'unité, le test est réussi. Sinon, le test est un échec.

Pris pour cible	Unité visé par un tireur embusqué, un tir d'artillerie ou avec plus de 25% de pertes sur un tir	-1
Pertes importantes	50% de pertes	-1
Non commandée	Le chef de groupe a été tué et n'est pas remplacé.	-1

Psychologie	Si l'unité à 25% de pertes et que le test échoue, l'unité passe en fuite sinon elle devient secourus.
Ralliement	Si le test de ralliement échoue, l'état de l'unité descend d'un niveau. S'il est réussi, il augmente d'un niveau.
Panique	Si le test de panique échoue, l'équipage abandonne le véhicule et devient en fuite. sinon il est seulement secourus

En marche	Fait mouvement vers l'ennemi. Peut tirer et se déplacer vers l'ennemi librement.
Secourus	S'abrite des tirs ennemis. Incapable de se déplacer ou de tirer
En fuite	En repli, fait mouvement en direction opposée à l'ennemi. Incapable de tirer; trop occupée à courir.

Nota : Les véhicules blindés sont seulement "secourus" par des armes pouvant leur faire des dégâts.

TEST D'INITIATIVE

Parfois une unité ou l'équipage d'un véhicule devra faire un test d'initiative, par exemple en cas de risque d'immobilisation ou de détection d'un champs de mines. Lancer un D6 : le test est réussi si le résultat est plus petit ou égal à la valeur d'Initiative de l'unité.

TIR

Le joueur désigne et tire avec une seule unité à la fois.

Arme	Portée	F	CdT	Notes
Fusil	24"	3	1	
Fusil semi-auto.	24"	3	2	Automatique
Fusil à pompe	12"	3	1	75 si Portée < 6"
Pistolet de combat	12"	3	2	Léger
Pistolet	6"	2	1	Léger
Mitraillette	12"	3	3	Léger
Fusil d'assaut	18"	3	3	Automatique
Fusil d'assaut récent	18"	3	3	Automatique, Léger
FM (bande)	24"	3	3	Automatique, Servant
FM (chargeur)	24"	3	4	Automatique, Servant
FM récent	18"	4	3	Automatique, Léger, Servant
Mitrailleuse légère	36"	4	4	Lourd
Mitrailleuse lourde	36"	4	6	Lourd, Servant, Encombrant
Fusil Antichar	30"	6	1	Lourd, Encombrant
Lance-flamme	Gabarit	4	1	Ignore le couvert
Bazooka	12"	8	1	Fonctions limitées
Panzerschrek	12"	8	1	Fonctions limitées
Panzerfaust	9"	9	1	Une seule utilisation
RPG 7	12"	9	1	Fonctions limitées
Missile AC	48"	11	1	Fonctions limitées

(Les armes en italique sont limitées aux conflits récents)

Léger	Pas de pénalité pour tirer en mouvement
Automatique	Cadence de Tir / 2 si en mouvement
Servant	Un FM ou une mitrailleuse disposant d'un tireur et d'un servant augmentent sa Cadence de Tir de 1 (alimentation par chargeur) ou de 2 (alimentation par bande).
Refroidissement par eau	Les mitrailleuses avec un refroidissement par eau augmentent leur Cadence de Tir de 1.
Lourd	Mouvement ou Tir
Encombrant	Pas de marche forcée

TABLE DE TIR

CT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

MODIFICATEURS

+1	Tirer sur une cible de grande taille ou sur une unité regroupée.
+1	Tirer sur la même cible de grande taille.
-1	Tirer en se déplaçant (si autorisé)
-1	Tirer à longue portée (au delà de la moitié)
-2	Tirer à portée extrême (au delà de la portée).
-1	Tirer sur une cible avec un couvert léger. (mur, trou d'homme, char en défilement de tourelle, écran de fumée).
-2	Tirer sur une cible avec un couvert lourd (Tranchée aménagée, maison fortifiée, embrasure de bunker)

CORPS A CORPS

Toutes les figurines à moins de 1" d'une figurine ennemie participe au combat. Si une figurine est équipée de grenades, la distance passe à 2". Une figurine dispose d'un nombre d'attaque équivalent à son profil.

Ordre d'attaque	Les figurines qui ont chargé ce tour frappent les premières. Autrement, les figurines frappent par ordre d'initiative.
Jet pour toucher	Déterminer le résultat nécessaire pour toucher en vous servant de la table de corps à corps. Jetez un D6 pour chaque attaque et conservez les dés qui indiquent des attaques réussies.
Jet pour blesser	Déterminer le résultat nécessaire pour blesser en vous servant de la table des blessures. Jetez un D6 pour chaque touche réussies et conservez les dés qui indiquent des blessures.
Jet de sauvegarde	Si les figurines ont une sauvegarde, elle doit être effectuée avant de retirer les pertes. Jetez un D6 pour chaque blessure. Si le résultat est supérieur ou égal à la sauvegarde, la blessure est annulée.
Résultat	Une fois que toutes les unités engagées ont combattu, chaque joueur additionne le nombre de figurines qui lui restent et les pertes ennemies. Le résultat le plus bas doit faire un test de Psychologie.

TABLE DE CORPS A CORPS

		COMPETENCE DE COMBAT DU DEFENSEUR									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
COMPETENCE DE COMBAT DE L'ATTAQUANT	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

TABLE DES BLESSURES

		ENDURANCE DU DEFENSEUR									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FORCE DE L'ATTAQUANT	1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
	3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
	4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

WARHAMMER MODERN BATTLES

FEUILLE DE REFERENCE

PERFORATION DU BLINDAGE TABLE DE SAUVEGARDE

		VALEUR DU BLINDAGE PRESENTE									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FORCE DU PROJECTILE	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2	2+	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	3	3+	2+	-	-	-	-	-	-	-	-
	4	4+	3+	2+	-	-	-	-	-	-	-
	5	5+	4+	3+	2+	-	-	-	-	-	-
	6	6+	5+	4+	3+	2+	-	-	-	-	-
	7	*	6+	5+	4+	3+	2+	-	-	-	-
	8	*	*	6+	5+	4+	3+	2+	-	-	-
	9	*	*	*	6+	5+	4+	3+	2+	-	-
	10	*	*	*	*	6+	5+	4+	3+	2+	-
	11	*	*	*	*	*	6+	5+	4+	3+	2+
	12	*	*	*	*	*	*	6+	5+	4+	3+

* Pas de Sauvegarde – Lancer un dé et regarder les dégâts sur la colonne X+ - Sauvegarde automatique

MODIFICATEUR DE LA FORCE DU PROJECTILE

+1	Canon AC tirant un obus perforant à courte portée (Portée / 2)
-1	Armes légères (Pistolets, fusils mitraillettes et fusils d'assaut)

Les fantassins sont parfois transportés directement sur la plage arrière ou la structure du char bénéficient d'un couvert léger et ne sont pas considérés comme groupés.

Si le véhicule est touché par un obus perforant qui ne réussit pas à perforer le blindage, lancer un D6 : sur 1-3 les fantassins sont touchés par le ricochet et les éclats. 1D3 fantassins seront touchés par les éclats.

Un obus explosif touche tous les fantassins sous le gabarit.

TABLES DES DEGATS

TABLE SIMPLIFIEE

Dé de Sauvegarde	1	2	3 +
	Blindage	Impact mineur	Impact majeur
Résultat	L'équipage réussit un test de panique ou abandonne le véhicule.	L'équipage réussit un test de panique ou le véhicule ne pourra ni bouger ni tirer au prochain tour.	Véhicule détruit

TABLE DETAILLEE

Dé de sauvegarde	1	2	3	4+
Dé de dégâts	Blindage	Impact mineur	Impact majeur	Impact critique
1-	Immobilisé	Immobilisé 1 Perte	Immobilisé D3 Pertes	Immobilisé D3 Pertes
2	Rebond	D3 Pertes	Feu à bord D6 Pertes	Feu à bord D6 Pertes
3	Canon D3	Canon D6 1 Perte	Canon D6 D3 Pertes	Canon D6 D6 Pertes
4	1 Perte	Feu à bord	Feu à bord D3 Pertes	Brasier
5	Rebond	D3 Pertes	D6 Pertes	2D6 Pertes
6+	Feu à bord	Brasier	Brasier	Explosion

MODIFICATEUR DES DEGATS

+1	Au jet de dégâts si c'est un impact à l'arrière
-1	Au jet de dégâts si c'est un impact sur un flanc

DEGATS SUR LES VEHICULES

Type	Explication	Test
Rebond	Pas de dégâts sur le char	Panique
X Perte(s)	Le nombre indique combien de membres de l'équipage ont été mis hors de combat. S'il ne reste que la moitié des hommes, le char peut tirer ou se déplacer mais pas les deux.	Panique Si plus de 25% de ces membres sont hors de combat.
Canon Dx	Le nombre indique de combien est réduit la capacité de tir (CT) du canon principal (ou une des tourelles au hasard si le char en a plusieurs). Si la valeur est réduite à 0, l'arme est indisponible.	Panique Si l'arme principale est indisponible.
Immobilisé	Le véhicule est immobilisé, il ne peut plus se déplacer.	Panique
Feu à bord	Un feu s'est déclaré à bord. L'équipage ne peut plus agir pour un tour occupé qu'ils sont à combattre le feu. <i>Si le feu n'est pas maîtrisé, il devient un brasier sur 4+ au prochain tour. Sur '1', il s'éteint de lui-même.</i>	Psychologie Réussi : <i>Le feu est maîtrisé.</i> Echec : <i>Le feu continue au prochain tour.</i>
Brasier	Un important feu s'est déclaré et l'équipage doit abandonner le véhicule. Aux tours suivants, le char explose sur 4+ ou s'éteint tout seul sur '1'.	Chaque membre doit réussir un jet sur 4+ pour survivre.
Explosion	Le char explose lorsque ses munitions sont touchées. L'équipage est tué. Tout membre d'une unité d'infanterie dans un rayon de D6" est blessé sur 4+. Avec des chars légers ou des véhicules (sans munitions) le rayon n'est que de D3".	-

REGLES OPTIONNELLES

EMBUSCADE

Les armes antichars peuvent choisir de tirer dans un mode appelé "Embuscade". Durant leur phase de tir, le joueur les contrôlant peut placer un marqueur dans son arc de tir, avec une ligne de visée valide et à portée.

L'unité ne peut ni tirer ni se déplacer dans le même tour. Durant la phase de mouvement du joueur adverse lord du tour suivant, le joueur en embuscade peut activer son unité pour tirer sur une unité ennemie dans un rayon de 3" (7.5 cm) du marqueur. Le tir et les résultats sont calculés immédiatement. Les mitrailleuses ne bénéficient pas de cette règle.

GROUPES DE VEHICULES

Les véhicules sont généralement regroupés au sein d'une même unité. Les véhicules composant cette unité doivent passer un test de psychologie lorsque l'un des véhicules est détruits. S'ils échouent, ils se désengagent en enclenchant la marche arrière et en reculant le plus vite possible jusqu'à ce qu'ils réussissent un test de ralliement.

ENCERCLEMENT

Le joueur peut déplacer librement n'importe quelle unité

- vers le bord contrôlé par l'adversaire (ou un objectif du scénario),
- vers un ennemi dans son arc de tir,
- vers un ennemi ayant tiré le tour précédent(*),
- vers une cible ennemie de grande taille en mouvement(*).

Tout autre déplacement nécessite un test d'initiative.

(* Les unités blindées qui ont leurs trappes fermées ignorent les deux derniers cas, car ils ne peuvent réagir aux mouvements ou aux tirs qui ne sont pas dans l'arc de tir.

Une unité peut tirer sur une cible à découvert dans son arc de tir.

Une unité peut tirer sur une cible à couvert si

- celle-ci a tiré (révélant sa position).
- celle-ci n'a pas tiré mais elle s'est déplacée et se trouve à moins de 18"
- celle-ci n'a pas tiré, ne s'est pas déplacée et elle se trouve à 12" ou moins.
- c'est une cible de grande taille qui n'a pas tiré, ne s'est pas déplacée et se trouve à moins de 24".

Unités quittant leur couvert

Une unité qui quitte son couvert est libre de le faire pour peu qu'elle n'a pas été prise pour cible le tour précédent. Dans ce cas, un test d'initiative est nécessaire ou bien l'unité est considérée comme **secourus**. Les unités à découvert avancent jusqu'à ce que les pertes ne les obligent à stopper.