



# URBAN WAR<sup>2</sup>

STRIKE TEAM ACTIONS

Man Machine Alien  
Incorporate Eliminate Assimilate  
Evolution or Extinction  
Decide the Future...

RÈGLES D'INTRODUCTION RAPIDE

Bienvenue aux règles d'introduction rapide à Urban War : Action Commando.

Le but de ce document est d'introduire les concepts, terminologie et mécanique du système de jeu Urban War. Lisez rapidement ces règles en essayant d'acquérir une idée générale des concepts principaux et du passage où vous pourrez les retrouver. Ensuite, mettez quelques figurines sur la table et allez-y. Vous aurez besoin de regarder les règles la première fois que vous bougerez, que vous tirerez, etc. mais bientôt cela deviendra une seconde nature. Enfin, quand vous aurez joué quelques parties, vous serez prêt à utiliser les règles complètes.

Urban War est un jeu d'escarmouche futuriste où l'action est focalisée autour de figurines individuelles. Bien qu'organisé en "commando" d'environ 6 à 20 figurines (en fonction de la taille de la partie), chaque combattant agit individuellement quant au mouvement, au tir ou aux réactions aux menaces. Une partie d'Urban War dure entre 30 et 90 minutes. Le combat est rapide et léthal ; même la troupe la plus faible peut, avec un peu de chance, abattre un héros ou une armure de combat malchanceuse.

Pour plus d'informations (en anglais), consultez le site d'Urban Mammoth : [www.urbanwarthegame.com](http://www.urbanwarthegame.com)

## CE DONT VOUS AUREZ BESOIN POUR JOUER

**Starter de Commando** : Vous aurez besoin des figurines incluses dans l'un des starters.

**Feuille de Référence** : Disponible en tant que feuille volante pour référence rapide.

**Marqueurs et gabarits** : Sur le site d'Urban Mammoth, vous pouvez télécharger puis imprimer les marqueurs et gabarits qui sont nécessaires au jeu. Les marqueurs sont utilisés durant la partie pour garder une trace des effets de jeu. Vous aurez besoin de 3 types de marqueurs :

- Ordre d'Observation (Overwatch).
- Ordre d'Action (Snap-fire).
- Panique.

**Des dés** : des dés à dix faces classiques d'au moins deux couleurs différentes. Vous n'en aurez pas besoin de beaucoup : une demi-douzaine par joueur devrait suffire.

**Un mètre à ruban** : Un mètre gradué en pouces est essentiel : toutes les mesures dans ce jeu sont en pouces. Vous devrez mesurer jusqu'où vos troupes peuvent avancer, tirer ou se mettre à couvert ! Si vous ne pouvez vraiment pas trouver un mètre gradué en pouce, vous pouvez utiliser un mètre gradué en centimètres et une conversion de 1 pouce = 2,5 cm.

**Les cartes de profil** : Les cartes de profil sont de petites cartes de référence où toutes les caractéristiques d'une figurine sont listées. Ces cartes sont fournies avec les starter sets. Une courte description des règles applicables est disponible au dos des cartes.

Certaines figurines ont des options. Sur le recto des cartes de profil de ces figurines vous pouvez sélectionner les options choisies pour ces figurines. Si vous mettez ces cartes dans des protections plastiques, vous pourrez utiliser un stylo effaçable pour garder la trace de certains événements (voir plus loin).

# INSTALLATION DU CHAMP DE BATAILLE

La première chose à faire pour jouer est d'installer le Champ de Bataille. Le minimum dont vous aurez besoin pour une partie d'Urban War est une surface plate de 4 pieds par 4 (120 x 120 cm). Quel que soit l'endroit où vous jouez, les limites du champ de bataille doivent être clairement définies. Pendant le jeu, les figurines ne peuvent pas franchir ces limites.

## Terrain

Urban War est un jeu d'escarmouche, et vous voudrez que vos troupes utilisent au maximum les couverts disponibles. Il est très important à Urban War d'avoir une quantité raisonnable d'éléments de décors pour dissimuler vos troupes ou les déplacer furtivement. Plus votre terrain sera fourni et intéressant, plus vos parties seront agréables.

Si vous êtes nouveau dans le jeu de figurines et que vous n'avez pas de décors pour agrémenter votre table, ne désespérez pas. Vous pouvez utiliser des livres, des cartons, des bouteilles, etc. pour commencer.

## PROFILS

Le profil d'une figurine contient toutes les informations nécessaires à son utilisation dans le jeu. Il montre comment vos troupes peuvent interagir sur le champ de bataille et présente les forces et les faiblesses d'une figurine par une série de caractéristiques, utilisée pour savoir comment elle bouge, attaque, etc. Vous trouverez les profils de vos figurines dans les Listes d'Armées : chacune contient tous les profils de toutes les figurines disponibles pour une faction particulière. Tous les profils sont présentés de la même manière (cf. exemple ci-dessous).

**COLONIAL MARINE**

AS SH ST T W CD SZ MV

3	4	4	4	1	4	2	4
---	---	---	---	---	---	---	---

CAL FS FU

<input type="checkbox"/> 0	0	
<input type="checkbox"/> 1	1	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 2	2	<input type="checkbox"/>

CC SHORT MED LONG EXT

Gauss Rifle	-1	5	0	5	0	5	-	-	-
-------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

CC SHORT MED LONG EXT

Combat Blade	0	4	-	-	-	-	-	-
--------------	---	---	---	---	---	---	---	---

• +3 first strike

Recto

**COLONIAL MARINE**

EQUIPMENT COST

	CAL0	CAL1	CAL2	CAL3
Gauss Rifle,				
Combat Blade	20	26	33	N/A

OPTIONS COST MODIFIER

None

WEAPON TYPE / SPECIAL RULES

Gauss Rifle: 2 handed.  
 Combat Blade: 1 handed, melee (+3 first strike).

43101

Verso

## La ligne de caractéristiques

La ligne de caractéristiques est une suite de chiffres montrant les forces et faiblesses d'une figurine. Les voici en détails :

**Assaut (AS)** : Cette caractéristique montre la compétence d'une figurine quand elle essaie de frapper un ennemi en Combat Rapproché. Elle varie de 1 à 10 (plus c'est élevé, plus c'est fort), avec une moyenne de 4. Un AS élevé rend plus difficile à toucher.

**Tir / Shooting (TR/SH)** : Cette caractéristique montre la précision avec laquelle une figurine utilise une arme de tir ou une arme de jet. Elle varie de 1 à 10 (plus c'est élevé, plus c'est fort), avec une moyenne de 4.

**Force / Strength (F/ST)** : Cette caractéristique montre la force d'une figurine. Elle varie de 1 à 10 (plus c'est élevé, plus c'est fort), avec une moyenne de 4. Les figurines avec une Force élevée ont plus de chance de blesser leurs adversaires s'ils les frappent physiquement au corps à corps.

**Endurance / Toughness (E/T)** : Cette caractéristique montre la résistance aux dommages d'une figurine. Elle varie de 1 à 10 (plus c'est élevé, plus c'est fort), avec une moyenne de 4. Les figurines avec une Endurance élevée ont moins de chances de subir des blessures si elles sont touchées.

**Points de Vie / Wounds (PV/W)** : Cette caractéristique montre combien de blessures une figurine peut encaisser avant d'être tuée ou détruite. Elle est de 1 ou plus, avec une moyenne de 1. Les héros, les grandes créatures et les véhicules auront souvent plus.

**Commandement (CD)** : Cette caractéristique donne une indication du sang-froid, de l'entraînement et du courage de la figurine. Elle varie de 1 à 10 (plus c'est élevé, plus c'est fort), avec une moyenne de 4. Les figurines avec un CD élevé ont plus de chance de tenir leurs positions ou de réagir rapidement aux actions ennemies.

**Taille / Size (TA/SZ)** : Cette caractéristique indique la taille de la figurine. Elle est de 1 ou plus avec une moyenne de 2. Les grandes créatures et les véhicules sont plus faciles à toucher au tir.

**Mouvement (MV)** : Cette caractéristique indique la distance normale de mouvement de la figurine. Elle est de 1 ou plus avec une moyenne de 4. Une caractéristique élevée permet de contourner ou déborder vos ennemis.

**Calibre (CAL)** : Cette caractéristique indique la qualité et l'efficacité d'une figurine. Cela représente sa capacité à se concentrer sous le feu ennemi et à saisir des opportunités au cœur de la bataille. Elle est de 0 ou plus. La troupe humaine moyenne a un Calibre de 0 ou 1.

Sur les cartes de profil, il y a une ou plusieurs valeurs FP/FS (voir l'exemple à droite) liées aux valeurs de CAL et précédées de cases à cocher. Cela veut dire que vous devez choisir un CAL pour cette figurine et donc la valeur liée de FP. Le coût en points pour la valeur de CAL/FP choisie est inscrit au verso de la carte.

**Frappe en Premier / First Strike (FP/FS)** : Cette caractéristique indique avec quelle rapidité une figurine frappe en corps à corps. Elle découle de règles spéciales et d'autres caractéristiques (CAL). Les valeurs de FP listées sont, en général, les valeurs finales, mais elles peuvent être modifiées par des choix d'équipements au corps à corps (arme de mêlée). Cela sera listé sur les cartes de profil.



eANT		
CD	SZ	MV
5	2	4
CAL	FS	FU
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>

© 2010 - ENTEND THE GAMES  
ASTRA GAMES

**Actions Supplémentaires / Follow-up actions (ASup/FU) :** Une figurine peut accomplir une action supplémentaire durant la partie pour chaque point de CAL qu'elle a. Vous pouvez marquer toutes les actions supplémentaires faites avec cette figurine en cochant les cases correspondantes avec un feutre effaçable. L'exemple sur la page précédente montre, surlignées en jaune, les cases ASup que vous pouvez cocher lorsque vous choisissez une troupe de CAL 2.

## Autres informations

Sous la ligne de caractéristiques se trouvent toutes les informations dont vous avez besoin pour choisir vos figurines, les équiper et les utiliser au combat. Parfois, une arme ou une option sera suivie d'un petit cercle, triangle ou carré noir. Cela signifie qu'une règle spéciale s'applique et qu'elle est expliquée sur une autre partie de la carte.

**Equipement :** Cela indique l'équipement et les armes de base de la figurine.

Sur le verso de la carte, toutes les armes disponibles sont listées avec leurs modificateurs pour toucher et leurs forces à chaque bande de portée (Corps à Corps, Courte, Moyenne, Longue et Extrême). Si un turet est indiqué pour toucher et pour une force, cela signifie que cette arme ne peut pas être utilisée à cette portée.

Si plus d'une (un set d') arme(s) est listée pour une action particulière (tir ou corps à corps), vous devez choisir laquelle vous utilisez.

Parfois la force ou le modificateur pour toucher auront des multiplicateurs (par exemple x2). Si ce multiplicateur suit le modificateur pour toucher, il signifie que la figurine frappe ou tire le nombre de fois indiqué plutôt qu'une. S'il suit la force, il signifie que pour chaque touche réussie, la figurine lancera le nombre de dés indiqué pour blesser plutôt qu'un.

**Coût :** Cela indique le coût en points de la figurine équipée de manière basique. Cela n'est pas important dans le cadre des règles d'introduction car les starters ont des coûts fixés. Cependant, dans les règles complètes, vous aurez une limite en points pour la bataille et donc cela sera important.

**Règles Spéciales :** Cela indique toutes les règles spéciales auxquelles est soumise la figurine. Elle peut être particulièrement courageuse, très lourdement blindée ou être sujette à d'autres effets (pas toujours bénéfiques).

**Options :** Certaines figurines peuvent choisir des armes ou des capacités supplémentaires. Cela sera indiqué ici, ainsi que les coûts supplémentaires associés.

## RÈGLES SPÉCIALES ET CAPACITÉS DES ARMES

Cette section explique les règles des armes et les règles spéciales importantes. Toutes les autres règles d'arme ou les règles spéciales nécessaires qui ne sont pas mentionnées ici seront listées sur les feuilles de référence de la faction incluses dans les starters. Si votre starter n'inclut pas de feuille de référence de la faction, vous pouvez la télécharger sur : [www.urbanmammoth.com](http://www.urbanmammoth.com).

### Ligne de Vue

LdV est le raccourci pour *ligne de vue*. On dit qu'une figurine a une ligne de vue sur une autre quand elle peut voir cette figurine sans obstruction.

### Portées

Pour le jeu, nous avons divisé la portée des armes en 5 bandes. Ce sont : le *Combat Rapproché* (au contact socle à socle), la portée *Courte* (jusqu'à 12 pouces), la portée *Moyenne* (de 12 à 24 pouces), la portée *Longue* (de 24 à 36 pouces) et *Extrême* (de 36 à 48 pouces).

**Mesurer une distance** : La distance entre 2 figurines est toujours mesurée en ligne droite entre les bords les plus proches des socles des figurines. La distance entre une figurine et un obstacle est toujours mesurée entre le bord le plus proche du socle de la figurine et l'obstacle.

## Calibre

Le Calibre a les effets suivants sur le jeu :

- **Bonus aux tests de Commandement** : Une figurine qui fait un test basé sur le CD reçoit un bonus de +1 par point de CAL. Ce bonus s'applique également en cas de relance.
- **Course, charge et mouvement de rupture** : Une figurine qui exécute une course, une charge ou un mouvement de rupture ajoute 1 pouce par point de CAL à la distance totale permise.
- **Bonus de Frappe en Premier** : Une figurine ajoute 1 par point de CAL à son Frappe en Premier (FP). Ce bonus est déjà inclus sur les cartes de profil.
- **Actions Supplémentaires** : Une figurine peut faire 1 action supplémentaire par point de CAL qu'elle possède. Voir Actions supplémentaires pour plus de détails.
- **Bonus de distance du Portail Warp (spécifique aux Korolons)** : Un Phazon qui crée un portail Warp ajoute 1 pouce par point de CAL à la distance maximale entre le portail warp et une figurine de Korolon.

## Armure Lourde

Quand une figurine bénéficie de cette règle spéciale, cela est indiqué comme 'Armure Lourde (+2)', 'Armure Lourde (+3)', etc. Le nombre indiqué est le modificateur au jet de sauvegarde d'armure lourde.

**Sauvegarde d'armure lourde** : si une figurine avec Armure Lourde reçoit une touche, lancez 1D10 par touche, ajoutez-y le modificateur indiqué. Sur un résultat de 10+, la touche est ignorée et la figurine ne subit aucun dommage.

## Moral Elevé

Normalement, lorsqu'une figurine paniquée réussit un test de ralliement, elle garde les restrictions dues à la panique pour son action courante. Une figurine avec la règle spéciale Moral élevé qui réussit un test de ralliement peut se comporter normalement immédiatement et n'a plus aucune restriction due à l'état paniqué durant son action courante.

## Bouclier

Un bouclier donne une protection supplémentaire à une figurine. Une figurine avec un bouclier bénéficie d'un bonus de +1 sur son Endurance (E/T). Ce bonus fonctionne contre tous les tirs et contre le premier ennemi engagé au corps à corps. Le bonus du bouclier ne s'applique pas aux ennemis additionnels combattus dans le même corps à corps. Si le premier ennemi meurt ou rompt le combat, la figurine équipée d'un bouclier peut utiliser ce bonus contre une autre figurine de son choix avec laquelle elle est engagée au corps à corps.

## LA SÉQUENCE DU TOUR DE JEU

Pour rendre le jeu gérable, nous avons divisé l'action en une série de tours de jeu. Durant chaque tour, les joueurs vont pouvoir faire agir chacune de leurs figurines. Chaque tour de jeu est divisé en 3 phases :

1. La phase des Marqueurs.
2. La phase d'Ordre.
3. La phase d'activation.

## La phase des Marqueurs

Durant cette phase enlevez tous les marqueurs qui ne sont ni des marqueurs de panique ni des marqueurs de choc. Cela inclut le marqueur de portail Warp des koralons. Si une figurine a, à la fois, un marqueur d'observation et un marqueur de choc, retirez les tous les deux.

## La phase d'Ordre

Durant cette phase, donnez un ordre à chaque figurine en suivant cette séquence :

Placez un ordre d'action (snap-fire) **visible** à côté de chaque figurine en contact socle à socle avec une figurine ennemie.

Placez maintenant un ordre de votre choix **face cachée** à côté de toutes les autres figurines.

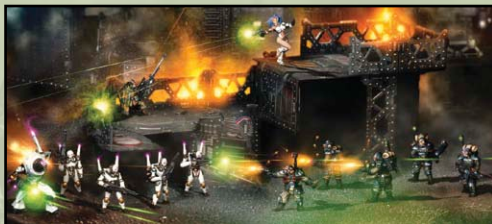
Une figurine peut recevoir les ordres suivants :

- Observation (Overwatch).
- Action (Snap-fire).

## La phase d'Activation

Durant cette phase, chaque joueur prend la main pour faire faire différentes actions à ses figurines. Avant cela vous devez décider qui commence. Chaque joueur lance 1D10 et celui qui obtient le score le plus élevé gagne l'initiative. Relancez les égalités. Le gagnant commence ou demande à son adversaire de commencer.

Après la détermination de l'initiative, le premier joueur choisit une de ses figurines avec un ordre d'action, la fait agir et lui retire son marqueur d'ordre. Cela s'appelle activer la figurine. Le joueur la contrôlant lui fait faire une action. Une figurine qui a fini son action est dite *activée*. Elle ne peut plus être utilisée ce tour.



La main passe alors à l'adversaire qui active l'une de ses figurines avec un ordre d'action. A la fin du tour de cette figurine, la main repasse au premier joueur. Ce processus continue jusqu'à ce que toutes les figurines avec un ordre d'action sur la table soient activées.

## Observation

Une figurine en observation est dans un état d'activation suspendue. Une action ennemie ultérieure durant le tour risque de déclencher cette activation. Son utilisation principale est d'interrompre les actions d'une figurine ennemie.

Les limitations suivantes s'appliquent :

- Une figurine en contact socle à socle avec une figurine ennemie **ne peut pas** recevoir cet ordre.

Une figurine en observation peut essayer d'interrompre **une** action ennemie avec soit un tir d'interception ou une charge d'interception. Les règles suivantes s'appliquent :

- A n'importe quel moment durant un tour adverse, une figurine en observation peut faire un test de commandement (voir plus loin) dans le but d'interrompre son action. Ce test peut avoir des modificateurs dépendant de l'action tentée.
- Le test de commandement peut être fait avant, pendant ou après le mouvement ou le tir de la figurine adverse. Le joueur adverse interrompt son tour à la demande du joueur qui fait le test jusqu'à sa résolution et celle des actions résultantes. La réaction ne peut pas interrompre un jet de dés ou les conséquences d'un jet de dés.

- Si le test de commandement est réussi, la main passe temporairement à la figurine qui a réagi. Résolez ses actions et leurs conséquences normalement.
- Quel que soit le résultat du test, et une fois que toute action résultante a été exécutée, la figurine qui a réagi compte comme activée et a fini son tour. Enlevez son marqueur observation. Si la figurine adverse a survécu, elle peut finir son activation.
- Une interruption ne peut pas être tentée en réaction à une autre interruption ou à un effet de jeu.

Pour un tir d'interruption, on applique les règles suivantes :

- Tant que la figurine adverse est à portée de tir et en LdV, la figurine qui interrompt peut faire un test de commandement pour tirer sur elle. Ce test a un malus de -1 par bande de portée au-delà de la courte.

Pour une charge d'interception, on applique les règles suivantes :

- Tant que la figurine adverse est à portée de charge (double MV en pouces plus 1 pouce par point de CAL) et en LdV, la figurine qui interrompt peut faire un test de commandement pour la charger et l'engager au corps à corps.
- Une figurine ne peut pas être chargée si elle n'est pas au sol (par exemple si elle saute ou utilise la règle spéciale troupe bondissante).
- Une figurine ne peut pas être interceptée une fois qu'elle est au contact socle à socle avec une figurine adverse, sauf par une figurine qui est aussi à son contact.
- Si le test de commandement est réussi et si la figurine adverse est chargée, les deux figurines comptent comme ayant chargé pour le corps à corps qui suit.
- Si la figurine adverse survit, elle ne peut pas finir son action et reste à l'endroit où elle a été chargée.

## Action

Quand vous l'activez, une figurine avec un ordre d'action peut exécuter une des actions suivantes :

- Courir.
- Mouvement + Tir.
- Assaut.

**Courir** : Une figurine exécutant une course peut bouger du double de sa caractéristique de MV en pouces plus 1 pouce par point de CAL. Si une figurine est au contact socle à socle avec un ennemi, elle **ne peut pas** courir, elle doit faire un assaut à la place.



**Mouvement + Tir** : Une figurine exécutant une action de mouvement + tir peut faire un mouvement normal et tirer sur une figurine ennemie. Si une figurine est au contact socle à socle avec un ennemi, elle **ne peut pas** faire un mouvement + tir, elle doit faire un assaut à la place.

Les figurines ne doivent pas bouger ; en effet, les circonstances peuvent l'empêcher. Par exemple, une figurine à couvert derrière un mur peut bien décider de rester là où elle est et tirer sur l'ennemi.

On applique les règles suivantes :

- Un mouvement normal autorise la figurine à bouger jusqu'à une distance égale à sa caractéristique MV en pouces.
- Si une figurine bouge durant cette action, le tir qui suit aura une pénalité de -1 pour toucher par bande de portée au delà de combat rapproché (-1 à courte, -2 à moyenne, -3 à longue et -4 à extrême).



**Assaut :** Assaut est la **seule** action qu'une figurine au contact socle à socle peut exécuter. Il y a trois possibilités d'actions pour une figurine exécutant un assaut. Elles sont expliquées ci-dessous :

- Une figurine au contact avec un ennemi combat au corps à corps.
- Alternativement, une figurine au contact avec un ennemi peut faire un test de commandement pour rompre le corps à corps, s'éloignant de sa caractéristique de mouvement en pouces plus 1 pouce par point de CAL. Si le test rate, la figurine doit combattre. Quelque soit le résultat du test, l'ennemi peut répliquer.
- Une figurine qui n'est pas en contact avec un ennemi doit charger un ennemi au contact socle à socle et ensuite combattre au corps à corps. Elle peut se déplacer du double de sa caractéristique de MV en pouces plus 1 pouce par point de CAL.

## Actions supplémentaires

Au cœur de la bataille, les figurines expérimentées peuvent tirer avantage d'opportunités, dont d'autres, moins expérimentées, n'auraient pas conscience. Lorsqu'une figurine avec un CAL 1 ou supérieur et avec un ordre d'action a fini son action, elle peut décider d'exécuter une action supplémentaire. Une figurine peut faire 1 action supplémentaire durant la partie pour chaque point de CAL qu'elle a.

Une action supplémentaire est une nouvelle action pour toutes fins utiles :

- N'importe quelle action peut être exécutée, quelle que soit l'action précédente.
- Une figurine au contact avec un ennemi peut seulement choisir une action d'assaut.
- Si la figurine avait été interrompue durant son action précédente par une figurine en observation, elle peut être interrompue de nouveau par une autre figurine en observation durant son action supplémentaire.
- Si une figurine est paniquée, elle peut faire un test de ralliement au début de son action supplémentaire.
- Plusieurs actions supplémentaires peuvent être exécutées durant un même tour, tant que le nombre total d'actions supplémentaires permis à la figurine n'a pas été atteint.

## TIRER

Tirer est le fait d'effectuer n'importe quel type d'attaque à distance. La séquence à suivre lorsqu'une figurine tire est :

1. Vérifier la portée et la LdV.
2. Sélectionner une cible.
3. Lancer un dé pour toucher.
4. Lancer un dé pour blesser.
5. Lancer un dé pour le couvert (s'il y a lieu).

**Portée et LdV :** Pour qu'une figurine puisse tirer, elle doit avoir une *Ligne de Vue* (LdV) sur sa cible. On considère que les figurines ont un champ de vision à 360° pour les LdV et le tir. Le terrain et les autres figurines peuvent bloquer totalement ou partiellement la LdV. Si le tireur peut voir une partie conséquente de la cible, il peut tenter un tir. Les figurines amies dans les 2 pouces du tireur ne bloquent pas la LdV. Les distances sont mesurées entre les points les plus proches des socles des figurines. On peut mesurer à n'importe quel moment, donc les distances peuvent être connues à l'avance.

**Sélectionner une cible :** Normalement un tireur doit cibler l'ennemi le plus proche qui n'est pas en combat rapproché (la cible prioritaire). Pour pouvoir tirer sur un ennemi différent, le tireur doit réussir un test de commandement (voir plus bas). S'il le rate, le tireur ne peut pas tirer. Le tireur reçoit un bonus de +2 à ce test si la cible prioritaire est à couvert.

**Test pour toucher :** Pour déterminer si une figurine qui tire touche sa cible, lancez 1D10 pour chaque tir (normalement un). Un résultat non modifié de 1 est toujours un échec ; un résultat non modifié de 10 est toujours une réussite. La liste des modificateurs est indiquée en page suivante.

Modifiez le test pour toucher comme suit :

- Ajoutez le TR (SH) du tireur.
- Appliquez le modificateur pour toucher de l'arme utilisée à la portée considérée.
- Ajoutez +1 si la cible a une taille de 4+.
- Appliquez les pénalités de portée si le tireur a bougé durant son action.

Si le résultat est 10 ou plus, le tir a touché.

**Test pour blesser :** Si la cible a été touchée, alors, un jet pour blesser doit être effectué pour voir si le tir a été efficace. Lancez 1D10 pour chaque touche (parfois plus, référez vous aux cartes de profils). Un résultat non modifié de 1 est toujours un échec ; un résultat non modifié de 10 est toujours une réussite. Sinon, modifiez le résultat comme suit :

- Ajoutez la F (ST) du tir.
- Soustrayez l'E (T) de la figurine ennemie.

Si le résultat est 6 ou plus, alors, la figurine ennemie subit une blessure.

**Couvert :** Si une figurine n'est pas entièrement visible du tireur, à cause du terrain, et est blessée, elle peut tenter une sauvegarde de couvert pour ignorer la blessure (1D10 par blessure subie). Une figurine reçoit une sauvegarde de couvert si le tireur est à plus de 1 pouce de l'obstacle. L'obstacle ne peut pas être une autre figurine. Si l'obstacle est solide (par exemple du béton ou de l'acier), la figurine se sauve sur 6+. Si l'obstacle est fragile (par exemple du bois ou des objets légers), la figurine se sauve sur 8+.

**Blessure et pertes :** Chaque jet de blessure réussi et non sauvegardé inflige la perte d'un point de vie à la cible. Si une figurine perd tous ses points de vie, indiqués par la caractéristique PV, enlevez-la du champ de bataille.

## COMBAT RAPPROCHÉ

Le combat rapproché inclut toutes les formes de combat au corps à corps. La séquence à suivre lorsqu'une figurine est en combat rapproché :

1. Déterminez qui peut combattre.
2. Déterminez qui frappe en premier.
3. Testez pour toucher.
4. Testez pour blesser.
5. Déterminez le résultat du combat.

**Qui peut combattre :** Quand une figurine engage un combat rapproché, elle ne peut combattre qu'un seul adversaire ; aucune autre figurine ne peut participer. On applique les règles suivantes :

- Si une figurine attaquante est en contact socle à socle avec plusieurs ennemis, elle décide lequel va être la cible de son attaque.
- Une figurine attaquée en combat rapproché riposte contre le premier ennemi qui l'attaque dans le tour de jeu courant. Si elle est attaquée à nouveau par une autre figurine, elle ne riposte pas.
- Après une riposte, une figurine qui était en observation termine son tour. Retirez son marqueur d'ordre. Une figurine inactivée ne compte pas comme ayant été activée et ne termine pas son tour.

Les figurines en contact socle à socle avec un ennemi peuvent aussi tenter de rompre le contact comme décrit dans la section sur l'ordre action.

**Qui frappe en premier :** Avant de commencer le combat, il faut trouver qui frappe en premier.

- Regardez le score de frappe en premier de chaque figurine. Ajoutez les bonus des armes et

+3 si la figurine a chargé durant la phase d'assaut. La figurine avec le meilleur score frappe en premier. Si l'adversaire est tué, retirez-le du jeu. Il ne riposte pas.

- En cas d'égalité, les deux figurines frappent simultanément. Pour simplifier, il est plus facile de résoudre d'abord entièrement l'attaque d'une figurine, puis celle de l'autre même si les deux frappent en même temps. Si l'adversaire est tué, il a quand même le droit d'attaquer avant d'être retiré du jeu.

**Test pour toucher :** Pour déterminer si un assaillant touche son adversaire, lancez 1D10 pour chaque attaque (normalement un). Un résultat non modifié de 1 est toujours un échec ; un résultat non modifié de 10 est toujours une réussite. Autrement, modifiez le résultat comme suit :

- Ajoutez l'AS de l'attaquant.
- Soustrayez l'AS de la figurine ennemie.
- Ajoutez +1 si l'attaquant a chargé durant son action.

Si le résultat est 6 ou plus, alors, l'attaquant a touché.

**Test pour blesser :** Si la cible a été touchée, alors, un jet pour blesser doit être effectué pour voir si la touche a été efficace. Lancez 1D10 pour chaque touche (parfois plus, référez vous aux cartes de profils). Un résultat non modifié de 1 est toujours un échec ; un résultat non modifié de 10 est toujours une réussite. Sinon, modifiez le résultat comme suit :

- Ajoutez la F (ST) de l'attaque.
- Soustrayez l'E (T) de la figurine ennemie.
- Ajoutez +1 si l'attaquant a chargé durant son action.

Si le résultat est 6 ou plus, alors, la figurine ennemie subit une blessure.

**Déterminez le résultat du combat :** Si les deux figurines sont encore vivantes après le combat rapproché, vous devez déterminer quelle figurine a perdu. La figurine qui a reçu le plus de touches a perdu le combat rapproché et doit faire un test de panique. En cas d'égalité, aucun test de panique ne doit être fait.

## COMMANDEMENT, MORAL & CHOC

Sur le champ de bataille, les soldats ne se comportent pas toujours comme on l'attend. Des événements inattendus, d'horribles circonstances ou peut-être une mission difficile peuvent conduire les soldats à vaciller. La caractéristique de CD d'une figurine détermine comment elle réagit à de tels événements. Chaque test effectué contre le CD d'une figurine est appelé test de commandement.

### Faire un test de commandement

Pour savoir si une figurine réussit un test de commandement, lancez 2D10. Un résultat non modifié de 5 ou moins est toujours un échec.

Sinon Ajoutez le CD de la figurine et son CAL au résultat. Si le résultat est 15 ou plus, le test de commandement est réussi.

### Moral (Panique)

Un test de moral (parfois appelé test de panique) est un test de commandement pour voir si une figurine devient paniquée. Si une figurine rate un test de moral, placez un marqueur panique à côté de la figurine.

- Une figurine doit tester quand elle perd un combat rapproché.
- A moins qu'elle soit actuellement engagée avec un ennemi, une figurine doit tester lorsqu'une figurine amie est tuée ou détruite dans les 9 pouces.
- A moins qu'elle soit actuellement engagée avec un ennemi, une figurine avec plus d'un point de vie (PV) doit tester quand ses points de vie chutent à 50% de leur nombre initial.

**Paniqué** : Une figurine paniquée (une figurine qui a un marqueur panique lorsqu'elle est activée) a une pénalité de -2 à tous ses jets pour toucher au tir ou en combat rapproché et ne peut pas charger au corps à corps. Lorsqu'une figurine avec un marqueur panique est activée, elle fait un test de commandement pour tenter de se rallier. Si le test est réussi, enlevez le marqueur panique bien que la figurine aura toutes les restrictions dues à la panique durant son action courante.

## Choc

Les règles de choc sont disponibles dans la version complète des règles. Les marqueurs de choc ne sont pas nécessaires pour les règles d'introduction.

## COMMANDANTS

Une fois que vous avez recruté votre commando, vous devez désigner une figurine en tant que commandant. Ceci est indiqué dans les starters.

Les règles suivantes pour les commandants s'appliquent :

- Tant que le commandant n'est pas paniqué, les figurines amies dans les 9 pouces du commandant (**sauf** le commandant lui-même) gagnent un bonus de +1 à tous les tests de commandement.
- Si le commandant est paniqué ou mort, le commando souffre d'une pénalité de -1 à ses jets d'initiative.

## BATAILLES ET VICTOIRES

**Préparation** : Chaque joueur à tour de rôle place un élément de décor sur la table jusqu'à ce que toutes les éléments de décors disponibles aient été placés. Lorsque vous avez fini le placement du terrain, les joueurs lancent un dé. Celui qui a le plus haut score choisit son côté.

Les joueurs déploient ensuite leurs figurines alternativement une à la fois. Les figurines doivent être déployées dans les 6" à partir du bord de table, au niveau du sol (pas sur une position surélevée). Le joueur qui n'a pas choisit le côté décide qui commence le déploiement.

**Début de la partie** : Les deux joueurs lancent un dé. Le joueur avec le meilleur score choisit qui commence.

**Conditions de victoire** : Le joueur qui détruit complètement le commando de son adversaire gagne la partie.

## COPYRIGHT & CREDITS

For more information on Urban War visit: [www.urbanwarthegame.com](http://www.urbanwarthegame.com)

Urban Mammoth Ltd,  
Hallgreen Castle  
Inverbervie  
Angus DD10 0PE  
Scotland, United Kingdom

Urban War and all Character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Urban Mammoth Ltd. French translation done by Igor Pouillon 2012.

Artwork and photographs are copyright Urban Mammoth Ltd 2004-2012.

Text copyright T.E. Groeneweg and R. van de Moosdijk 2011-2012.

