### *Heavy Gear Blitz ! Field Manual*

# *Guide pratique du bon verrouilleur*

Par Raskal

Autant les règles d'initiation sont accessibles, autant les règles complètes peuvent se montrer réfractaires à une compréhension rapide de la part du joueur avide de monter d'un cran dans sa maitrise du jeu. Notamment pour tout ce qui touche au verrouillage, ligne de vue et couvert. Nous allons donc essayer de pallier cette difficulté. Pour ce faire, nous allons aborder tous les aspects qui de près ou de loin on un impact sur le verrouillage qui permet de tirer sur un gear adverse. Les terrains jouent un rôle prépondérant dans Heavy Gear. Ils gênent le mouvement, ils permettent aux troupes de se dissimuler face au verrouillage et procure du couvert. Une bonne compréhension des effets du terrain est essentielle pour jouer à Heavy Gear.

Ce document utilise le Field Manual – Core Rulebook Revised comme base.

---

## La table de jeu

### Taille de la table

La table standard fait 120cm x 180cm (48" x 72"). Cette taille est idéale pour des parties de 1000 points en Valeur de Menace ou plus. Pour de plus petites parties, des tables de 120cm x 90cm ou 75cm x 75cm sont plus adaptées.

### Le terrain

Au moins la moitié de la table doit être couverte par des éléments de terrains. Pour mettre en place les décors de la manière la plus appropriée, il convient d'avoir en tête les points suivants :

1. Les éléments de terrain font en général sont en général de 2 types : des zones de terrain ou des éléments solitaires (pilier, gros rocher, très grand building, bunker, colline). Une zone fait en général 6" x 3" (15cm x 7.5cm).
2. Utiliser des zones de terrain de différentes formes composées d'arbres, de gravas, de rochers, de débris et de zones résidentielles, d'ensemble de buildings. Ces zones sont « abstraites » : elles permettent le mouvement et sont pas considérées comme un Objet Solide.
3. Par hypothèse, je considère que les éléments de terrain solitaire sont considérés comme un Objet Solide.
4. Placer 3 à 5 éléments de terrain solitaires ou de 2 à 3 zones de terrain par carré de 12" (30cm)
5. Éviter les "zones de mort" (larges espaces ou corridors à découvert de plus de 4"/5").
6. La plupart des bâtiments doivent faire au moins 2"/3" de haut (assez pour dissimuler un gear).
7. Les bâtiments ne sont pas toujours collés aux routes. Certains ont des espaces verts, d'autres des parkings et les bâtiments ou toutes autres structures solides peuvent gêner les virages (tout comme dans le monde réel).
8. Une rue d'un quartier résidentiel doit faire 2" de large au maximum.
9. Une route à une voie doit faire 1"/1,5" de large en fonction de la taille du bas côté.
10. Une route de zone résidentielle standard, avec 2 voies et 1 ou 2 rangées de places de parking est large de 3"/4".
11. Une route de 2 fois 2 voies séparées fait environ 4" par côté, avec une séparation de 2"/3".
12. Une grande autoroute peut occuper une grande partie de la table et constitue un très bon champ de bataille si elle est couverte de véhicules, de carcasses et de cratères.

# Effets du terrain sur le mouvement

Selon le type de terrain, les gears et véhiculent subissent généralement des pénalités de mouvement.

**Dégagé (Clear/Open)**. Terrain dégagé normal. Poussière durcie, neiges solidifiées, glace épaisse, prairies, etc. Aucun effet sur le mouvement.

**Mou (Soft)**. Sable, neige, boue, ou toute autre surface peu résistante qui va gêner le mouvement. Le mouvement coute **2 PM** par pouce.

- *Mode Marcheur : 3 PM par pouce.*
- *Mode Glisseur : 1 PM par pouce*

**Accidenté/Dense (Rough/Dense)**. Éboulis, gravas, zones rocheuses, groupes d'arbres, buissons, etc. Le mouvement coute **3 PM** par pouce.

- *Mode Marcheur : 2 PM par pouce.*
- *Mode Glisseur : 1 PM par pouce sur terrain Accidenté.*
- *Mode Glisseur : terrain infranchissable sur un terrain Dense.*

**Très accidenté/Très Dense (Very Rough/Very Dense)**. Éboulis importants, rochers, obstacles métalliques, végétation dense, etc. Le mouvement coute **4 PM** par pouce.

- *Mode Roulant : terrain infranchissable.*
- *Mode Marcheur : 3 PM par pouce.*
- *Mode Glisseur : 1 PM par pouce sur terrain Accidenté.*
- *Mode Glisseur : terrain infranchissable sur un terrain Très Dense.*

**Infranchissable (Impassable)**. Falaises, crevasses, ou tout autre obstacle empêchant totalement le mouvement. Les figurines ne peuvent traverser ce type de terrain.

**Structures**. Modèles Statiques qui sont considérés des terrains infranchissables. Certaines structures peuvent recevoir des figurines précises, qui traiteront la structure comme terrain dégagé sauf mention contraire (en général de l'infanterie).

**Routes**. Les routes sont des terrains dégagés sur lesquels les véhicules en mode roulant peuvent augmenter leur vitesse.

- *Mode Roulant : 1 MP pour 2 pouces.*

**Eau peu profonde (Swallow Water)**. Point d'eau ou rivière de moins de 1" de profondeur. Le mouvement coute **2MP** par pouce.

- *Mode Glisseur : terrain dégagé.*

**Eau profonde.** L'eau profonde est considérée infranchissable, et toute figurine sans l'avantage adéquat sera détruite si elle s'avance sur ce terrain. Les figurines avec l'avantage adéquat considèrent ce terrain comme Dégagé, sauf mention contraire.

- *Mode Glisseur : terrain dégagé.*

**Eau vive.** Rapides ou assimilables. Ce n'est pas un type de terrain en soi, mais se rajoute aux autres terrains aquatiques et affecte les figurines qui le traverse. Le coût du mouvement augmente de **1MP** par pouce, y compris pour les glisseurs.

**Dénivelé.** En montée **: +1 PM** pour chaque pouce de dénivelé. Un dénivelé de 2" ou plus en considéré comme infranchissable. En cas de problème (impossibilité de tourner, passer par-dessus) on effectue un jet de Défense contre un Seuil de 4. En cas d'échec : Impact Non Intentionnel (page 17), en cas de réussite, la figurine stoppe. Certaines figurines peuvent escalader (Bras et Équipement d'Escalade p36 à p38).

**Terrain Difficile.** Certains terrains comme la glace, les sables mouvants, la lave, les zones instables, les pièges à char peuvent être piégeant Entrer ou sortir de ce type de terrain impose un jet de Défense contre un Seuil de 3 pour les terrains Difficiles ou un Seuil de 5 pour les terrains Dangereux. En cas d'échec, la figurine perd une case de dégâts, s'arrête immédiatement et devient Stationnaire.

# Effet du terrain sur la dissimulation

Pour pouvoir tirer sur un gear il faut pouvoir le verrouiller. Le terrain peut dissimuler un gear rendant ce verrouillage plus difficile. Par défaut un gear utilise le Verrouillage Passif (Combat Lock) mais si sa cible est trop bien dissimulée, il lui faudra passer en Verrouillage Actif (Active Lock).

## Verrouillage Passif

Un Verrouillage Passif est obtenu si au moins une des conditions suivantes est vérifiée :

- Il n'y a pas de Dissimulation entre la figurine et sa cible, et la cible n'est pas bloquée par un Objet Solide (Couvert Total et Solide : verrouillage passif impossible)
- La cible est à une distance inférieure ou égale à sa Taille, et la cible n'est pas bloquée par un Objet Solide (Couvert Total et Solide : verrouillage passif impossible)
- Le niveau de Détection du tireur est supérieur à la Dissimulation de la cible

On suit la logique suivante :

1. Si la cible bénéficie de Dissimulation, on vérifie si le Niveau de Détection dépasse la Dissimulation de la cible
2. Si ce n'est pas le cas, on vérifie si la distance à la cible est inférieure ou égale à la taille de la cible
3. Si ce n'est pas le cas, le tireur peut soit choisir une nouvelle cible soit tenter un Verrouillage Actif

## Verrouillage Actif

Si une figurine ne peut obtenir de Verrouillage Passif, elle peut tenter l'acquisition par Verrouillage Actif. La figurine doit dépenser une action et faire un jet de compétence d'EW, en rajoutant son niveau de Senseurs contre la Dissimulation totale de la cible. En cas de succès, la figurine dispose d'un Verrouillage Actif, et bénéficie d'une action supplémentaire gratuite, pour effectuer l'une des actions suivantes :

- Attaquer la cible avec une arme en Tir Indirect ou Lancée (La figurine est considérée comme ayant fait une Observation Avancée pour elle même)
- Désigner une cible prioritaire pour une Attaque Coordonnée (voir actions spéciales p13)
- Effectuer une Observation Avancée pour que d'autres figurines de votre force puissent faire un Tir Indirect (voir attaques indirectes p14 ou p31 pour l'Artillerie).

Le Verrouillage Actif dure jusqu'à la fin du tour, ou que l'objet observé se déplace.

Le Verrouillage Actif est un Evénement de Communication (cf page 21).

## Dissimulation

La Dissimulation a un impact sur le verrouillage. On cumule des points de Dissimulation généré par le terrain, la présence d'Objets Solides et les actions de la cible. Le terrain est pris en compte s'il couvre au moins la moitié de la taille de la figurine. En revanche pour un Objet Solide il est prit en compte s'il couvre plus que la base de la figurine qu'il cache.

**Terrain Léger (Light)** : bois clairsemé, marais, buissons, etc. Fournit +1 point de dissimulation par tranche complète de 4", pour un minimum de 1 point si il y au moins 2" d'épaisseur.

**Terrain Moyen (Medium)** : Jungle dense, structures légères ou non blindées, fortifications légères, etc. Fournit +1 point de dissimulation par tranche complète de 2", pour un minimum de 1 point si il y au moins 1" d'épaisseur.

**Terrain Lourd (Heavy)** : Bâtiments en dur, rochers, tranchées, épaves de véhicules, etc. Fournit +1 point de dissimulation par tranche complète de 1"

**Figurine** : +1 pour chaque figurine entre la figurine et sa cible qui cache au moins la moitié de la cible.

**Objet Solide :** Si l'objet cache entièrement la figurine, aucun verrouillage n'est possible (Actif ou Passif). Aucune attaque en tir direct ne peut être effectuée contre cette cible, mais une figurine qui parvient à la verrouiller peut l'observer pour permettre un tir indirect.

**Cible Stationnaire** : 0 point de dissimulation

**Cible en Vitesse de Combat**: -1 point de dissimulation

**Cible en Vitesse de Pointe** : -2 points de dissimulation

**Cible a effectuée un Attaque à Distance ce tour**: -1 point de dissimulation

**Cible a effectuée une action spéciale SE CACHER [HIDING].** Etre en contact avec un élément de terrain et dépenser une action La figurine reçoit alors un pion Caché, tant qu'elle en bénéficie, elle obtient un bonus de Dissimulation : +1 en vitesse de combat et +2 si stationnaire. Cet effet dure jusqu'à ce que la figurine accélère à vitesse maximale ou quitte le terrain où elle se cachait.

**(AUX) Désignateur de Cible (X) [Target Designator TD (X) ou TDx].** Lorsqu'une figurine réussit une Observation Avancée, sa cible est considérée comme Désignée pour les armes Guidées. Si la Dissimulation qui peut être traversée par le TD. Si la Dissimulation est plus élevée que X, la cible n'est désignée mais Observée.

**(AUX) Fumigènes (X) [Fumée (X)].** La figurine peut utiliser une Action pour lancer un nuage de fumée épaisse jusqu'à 6 " de distance. Le nuage de fumée à une AE de 2 et une hauteur de 2". Il donne 1 point de Dissimulation par tranche de 2" de fumée traversée. Les figurines à l'intérieur sont considérées comme ayant un Couvert sommaire (0) et fournit du Couvert aux figurines qui sont derrières. Le fumigène ne peut être déclenché qu'un nombre de fois égal à la valeur de l'avantage durant la partie. La fumée générée par les Fumigènes se dissipe à la fin de la phase Divers.

**(AUX) Furtif (X) [Stealth (X)].** Le niveau est Furtif est utilisé à la place de la valeur de Dissimulation. Les modificateurs ci-dessous peuvent se cumuler avec ceux fournis si la cible est Cachée.

- **A découvert** : Furtif impossible
- **A découvert de nuit :** -1 point de Dissimulation
- **Couvert sommaire :** -1 point de Dissimulation
- **Couvert partiel :** 0 point de dissimulation
- **Couvert total :** +1 point de Dissimulation
- **-1 Cible Stationnaire** : +1 point de dissimulation
- **Cible en Vitesse de Combat**: 0 point de dissimulation
- **Cible en Vitesse de Pointe** : -1 point de dissimulation

**(AUX) Projecteur (Arc) (X) [Searchlight].** La figurine est équipée d'un puissant projecteur. Lors des missions de nuit elle peut ignorer la Dissimulation due à la nuit pour ses tests de Verrouillage contre une cible dans l'Arc et la Portée du Projecteur. La Dissimulation due à la nuit est aussi ignorée par les autres figurines pour les tests ciblant la figurine éclairée ou la figurine au Projecteur. Ces effets durent jusqu'à la fin du Tour.

**Signature élevée (x) [Large Sensor Profile LSE (x)]**-x à la Dissimulation pour les tests de Verrouillage Actif contre cette figurine. Si aucune valeur n'est indiquée, elle est de 1.

**Signature réduite [Low Profile]** +1 Dissimulation si Caché et +1 en défense si en Profil Bas (Hull Down).

# Effet du terrain sur le couvert

Le couvert donne un modificateur au jet d'attaque :

- Couvert Total (Full) : -2
- Couvert Partiel (Partial) : -1
- Couvert Sommaire (Some) : 0
- Cible à découvert (In the Open) : +1
- Couvert Solide : -1 supplémentaire (si le couvert est Total et Solide, la figurine ne peut être choisie comme cible pour un tir direct).

# Terrain représentatif ou abstrait

Compte-tenu des terrains hétéroclites que possèdent les joueurs et à différentes échelles (du 6mm au 15mm), il est parfois compliqué d'avoir le terrain parfaitement adapté au jeu. Aussi le terrain peut être traité de manière Représentative ou de manière Abstraite.

## Terrain représentatif

Le décor est utilisé tel quel. On utilise le fameux 'je me mets à la hauteur des optiques de mon gear pour voir ma cible". La hauteur et largeur du décor sont prises au pied de la lettre.

- Si la cible est couverte à moitié mais peut être vue facilement; elle est considérée comme bénéficiant d'un Couvert Sommaire.
- Si la figurine est plus qu'à moitié cachée mais on peut voir encore le corps, elle est considéré comme bénéficiant d'un Couvert Partiel.
- Si la cible est cachée entièrement, elle est considérée comme bénéficiant d'un Couvert Total. Notez qu'une figurine dont seulement une arme ou une partie de membre est visible obtient un Couvert Total.

### Terrain abstrait

On donne à chaque élément de terrain une Taille de Couvert. Un décor possédant une Taille de Couvert élevée peut représenter un terrain dense ou très haut. Un bon guide pour déterminer la Taille de Couvert d'un terrain, est de se demander quel type de figurine doit être totalement dissimulée par le terrain et on ajoute 1 à sa Taille.

On compare la Taille de la cible et la Taille de Couvert du terrain par lequel passe l'attaque.

- Si la Taille de Couvert est supérieure à la Taille de la figurine, elle bénéficie d'un Couvert Total (-2).
- Si la Taille de Couvert est supérieure à la moitié de la taille de la figurine, elle bénéficie d'un Couvert Partiel (-1).
- Si la Taille de Couvert est inférieure ou égale à la moitié de celle de la figurine, elle bénéficie d'un Couvert Sommaire (0).

*Par exemple si vous avez des touffes de lichen qui comptent comme du Terrain Dense pour le mouvement et qui ont une Taille de Couvert de 7, toutes les figurines de taille 6 ou moins, bénéficieront d'un Couvert Total face aux attaques qui passent par le lichen.*

Les terrains qui ont une Taille de Couvert de 15 cacheront toutes les figurines du jeu.

**Règles sur les terrains du point de vue d'Arena**

Heavy Gear Arena propose une vision différente du verrouillage. L'échelle tactique du jeu change les grands principes de Couvert et de Dissimulation : la Dissimulation n'existe plus, idem pour la notion de zone (ex : +1 point de Dissimulation par tranche de 2" de terrain); les éléments de terrain sont gérés de manière indépendante et fournissent des niveaux de Couvert. Ainsi pour déterminer si un gear possède un verrouillage passif sur sa cible, son niveau de Détection doit être supérieur au niveau de Couvert entre lui et sa cible.

Le niveau de Couvert est calculé ainsi :

+1 par élément de terrain non Solide entre le tireur et sa cible

+2 par élément de terrain Solide entre le tireur et sa cible

Si gear se trouve derrière deux éléments de terrain dont un de solide, il obtient un niveau de Couvert de 3. Un gear ennemi doit avoir un niveau de Détection de 4 pour le détecter en verrouillage passif (la règle sur la Taille de la cible s'applique aussi comme dans HGL&L)

Cette règle simplifie énormément les choses et peut s'appliquer aux parties d'Heavy Gear à peu de points en Valeur de Menace ou si les joueurs veulent radicalement changer les principes associés aux terrains et décors.