

Combat Zone

Feuille de référence

SEQUENCE DE JEU

1. Actions obligatoires // 2. Test de réaction // 3. Initiative // 4. Actions

1. ACTIONS OBLIGATOIRES

Toutes les actions obligatoires sont accomplies au début du tour (mouvements de dérouté, dysfonctions des robots, etc.)

2. TEST DE REACTION

Les figurines assujetties à une réaction particulière comme la panique ou la dérouté doivent tester. On lance 2D6.

JET DE REACTION

2D6+MOD	Résultat
8+	Ok
7-5	Panique
4-	Dérouté

Modificateurs de Qualité

-1	Recrue (<i>Green</i>)	+1	Vétéran
0	Aguerri (<i>Average</i>)	+2	Elite

Modificateurs de Réaction

-2	Dernier membre vivant de son groupe (sauf Héros)
-1	Moins de 50% du groupe en vie (arrondi au-dessous)
-1	Déjà assujetti à une réaction de dérouté
-1	Engagé en combat rapproché
+1	Socle à socle avec un chef ou un sous-chef de groupe
+1	La figurine est un sous-chef de groupe
+2	La figurine est un chef de groupe

RESULTAT - OK

Le marqueur de réaction est retourné pour indiquer que la figurine a uniquement 3 PA pour le reste du tour.

RESULTAT - PANIQUE

La figurine a uniquement 3 PA pour le reste du tour

La figurine subit un modificateur de -1 au tir et -2 en combat rapproché

La figurine ne peut pas engager un combat rapproché

RESULTAT - DEROUTE

La figurine se déplace de 20cm vers le bord de table le plus proche.

Un mouvement de dérouté est une *action obligatoire*

Une figurine en dérouté ne peut effectuer aucune action

Une figurine sortant de la table de jeu est perdue

Une figurine en dérouté engagée en combat rapproché est automatiquement éliminée

3. INITIATIVE

JET D'INITIATIVE

1D6	Pour chaque groupe en cohésion
1D4	Pour chaque groupe sans cohésion
1D8	Pour chaque héros en vie ne souffrant pas d'une réaction
+1	Pour chaque sous-chef de groupe en vie non assujetti à une réaction
+2	Pour chaque chef de groupe en vie non assujetti à une réaction

COHESION

Les membres du groupe doivent rester à 15cm du chef de groupe ou 10cm du sous-chef de groupe

Les groupes sans chef sous-chef ne peuvent maintenir la cohésion

ACTIVATION

Le joueur avec le total le plus élevé décide qui agira en premier et en second

En cas d'égalité le camp avec le dé possédant le résultat le plus élevé gagne

Les joueurs activent à tour de rôle un groupe jusqu'à ce que tous les groupes aient été activés.

4. ACTIONS

NOMBRE DE POINTS D'ACTION PAR TOUR

Recrue (<i>Green</i>)	5 PA
Aguerri (<i>Average</i>) et Vétéran	6 PA
Elite	7 PA
Héros	8 PA

Modificateurs

-1 PA	Pour toutes les figurines d'un groupe hors cohésion
-------	---

ACTIONS DE MOUVEMENT

Pivoter jusqu'à 90°	0 PA
Pivoter de 90° à 180°	1 PA
Se déplacer jusqu'à 4cm en armure de combat	1 PA
Se déplacer jusqu'à 5cm	1 PA
Se déplacer jusqu'à 5cm en terrain difficile	2 PA

ACTIONS DE COMBAT

Initier un combat rapproché	1 PA
Tirer au coup par coup	1 PA
Tirer en rafale	2 PA
Tirer au coup par coup avec une arme lourde	2 PA
Tirer en rafale avec une arme lourde	3 PA
Effectuer un tir visé	5 PA
Tir d'opportunité	5 PA
Lancer une grenade (déviation, aire d'effet)	3 PA
Tirer au lance-missiles (déviation, aire d'effet)	3 PA
Tirer au lance-flammes (déviation, aire d'effet, feu)	2 PA

ACTIONS GENERIQUES

Ouvrir/fermer une porte	1 PA
Prendre un objet	1 PA
Franchir un obstacle	3 PA
Se mettre à couvert	1 PA
Jet de technologie	2 PA
Effectuer les premiers soins	3 PA

TABLEAU DE DOMMAGES DES MACHINES

Si une machine subit une blessure elle n'est pas éliminée mais à la place on détermine son niveau de dommages..

Si le jet de blessure est supérieur de 1 à 3 points ou égal à la résistance de la machine, elle subit des dommages mineurs

Si le jet de blessure est supérieur de 4 à 5 points à la résistance de la machine, elle subit des dommages majeurs

Si le jet de blessure est supérieur de 6 points à la résistance de la machine, elle subit des dommages critiques

Une fois déterminé le niveau de dommages on lance 1D6 sur la Table de dommages

Modificateurs au jet de blessure

-1	La machine possède la fonction d'autoréparation
+1	La machine a déjà subit des dommages majeurs
+2	La machine a déjà subit des dommages critiques

TABLE DE DOMMAGES

Matériel	1-3
Alimentation	4-5
Logiciel	6

JET DE TECHNOLOGIE

On lance 2D6

Le résultat doit être supérieur ou égal à la difficulté

Modificateurs

+2	Tech
-3	Sans matériel adapté
+1	Matériel de qualité
-2	Paniqué

Combat Zone

Feuille de référence

TIR					
Etablir la ligne de vue vers la cible (champ de tir : 180° frontal)					
Le tireur décide de tirer au coup par coup (1 tir) ou en rafale (n tirs selon la cadence de son arme) et établit le nombre de tirs pour chaque cible avant de lancer les dés					
On mesure la portée entre le tireur et la ou les cibles					
Le tireur effectue le nombre de jets pour toucher approprié et en cas de réussite il effectue un jet de blessure.					
JET POUR TOUCHER					
On lance 1D6 pour chaque tir et on applique les modificateurs de tir et de qualité					
Sur 6+, la cible est touchée (1 : échec auto, 6 : réussite auto.) et on effectue un jet de blessure					
Modificateurs de tir					
-1	La cible s'est mise à couvert				
-1	Le tireur est assujéti à la panique				
+1	Portée courte				
+2	Tir visé				
+2	Bout portant				
Modificateurs de Qualité					
-1	Recrue (<i>Green</i>)	+1 Vétéran			
0	Aguerri (<i>Average</i>)	+2 Elite			
JET DE BLESSURE					
On lance les dés de dommages de l'arme, on totalise le résultat et on applique les modificateurs de couvert, d'armure et de portée					
Si le jet de blessure est supérieur ou égal à la résistance de la cible, elle est éliminée					
Si le jet de blessure est inférieur de 1 à 3 points à la résistance de la cible, elle panique					
Modificateurs de couvert					
-1	Couvert léger				
-2	Couvert intermédiaire				
-3	Couvert dur				
-4	Couvert extra-dur				
Modificateurs d'armure					
-1	Armure primitive	-2 Gilet pare-balles			
-1	Armure ablative	-3 Armure de combat			
Modificateurs de portée					
+1	Tir à bout portant				
TIR EN RAFALE					
Si le tireur décide de faire au moins 2 tirs, il peut tirer en rafale.					
Le nombre de rafales maximum en 1 tour est donné par l'arme.					
TIR D'OPPORTUNITE					
Le tireur peut tirer en rafale lors d'une action d'un ennemi dans sa ligne de mire.					
Un combattant perd son tir d'opportunité au début du prochain tour, s'il essuie un tir et qu'il est touché ou après avoir son tir d'opportunité.					
TABLEAU DES ARMES A DISTANCE					
Légères	CAD	DOM	BPT	CRT	LNG
Pistolet léger	2	2D4	3	12	40
Pistolet	2	2D6	3	15	50
Pistolet lourd	2	2D8	3	15	50
Pistolet automatique	3	2D6	3	20	60
Lance-grenades intégré	1	3D8	3	10	20
Pistolet mitrailleur	4	2D6	3	20	70
Fusil à pompe	1	3D6	3	10	20
Fusil à pompe auto	2	3D8	3	10	20
Fusil d'assaut	3	3D6	3	25	80
Lourdes	CAD	DOM	BPT	CRT	LNG
Autocanon	3	3D8	5	25	125
Mitrailleuse	5	3D6	5	25	100
Fusil sans recul	1	4D8	5	30	150

COMBAT RAPPROCHE			
Le combat est engagé dès qu'une figurine est au contact socle à socle avec une autre et utilise 1 PA pour initier le combat rapproché.			
Aucune autre action, sauf de combat rapproché, n'est possible une fois le combat rapproché initié à moins que l'adversaire soit éliminé ou en fuite.			
Chaque adversaire après le premier gagne un jet d'attaque supplémentaire.			
Les deux combattants effectuent leurs jets d'attaque.			
Plus d'un round de combat rapproché est possible dans un tour.			
JET D'ATTAQUE			
Chaque joueur lance ses dés d'attaque, applique les modificateurs d'attaque et de qualité et totalise le résultat			
Le joueur ayant obtenue la valeur la plus élevée gagne			
En cas d'égalité, le combat est considéré comme étant sans effet			
Le gagnant effectue un jet de blessure			
Dés d'attaque			
2D6	Combattant de base		
2D8	Chef de gang		
2D8+1D6	Héros		
+1D6	Pour le combattant qui a initié le combat		
+1D6	Pour chaque adversaire en plus de premier		
Modificateurs d'attaque			
-2	Paniquée		
+1D4	Dague, pistolet, massue		
+1D6	Epée, hache		
+1D4	Seconde arme de combat rapproché		
Modificateurs de Qualité			
-1	Recrue (<i>Green</i>)	+1	Vétéran
0	Aguerri (<i>Average</i>)	+2	Elite
JET DE BLESSURE			
On lance les dés de dommages, on applique les modificateurs d'armure et de blessures et on totalise le résultat			
Si le jet de blessure est supérieur ou égal à la résistance de la cible, elle est éliminée			
Si le jet de blessure est inférieur de 1 à 2 points à la résistance de la cible, elle déroute			
Si le jet de blessure est inférieur de 3 à 4 points à la résistance de la cible, elle panique			
Si le perdant est obligé de combattre pendant un autre round de combat alors qu'il est en déroute, il est éliminé			
Dés de dommages			
2D6	Combattant de base		
2D8	Chef de gang		
2D8	Héros		
Modificateurs d'armure			
-1	Armure primitive		
-1	Armure ablative		
-2	Gilet pare-balles		
-3	Armure de combat		
Modificateurs de blessure			
+1	Seconde arme de combat rapproché		
+1	Dague, massue, pistolet		
+2	Epée		
+3	Hache		
RESISTANCE DES COMBATTANTS			
7+	Combattant de base		
8+	Chef de gang		
9+	Héros		