

Mouvement

Possible de se placer Prone au début ou à la fin d'un mouvement. La valeur de MOV est divisée par 2 quand Prone.

Basic Short

Move

Se déplacer la 1^{re} valeur de MOV en pouces. Si déclaré en second ordre, utiliser la 2^{de} valeur de MOV.

Long

Climb

Se déplacer sur une surface verticale plus haute que la silhouette (S) de la troupe. Utiliser la 1^{re} valeur de MOV + 2 pouces. Doit débuter au contact de la surface à escalader.

Basic Short

Climbing Plus

Utiliser Climb comme un Basic Short Skill. Compétence indiquée dans le profil de la troupe.

Long

Jump

Se déplacer selon une parabole de sa 1^{re} valeur de MOV + 2 pouces. Terminer sur une surface horizontale.

Basic Short

Super-Jump

Utiliser Jump comme un Basic Short Skill. Si utilisé comme un Long Skill, prendre la 1^{re} valeur de MOV + 4 pouces.

Long

Combat Jump

Se déployer n'importe où sur une surface horizontale de la table. Ne peut pas arriver au contact d'une autre troupe.

Long

Parachutist

Se déployer sur un bord de table, hors ZdD ennemie. Ne peut pas arriver au contact d'une autre troupe.

Évasion

Short Skill

Dodge

Un jet contre toutes les attaques en LdV. Jet à -3 si :
- Attaque sans LdV
- Arme à gabarit sans LdV
- Arme déployée (mines)
Sur réussite : se déplacer de 2 pouces. Peut permettre d'engager une troupe au CàC.

ATO

Short Skill

Reset

Sur réussite : annule les attaques de Hacking et les Comms Attacks.

Perdre les états négatifs Isolated (Jet à -9) et Imm-B/Targeted (Jet à -3).

ATO

Soin

Short Skill

Doctor

La cible doit avoir VITA et être Inconscient.
Sur réussite : retire 1 blessure
Sur échec : cible est morte

ATO

Short Skill

Engineer

La cible doit avoir STR.
Sur réussite : retire 1 blessure.
Sur échec : ajoute 1 blessure.

Peut être utilisé pour retirer les états négatifs.

ATO

Jet de caractéristique

Pas de jet de dé

Ligne de vue (LdV) requise

Les silhouettes doivent être en contact

Cible doit être hackable

Début du tour du joueur Actif : Décompte des ordres

Ne pas compter les troupes inconscientes ou mortes.

Vérifier si vous êtes en Perte de Lieutenant.

Ajouter à votre réserve :

1. Phase d'impétueux → 2. Phase d'ordre

Utiliser ou réfréner les ordres

Activer n'importe quelle figurine, autant que fois que possible avec les ordres :



Déclarez les ordres et les AROS et résolvez les simultanément.



Résolution

Tous les ordres sont résolus simultanément.

Si un ordre ne vérifie pas ses pré-requis, la troupe effectue Idle.

Attaquant

Calcul des modificateurs (MODs)

Cible

Mesurer la distance et appliquer les modificateurs

8"	16"	24"	32"	40"	48"
----	-----	-----	-----	-----	-----

Couvert : -3 aux BS Attack et Discover. Doit être en contact un décor.

Mimetism(-X) : -3 ou -6 aux BS Attack et Discover.

Annulé par Multispectral Visor (VMS).

Les déplacements générés par Dodge sont résolus après la résolution de l'ordre. Ils ne déclenchent pas d'ARO.

Jet de dé

Soit X le seuil de difficulté du jet :

Résultat > X

Échec

Résultat < X

Réussite

Résultat = X

Critique

Annule tous les jets adverses non critiques.

Les critiques adverses annulent le jet.

Les critiques imposent un jet de sauvegarde supplémentaire

Ignorer le dé

Annule tous les succès adverses avec une valeur plus faible

Les jets avec des valeurs identiques s'annulent

Effets : Jet de sauvegarde sur ARM/BTS

+3 au Potentiel de Survie (PS) grâce au couvert pour les armes sans gabarit

Jet <= Potentiel de Survie (PS) + ARM/BTS

Échec

Réussite

Prendre une blessure (Wound) sur VITA/STR.

Si toujours conscient, faire un jet de tripes (Guts Roll, test de WIP) ou choisir de le rater.

S'il est raté, effectué la première option possible :

1. Se déplacer de 2" pour perdre la LdV
2. Se déplacer pour obtenir le couvert
3. S'allonger (Prone)

Faire un jet de tripes (Guts Roll, test de WIP) ou choisir de le rater.

S'il est raté, effectué la première option possible :

1. Se déplacer de 2" pour perdre la LdV
2. Se déplacer pour obtenir le couvert
3. S'allonger (Prone)

Conclusion de l'ordre

Les armes Deployable sont considérées comme déployées.

Les troupes dans la ZoC d'une troupe attaquée et qui n'ont pas déclaré d'ARO ce tour peut se réorienter comme elles le souhaitent.

3. Phase d'états

Les troupes possédant Regeneration peuvent l'utiliser.

4. Fin du tour

L'autre joueur devient le nouveau joueur actif.

Atttaques

BS BS Attack (Tir)

1 dé par rafale (B). En ARO la rafale (B) est de 1. Le tir peut se déclencher n'importe quand pendant le mouvement. Les gabarits éventuels sont placés pendant la déclaration.

CC CC Attack (CàC)

1 dé par rafale (B), en général 1. En ARO la rafale (B) est de 1.

Coup de Grâce : Si la cible est inconsciente, elle est retirée sans jet de sauvegarde

Martial Arts

Niveau	Atq	Cible	SD	Rafale
1	0	-3	0	0
2	+3	-3	0	0
3	+3	-3	+1	0
4	+3	-3	0	+1
5	+3	-3	+1	+1

Deploy

Poser arme déployable (Mine, ...). En tout actif : n'importe quand pendant le mouvement au contact du socle.

En ARO : contact avec le socle + LdV avec la troupe active.

WIP Hacker

Portée : Zone de contrôle (ZdC) soit 8 pouces.

2x Carbonite

Munitions DA (2 svg par touche). PS 13 contre le BTS.

Sur réussite : cible est Imm-B

2x Spotlight

PS 5 contre BTS/2

Sur réussite : cible est Targeted

Divers

Camouflage

Utilisable hors de LdV des troupes ennemis. Remplacer la figurine par un marqueur camouflé.

État camouflé

Ne peut pas être attaqué ni engagé au CàC.

L'état est perdu si la troupe :

- Attaque / Fait un jet de dé
- Déclare un Ordre Long
- Engage un ennemi au CàC
- est la cible d'un Discover réussi
- Les AROs autorisés contre un camo : Discover, Dodge, Reset et Delay.
- Delay permet d'attendre la déclaration du second ordre de la cible. Si elle ne se révèle pas, l'ARO est perdue.

Discover

Utilisable uniquement contre les marqueurs. Même MODs qu'une BS Attack.

Sur réussite : révèle la figurine.

Sur échec : ne peut plus être déclaré contre la même cible ce tour.

8" 32" 40" 48"

+3 0 -3 -6

Basic Short

Idle

Ne rien faire

Regeneration : Durant la phase des états, Doctor sur soi même.

Surprise Attack (-X) : Uniquement en tour actif + sortie de camo. Malus de -X aux AROs.

Total Reaction : Rafale entière en ARO.