

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**.

Move

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

Climb

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

Climbing Plus

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

Jump

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

Super-Jump

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

Combat Jump

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

Parachutist

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

Évasion

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.

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**).

Soin

Doctor

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

Engineer




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

Peut être utilisé pour retirer les états négatifs.

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 :    

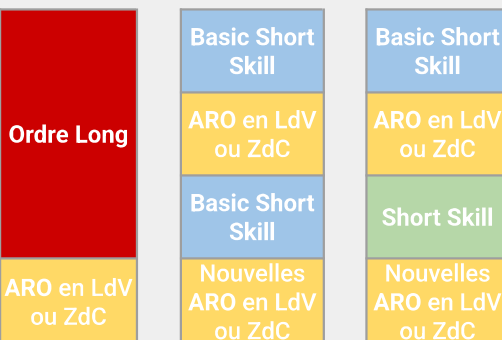
1. Phase d'impétueux → 2. Phase d'ordre

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

Ignorer le dé

Résultat < X

Réussite

Annule tous les succès adverses avec une valeur plus faible

Les jets avec des valeurs identiques s'annulent

Résultat = X

Critique

Annule tous les jets adverses non critiques.

Les critiques adverses annulent le jet.

Les critiques imposent un jet de sauvegarde supplémentaire

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

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 :

- Se déplacer de 2" pour perdre la LdV
- Se déplacer pour obtenir le couvert
- S'allonger (**Prone**)

Réussite

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

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

- Se déplacer de 2" pour perdre la LdV
- Se déplacer pour obtenir le couvert
- 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.

Attaques



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 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 tour 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 WIP Carbonite

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

Sur réussite : cible est Imm-B



2x WIP Spotlight

PS 5 contre BTS/2

Sur réussite : cible est Targeted

Divers



Camouflage

Utilisable hors de LdV des troupes ennemies. 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.



WIP 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.




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.

 PH Jet de caractéristique

 Pas de jet de dé

 Ligne de vue (LdV) requise

 Les silhouettes doivent être en contact

 Cible doit être hackable