

Mouvement

Choisissez la position allongée (**Prone**) au début et/ou à la fin de n'importe quel Mouvement. Les valeurs de MOV sont réduites de moitié en position allongée (**Prone**).

Courte

Se Déplacer

Se déplacer de la 1ère valeur MOV en cm. Sur la 2nde Compétence Courte de l'ordre, utiliser la seconde valeur MOV.

Ordre Entier

Escalade

Escalader des murs > silhouette (S) de l'unité. Il faut être en contact avec le mur. S'arrêter en haut. Valeur de MOV + 5cm. Pas de couvert sur paroi verticale.

Courte

Escalade Plus

Déplacement vertical comme sur un sol plat.

Ordre Entier

Saut

Dépl. dans n'importe direction. Doit atteindre le point d'arrivée. Pas de dégâts de chute sur une surface plane. Valeur de MOV + 5cm. Pas de couvert.

Courte

Super-Saut

Valeur de MOV + 5cm en comp. courte ou Valeur de MOV + 10cm en comp. longue

Entier

Saut de Combat

Déploiement sans contact autre que le sol.

Esquive

Compétence courte



Esquiver

Un jet pour toutes les attaques en LdV.
Attaque dans Zdc sans LdV : -3
Arme à Gabarit sans LdV : -3
Arme déployable : -3
Succès : Se déplacer jusqu'à 5 cm. Permet d'entrer en état Engagé, et d'annuler l'état Engagé/IMM-A.

ARO

Courte



Reset

Contre Piratage/Attaque Comms & annulation de l'état Ciblé/IMM-B
Succès: Annule Ciblé ou IMM-B, évite les attaques Comms

ARO

Soin

Courte



Médecin

La cible doit avoir une valeur VITA et être inconsciente.
Succès : la Cible est soignée de 1 W.
Echec : la Cible décède.

Courte



Ingénieur

La cible doit avoir une valeur STR
Réparer : Succès/Echec la cible récupère/perd 1 W
Annuler : Retire les états Négatifs



Attribut utilisé pour le Jet de Dés

Pas de Jet

Ligne de Vue (LdV) requise

Pas de Ligne de Vue (LdV) requise

Zdc Zone de Contrôle (20cm) seulement,

pas de LdV

Contact Base à base requis

Piratable

Début du tour du Joueur Actif : Décompte des ordres

Ne pas prendre en compte les troupes inconscientes ou mortes.

Ajouter à la réserve d'ordres et à côté de la troupe associée

Phase Impétueux + Phase d'Ordres : Activation

Dépenser tous les puis les pour activer chaque troupe.

Déclarer toutes les compétences/ARO, puis les résoudre en simultanée.

Déclarer une Compétence d'Ordre Entier

Déclarer ARO si en LdV/Zdc

Déclarer une Compétence Courte de Mouvement 1

Déclarer ARO si en LdV/Zdc

Déclarer une Compétence Courte de Mouvement 2

Déclarer ARO si de nouveau disponible

Déclarer une Compétence Courte de Mouvement 1

Déclarer ARO si en LdV/Zdc

Declare Short Skill

Déclarer ARO si de nouveau disponible

Résolution

Toutes les compétences sont effectuées et résolues simultanément

Attaquant

Calcul des MODs

Cible

Mesurer la Distance, appliquer les MODs de portée : -6 à +6

20cm / 8" 40cm / 16" 60cm / 24" 40cm / 32" 100cm / 40" 120cm / 48"

Couvert -3 sur Attaque BS et Détection

Mimétisme (-X) -3 -6 (MSV réduit le MOD)

CC/BS/PH/WIP/ARM/BTS (CC/TR/PH/VOL/BLI/PB)

Jet de Dés

Où X est la valeur cible :

Jet < X

Succès

L'emporte contre tous succès avec une valeur inférieure.

Les Jets avec une valeur identique s'annule mutuellement.

Jet = X

Critique

L'emporte contre tous les succès adverses.
Si l'ennemi obtient également un critique, rien de ne se passe.
+1 Jet de Sauvegarde par critique.

X < Jet

Echec

Ignorer le dé.

ARM/BTS (BLI/PB)

Effets

(armes à gabarit : ne pas appliquer le MOD Couvert)

Jet <= PS + Couvert + BLI/PB

Succès

Rien ne se passe.

Echec

Subit 1 dégât de VITA/STR.

Déplacer les troupes **Esquivés** jusqu'à 5cm (déplacement en contact autorisé)

Conclusion

Les tests de **Cran** sont gérés. Les dispositifs **Déployables** sont considéré comme déployés.

Alerte ! Les troupes attaquées ou ayant une troupe attaquée dans leur Zdc n'ayant pas été activées (ordre/ARO) peuvent pivoter à leur guise.

Phase d'Etat / Fin du Tour

Gérer **Bagage/Frénésie/ Holo-écho/Régénération**, annuler **Transmutation (WIP)**, tuer **Tenace**. Retirer les états **Fumigène/Eclipse, Bruit Blanc, Boule Disco, Etourdi**.
Le joueur actif cède la place à l'autre joueur.

TOUR DU JOUEUR ACTIF

Attaque

BS (TR)

Tir

1 dé par Rafale (B/R). ARO B = 1.
Tir depuis n'importe quel point du déplacement.
Placer le gabarit lors de la déclaration

CC

Corps à Corps

1 dé par Rafale (B/R), en général 1.
Rafale ARO (B/R) toujours 1.
Esquiver pour ne plus être engagé (séparé de 1mm).
Esquiver pour s'éloigner jusqu'à 5cm.
Coup de Grâce :
Si la cible est **Inconsciente**, la retirer sans jet de sauvegarde.

Automatique

Arts Martiaux (CC)

Troupe Ennemi Rafale

	L1	0	-3	0
L2	+3	-3	-3	0
L3	+3	-3	-3	+1 SD
L4	+3	-3	-3	+1 B
L5	+3	-3	-3	+1 B, +1 SD

Courte

Placer Déployable

En contact avec la base à n'importe quel moment d'un déplacement. ARO nécessite LdV pour activer l'équipement. Déployé à la fin de l'ordre.

Auto

WIP (VOL)

Piratage

Zdc

Courte

2x WIP (VOL)

Carbonite

Munition DA avec PS 7 contre BTS.
Succès: IMM-B
Seul l'usage de Reset -3 permet de s'en libérer.

Courte

1x WIP (VOL)

Spotlight

Succès: Etat Ciblé (+3)
Reset -3 pour s'en libérer.

Divers

Long

Camouflage

En dehors de la LdV de l'adversaire.
Marqueur d'état à la fin de l'ordre.

Etat Camouflé

Ne peut pas être attaqué/engagé.
Annulé par : Attaque/Jet de Compétence/ Ordre Entier/Engagé/Découvert/Attaqué avec succès.
AROs autorisées : **Détection, Esquive, Reset.**
Retarder pour attendre la déclaration de la 2nde compétence, si le marqueur ne se révèle, l'ARO est perdue.

Courte

WIP

Détection

Seulement contre les marqueurs.
Même MODs que pour un TIR.
Troupe révélée sur un succès.
Un essai par troupe/marqueur/tour.

Courte

Attente

Ne fait rien.

Régénération

En phase d'Etat. Faire un jet normal de PH.
Succès/Echec identique à **Médecin**.

Attaque Surprise (-X)

Tour active uniquement : en attaquant sous forme de Marqueur, la cible doit appliquer MOD to ARO.

Réaction Totale

Rafale complète en ARO contre une cible.