

## SEQUENCE DE JEU

**1.phase d'énergie** - génération des compteurs d'énergie (POW)

**2.phase d'initiative** - piocher un compteur pour le tour en cour

**3.phase d'action** - activation alternative des figurines

**4.phase final** - réinitialisation, test de KO et vérification des objectifs.

## BASE

**Tests** - pour faire un test d'agilité/résistance/volonté jetez 2D8, le test est réussie si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la compétence.

**Mouvement** - les personnages ne peuvent faire qu'un mvt par activation, dépensez 1,2 ou 3 POW pour faire le mouvement.

ex : avec un speed de 4/7/14, vous devez dépensez 2 POW pour bouger de 7".

**Sauter/Grimper** - pour grimper ou sauter une distance supérieur à la moitié de la taille de la figurine, doublez la distance, la figurine doit terminer son mouvement à un endroit valide.

## Attaquer

1.Déclarez le type d'attaque

2.Choisir une cible éligible

3.Payez le coût en POW

- Si utilisation d'un pouvoir spécial, l'attaque peut déclencher un pouvoir réactif ou passif
- La cible peut choisir une réaction défensive; payer 1 POW pour obtenir un bonus de +2 à ses capacités de défense physique, mentale ou énergétique jusqu'à sa prochaine activation (1 seul à la fois), ce bonus peut changer de type pour 1 POW.

4.Faire un jet pour toucher : 2D8+attaque. Pour réussir le résultat doit être supérieur à la valeur de défense correspondant.

5.si réussit, infligez les dégâts à la cible.

## ATTAQUE EN DETAIL

**Mêlé** - la cible doit être en contact.

**A distance** - la cible doit être à portée de l'attaque et au moins à 2" de l'attaquant, si 50% de la cible est caché par un décors, l'attaque subie une pénalité de -1.

**Onde** - tous les personnages dans la zone de l'onde sont considérés comme des cibles, chacune peut faire un test d'agilité pour ne prendre que la moitié des dommages, avec un minimum de 1 dégât, les cibles peuvent bénéficier d'un couvert comme pour les attaques à distance.

**Spray** - toutes les figurines en ligne de vue et couverte, même partiellement, par le gabarit sont des cibles de l'attaque, chacune peut faire un test d'agilité pour ne prendre que la moitié des dommages, avec un minimum de 1 dégât.

**Overload (boost)** - avant de faire le jet pour toucher, l'attaquant peut dépenser 1POW pour booster l'attaque. Ajouter 1D8 ou choisissez une option "overload" correspondant à l'attaque, si il y en a.

**Touche critique** - appliquer un bonus de +1 dommage si le jet pour toucher génère un double, si une attaque a ses propres options de critique, celles-ci prennent le pas sur le bonus.

**KO** - quant un personnage voit sa barre de vie rentrée dans le rouge, il doit immédiatement réussir un test d'endurance (STAMINA) ou devenir KO, ce test doit également être fait à la fin du tour pour chaque personnage dont la barre de vie est dans le rouge ou le rouge, sur un échec, le personnage passe KO

- ne peut plus utiliser ni bénéficier de ses capacités
- perd immédiatement tous ses marqueurs de POW
- -3 pour toutes ses défenses et ne bénéficie plus de ses immunités
- deviens Knocked-down immédiatement
- ne génère pas de POW pendant la phase d'énergie

**Récupérer d'un KO** - Pour être activé, un personnage KO doit réussir un test d'endurance ou passer son activation ce tour et conserver son statut KO, sur une réussite, le personnage reçoit immédiatement un nombre de marqueur de POW équivalant à sa valeur de POW -1, retire le marqueur de KO et peut immédiatement s'activer avec le statut "KNOCKED-DOWN".

**KNOCKED-DOWN** - ne peut pas effectuer d'attaques, mouvement ni pouvoirs spéciaux; un pénalité de -1 en défense et ne bénéficie pas des défenses spéciales; sa hauteur est égale à la taille de son socle pour les ligne de vue. Pour 1POW le personnage peut défausser le marqueur de KNOCKED-DOWN.

**Incapacité** - quand la barre de vie d'une figurine arrive à 0, celle-ci est retiré du jeu.

## ATTRAPER ET JETER

**Attraper** - une fois par activation, une figurine peut dépenser 3POW pour effectuer l'action "ATTRAPER" et "JETER" un élément de terrain ou un personnage. Choisissez une cible en contact avec une taille (size) inférieur ou égale à la force (strenght) de la figurine active.

- si la cible est un ennemi, faite un jet d'attaque, si celui-ci est réussit, elle peut être "JETER"
- si la cible est un allié ou un élément de décor, le test est automatiquement réussit.

**Jeter** - choisissez une cible pour votre projectile dans la ligne de vue et à une portée maximum égale à 2 fois votre force. Faites un jet pour toucher la cible si celle-ci est une figurine.

**Dégâts** - le projectile provoque des dégâts égaux à sa taille ainsi qu'un KNOCKED DOWN si c'est un personnage. Tous les personnages sur le trajet du projectile doivent réussir un test d'agilité ou subir des dégâts égaux à la taille du projectile aussi.

- les éléments décors jetés subissent des dégâts égaux à la taille de chaque obstacle rencontré et peuvent ainsi être détruit.

- un personnage jeter subie des dégâts égaux à la force du "jeteur"-1 et passe à l'état KNOCKED DOWN.
- si le projectile est un allié, celui-ci ne subie pas de dégâts mais passe à l'état KNOCKED DOWN si la cible est une figurine.

## TABLE DES DECORS

Type Exemple	Taille	DA	SP
T1 mobilier urbain, moto	1-2	0	1-2
T2 voitures, arbres cabanon	3-4	0	1-3
T3 camions, bus	5	1	2-3
T4 tanks, maison	6	1	2-4
T5 immeubles	7	2	3-8
T6 gratte-ciel	8+	2	4-10

## TABLE DE CHUTE

Hauteur de chute	effet
moins de 3"	pas de dégâts
3"-6"	1Pts
6"-9"	2Pts + Knock down
9"-12"	3Pts + Knock down
12"-16"	5Pts + knock down
plus de 16"	7Pts + Knock down

**Sauter dans le vide** - dépensez 1POW et mettez la figurine au pied du décor puis regarder un cran en dessous sur la table de chute.



## **REGLES SPECIALES ET EFFETS**

**Awkwardness X (maladresse)** - réduisez les défenses "énergie" de la cible de X Pts jusqu'à la fin du tour

**Dazzle X (ébloui)** - réduisez la défense mentale de la cible de X Pts jusqu'à la fin du tour ou jusqu'à sa prochaine activation, selon lequel intervient en premier.

**Distract X (distract)** - réduisez la défense physique de la cible de X Pts jusqu'à la fin du tour ou jusqu'à sa prochaine activation, selon lequel intervient en premier.

**Ensnare X (piégé)** - réduisez la vitesse de la cible de X Pts jusqu'à la fin du tour ou jusqu'à sa prochaine activation, selon lequel intervient en premier.

**Explosive** - quand cette attaque touche elle affecte un aire de X" rayon, centrée sur la cible. Faites un jet pour toucher chaque personnage dans l'aire d'effet. Tous (à part la cible initiale) peuvent faire un test d'agilité, si le jet réussit, la figurine ne prend que la moitié des dégâts arrondies à l'inférieur avec un minimum de un.

**Homing (guidage)** - cette attaque ne nécessite pas de ligne de vue

**Irresistible** - ignore toutes les défenses spéciales que la cible peut avoir pour ce type d'attaque.

**Penetrative (pénétrante)** - cette attaque ignore les bonus de couverts (nécessite une ligne de vue), si la trajectoire passe par un décor celui-ci reçoit des dégâts mais ne bloque pas l'attaque.

**Pierce X (traversant)** - quand vous utilisez cette attaque, celle ci continue X" derrière la cible, vous devez faire un jet pour chaque cible touché.

**Push X (poussé)** - déplacez la cible de X" à l'opposé de l'attaquant, celle-ci est considérée comme "JETER" et provoque des dégâts égaux à sa taille mais n'en reçoit pas en plus.

**Stun X (sonné)** - retirez X compteurs de POW de la cible jusqu'à un minimum de 0.

## **CAPACITÉS COMMUNES**

**Acrobat** - peut refaire les jet d'agilités ratés

**Agile** - cette figurine peut faire un mouvement supplémentaire par tour.

**Assassin** - si cette figurine obtient un double sur une attaque elle double les dégâts de base.

**Brutal** - si cette figurine obtient un critique sur un jet d'attaque de mêlé, la cible peut subir un "push4" (au choix de l'attaquant) en plus du +1 dégât.

**Comrad X** - la figurine X peut être activée immédiatement après celle possédant la capacité COMRAD. Ceci peut vous amener à activé 2 figurines de suite.

**Cruel** - si la barre de vie de la cible passe dans le rouge après cette attaque elle cause +1 dégât.

**Fly (vol)** - cette figurine peut se déplacer dans toutes les directions, même verticale. Celle-ci ne subie pas les dégâts de chute, en plus elle bénéficie de +1 en défense contre les figurine n'ayant pas cette capacité.

**Great strategist (grand stratège)** - au début du jeux ajouter un marqueur de plus dans la pioche d'initiative.

**Immunity X** - cette figurine ne peut être affectée/blessée par les attaques de type X.

**Infiltrator** - pendant le déploiement cette figurine peut être placé n'importe où sur le jeux mais pas au contact d'un ennemi.

**Invisible** - cette figurine ne peut pas être vu à plus d'1".

**Leadership X (chef)** - les figurines amies à X" avec une valeur de POW inférieure au chef gagne un POW supplémentaire quand elles sont activées, le chef ne bénéficie pas de ce bonus.

**Luck (veinard)** - une fois par tour cette figurine peut refaire un jet de dés

**Markmanship (adresse au tir)** - ce personnage a +1 pour toucher à distance.

**Master fighter (maître d'arme)** - ce personnage peut rejeter un dés quand il fait une attaque.

**Master tactician** - à la fin de l'activation de cette figurine, faites un jet de volonté, si il réussit, activez immédiatement une autre figurine. Ceci peut vous amener à activé 2 figurines de suite.

**Mastermind (cerveau)** - au début de la partie remplacez un compteur adverse par un des vôtres dans la pioche d'initiative.

**Metallic** - quand cette figurine reçoit un effet STUN, réduisez celui-ci de 1.

**Order (ordre)** - à la fin de l'activation de ce personnage choisissez une figurine amie en ligne de vue et à 5", celle-ci s'active immédiatement si elle ne l'a pas encore été. Ceci peut vous amener à activé 2 figurines de suite.

**Perfect plan** - une fois par partie, à la phase d'initiative, vous pouvez choisir un marqueur dans la pioche. Vous pouvez utiliser cette capacité pour annuler le PERFECT PLAN de l'adversaire.

**Phase shift (dématérialisation)** - ce personnage peut passer au travers des éléments de décors et des figurines quand il se déplace. Il ne peut pas s'arrêter à leurs places.

**Rage X** - quand ce personnage récupère d'un KO, il reçoit immédiatement X compteurs de POW supplémentaires.

**Regeneration X** - ce personnage récupère X points de vie au début de la phase de pouvoir. Ces Pts de vie ne peuvent excéder la valeur de départ.

**Resistance X vs Y** - quand cette figurine reçoit des dégâts de type Y, elle les réduit de X Pts.

**Scientific** - peut refaire les test de volonté ratés.

**Soldier** - peut refaire les tests d'endurance ratés.

**Stealth (furtif)** - cette figurine ne peut pas être vu à plus de 8".

**Strategist (stratège)** - ce personnage permet de passer une activation même si vous n'avez pas la possibilité de la faire.

**Thermal vision (vision thermique)** - ce personnage ignore les capacités INVISIBLE et FURTIF (stealth).

**Toughness/X (agrandissement)** - le personnage avec cette capacité voit sa taille augmentée de X, de plus, quand il est poussé ou jeté, la distance est réduite de X".

**Total vision** - ce personnage peut tracer une ligne de vie partout sur l'aire de jeu en ignorant les obstacle et les capacités INVISIBLE et FURTIF (stealth).

**Wall-crawler (monte en l'air)** - n'a pas de pénalité de mouvement quand il grimpe et peut terminer son mouvement n'importe où sur le plateau sauf à la place d'une autre figurine. Marquez sa position avec un marqueur si la figurine ne peut pas être posé.

**Weakness X (faiblesse)** - si ce personnage subie des dégâts de type X, ceux-ci sont doublés. Cette règle annule toutes les résistances et immunités qui pourraient protéger le personnage.

