

COCCY PROD.

BIG BATTLE v 0.6

Un Système de jeu pour escarmouches
avec plein de joliiiies figurines !!!

TABLE DES MATIERES

LES GEMMES D'ACTION

Une partie de BB est divisée en plusieurs tours de jeu. Durant un tour, chaque joueur va activer ses figurines alternativement. Pour pouvoir faire agir ses personnages, on dispose d'une réserve de

gemmes d'action (GA). On calcule au début de la partie combien de GA dispose chaque joueur de la façon suivante: la réserve de GA est égale au nombre de persos que comporte la bande du joueur, plus 1. Ainsi si ma force comporte 5 combattants, j'aurai à chaque tour 6 gemmes de disponibles pour pouvoir faire agir mes personnages. Notez que la mort d'un perso au cours du jeu n'entraîne pas la modification du nombre de gemmes disponibles, j'aurai donc à chaque début de tour 6 gemmes de disponibles, même si je n'ai qu'un ou deux persos encore debout.

Le Jet de tactique

Au début de chaque nouveau tour de jeu, on procède a un jet de dés qui va déterminer quel joueur va pouvoir agir en premier. Chaque joueur jette 1D6 et y ajoute la meilleure valeur de Maîtrise parmi celles de ses personnages encore debout (qui ne sont ni assommés, ni hors de combat). Le joueur qui remporte le jet peut choisir s'il souhaite commencer ou laisser commencer son adversaire.

Note sur les parties à plus de deux joueurs: Lorsqu'on joue à trois joueurs, (ou tout autre nombre de camps), le premier joueur choisit quel joueur va jouer après lui, et ainsi de suite. Il y a ainsi de grandes chances qu'à chaque tour l'ordre de jeu change.

Utiliser les gemmes d'action.

Chaque joueur va ainsi faire agir une de ses figurines. On peut dépenser une gemme pour faire entreprendre une action (ou plutôt une série d'actions) a cette figurine, puis ça sera à son adversaire de faire de même avec une de ses figurines, et ainsi de suite jusqu'à l'épuisement total des réserves de gemmes. On peut tout à fait faire agir plusieurs fois une même figurine durant le tour.

Voici la liste des actions que peut entreprendre une figurine en dépensant une GA:

- Mouvement rapide
- Mouvement + Tir
- Mouvement + Pouvoir
- Mouvement + Détection
- Se retrancher
- Se relever + mouvement
- Charge (Mouvement + Attaque au corps à corps avec un bonus de +1 à l'attaque)
- Attaquer au corps à corps (Si déjà engagé au corps à corps)
- Se désengager d'un corps à corps + mouvement
- S'infiltrer
- Faire un mouvement d'infiltration
- Faire un tir sournois
- Réaliser une attaque sournoise (Mouvement d'infiltration + attaque sournoise)

Il existe aussi des actions que l'on peut entreprendre en « réponse » a des actions adverses, et non lorsque c'est a soi d'activer une figurine. Il faut dans ce cas là aussi dépenser une GA.

- Réaliser une contre-charge
- Faire une embuscade avec un perso infiltré

On peut choisir de dépenser une GA pour **garder la main**, c'est-à-dire réaliser deux actions d'affilée sans avoir à faire laisser jouer l'adversaire entre. On payera donc 3 GA en tout, deux pour les deux actions réalisées et une pour avoir le droit de les enchaîner. (On ne peut pas garder la main plusieurs fois d'affilée!)

A BB, on ne doit pas mesurer une seule distance avant d'avoir déclaré quelles seraient les actions du personnage lors de son activation! (y compris ses cibles s'il tire, jette un pouvoir, ou charge un ennemi au corps à corps.)

LE MOUVEMENT

Chaque perso dispose d'une valeur de mouvement (MvT) caractérisant sa vitesse de déplacement. Une action de mouvement simple consiste à faire bouger le personnage d'une distance maximale correspondant à sa valeur de mouvement. On peut réaliser le mouvement en plusieurs segments. (Une action de mouvement simple est souvent couplée à une autre, comme par exemple mouvement + tir, le personnage peut bien sûr choisir de ne pas bouger. Dans l'exemple de l'action mouvement + tir, s'il ne bouge pas, il n'aura pas de malus pour le tir.)
On ne peut pas s'approcher à moins d'un pouce d'une figurine adverse sans l'engager au corps à corps.

Lorsqu'on souhaite utiliser l'action de mouvement simple pour réaliser une attaque au corps à corps, il faut nommer sa cible avant de bouger la figurine: ainsi, si la distance s'avère trop courte, l'action de charge est un échec.

Un **mouvement rapide** consiste en un mouvement où le perso peut se déplacer d'une distance maximale d'une fois et demi sa valeur de mouvement.

La **course**: un perso peut tenter un sprint sur n'importe quelle action de mouvement (y compris lors d'une action de charge) ou de mouvement rapide. Le joueur doit alors annoncer le sprint avant de déplacer ou faire agir son perso: il jette 1D6, le résultat obtenu correspond à un bonus de mouvement en pouces. En contrepartie, le perso perd un PV. Le sprint peut permettre d'engager au corps à corps un personnage qui aurait été trop éloigné d'un mouvement simple. (Mais cela est toujours risqué, un mauvais jet de sprint arrive toujours au mauvais moment...).

SE RETRANCHER

Un personnage peut choisir comme action de se retrancher: cela représente un homme s'allongeant au sol de façon à être moins visible et à pouvoir mieux caler son arme de tir.

Tant que le personnage reste retranché, il ne peut plus se déplacer. Les ennemis subiront alors un malus de -1 pour lui tirer dessus, et lui voit la portée de ses armes augmenter de +2 pouces. (Sauf pour les armes lourdes.)

S'il est chargé en étant retranché et sans être déjà engagé au corps à corps, il peut faire une riposte avec son arme avant que l'adversaire n'arrive au contact. Il aura alors un malus de -1 pour ses tirs de riposte. Si jamais l'adversaire arrive tout de même au corps à corps, le défenseur bénéficiera tout de même d'un bonus de + 2 à l'attaque. Notez qu'après le premier échange de corps à corps, le perso retranché se relève automatique et n'est plus considéré comme étant retranché.

Pour pouvoir quitter son état retranché, un perso doit utiliser l'action Se relever + mouvement.

LE TIR

Chaque perso dispose d'une valeur de précision (Pr) caractérisant... bha... sa précision quoi!
Lors d'une action mouvement + tir, après avoir déclaré votre action et votre (vos) cible(s) et fait déplacé votre personnage vous pouvez tirer. (Attention, le mouvement n'est pas obligatoire! Au contraire, un perso qui se déplace ne serait ce que d'un tiers de pouce avant de tirer subit un malus de -2 à son jet de tir.)

Mesurez premièrement la distance entre le tireur et sa cible. Si la cible est à portée et dans sa ligne de vue alors le tir peut avoir lieu, dans le cas contraire, le tir est un échec!

Le jet de tir est le suivant: Pour chaque tir de votre arme (certaines armes peuvent tirer plusieurs fois en une seule activation, comme les blasters, kalashs, etc.) jetez un D6. Si la somme de la précision du perso et le résultat du dé est égale ou supérieure à la valeur de tir de l'arme, alors le tir est réussi.

Exemple: Un rebelle tire avec une kalash sur un elfe (Oui, j'aime bien que les elfes en prennent plein la gueule.). Après avoir déclaré le tir, et vérifié la portée, le rebelle va jeter deux dés pour les deux tirs de sa kalash. Sa précision est de 2, et la valeur de tir de son arme est de 5. Il n'a pas bougé avant de tirer, il ne subit donc pas de malus de -2. Les deux dés donnent 2 et 5, d'où seulement un tir qui touche la cible car le rebelle devait obtenir au moins des 3 sur ses jets de tir. (2 de Pr + 3 de résultat au dé qui doivent être égal à 5, valeur de tir de l'arme.)

Tirer sur un adversaire partiellement à couvert (en partie derrière un buisson, etc.) cause un malus de -1 à ses jets de tir.

Tirer sur un ennemi placé en défense cause de malus de -1 aux jets de tirs.

Tirer juste après avoir bougé son personnage cause un malus de -2 à ses jets de tir.
(Ces divers malus de tirs sont cumulables).

Un résultat de un sur un dé lors d'un jet de tir est toujours un échec, ainsi la réussite automatique n'existe pas !

Exemple: Laurie l'elfe possède une valeur de précision de 4. Donc si elle tire avec une arme d'une valeur de tir de 4 ou 5, son tir ne sera pas automatiquement réussi car un résultat de 1 sur son (ses) jet(s) de dés fera échouer le(s) tir(s).

Tirer dans un corps à corps: Lorsqu'on tire sur un corps à corps, on ne choisit pas les personnages qui seront ciblés, mais on détermine aléatoirement quels seront les heureux élus qui récolteront les pruneaux avant de jeter les jets de tir.

BLESSURES ET POINTS DE VIE

Chaque perso dispose d'un certain nombre de points de vie. Dès que ses PV atteignent 0 (ou moins, bande de tricheurs) le perso est placé hors de combat. Son corps pourra toujours être récupéré. Les dégâts (ou blessures) infligés par des tirs, pouvoirs et autres corps à corps peuvent être en partie absorbée par une armure. Chaque dégât non absorbé ira faire baisser le total de pv du perso. Notez que certains effets spéciaux permettent d'atteindre directement les PV d'un perso, sans passer par la case armure. Cela est toujours redoutable, comme par exemple les effets du poison ou d'un éclair pourfendeur.

EMPOISONNEMENT

Un perso empoisonné perd un PV au début de chaque tour, sans protection d'armure possible. Certains

poisons redoutables peuvent enlever plus de PV, mais cela est alors précisé dans la description de l'arme ou du pouvoir.

LES ARMURES

Une armure permet d'absorber une partie des dégâts subis. Elle préserve donc les PV. Une armure possède deux caractéristiques autre que son nom, son coût en PO et ses éventuelles capacités spéciales:

- Le taux de protection
- Les points d'armure (PA)

Le taux de protection consiste en un jet de dé lancé à chaque fois que le perso subit des dégâts. On jette le dé indiqué par le taux de protection (1D3, 2D6, 1D4+3...) Le résultat obtenu indique le nombre de points de dégâts que l'armure absorbe. On déduit alors ce nombre de dégâts des points d'armure et non des points de vie. Si les dégâts infligés sont supérieurs au résultat donné par le jet de protection, les dégâts superflu sont retirés des PV.

Ex: Godzilla jette une banane sur super-man, lui inflige 10 dégâts. Superman possède comme armure un super-slip-rouge, avec 20 PA et un taux de protection 2D6. Superman jette 2D6 de jet de protection et obtient 11. L'armure absorbe donc les 10 dégâts, et les points d'armure du slip baissent de 20 à 9 PA. Superman ne perd pas de PV.

Si le résultat du jet de protection obtenu est supérieur aux points d'armures restant, le surplus est retiré des PV.

Ex: Un prof de latin jette une brosse à tableau sur un élève et lui inflige 10 dégâts. L'élève possède une armure de plates complètes, avec 6 PA restants et un taux de protection de 2D6+3. Il obtient un résultat total de 13, donc supérieur aux dégâts infligés. Mais l'armure ne possédant plus que 6 PA, elle ne peut absorber que 6 dégâts. L'armure subira donc perdra donc 7 PV et son armure sera détruite.

Dès que les PA d'une armure atteignent 0, l'armure est détruite, et ne pourra pas être réparée par un armurier durant le restant de la partie.

LE CORPS A CORPS

Un corps à corps est toujours résolu à un contre un ou à un contre plusieurs (combat multiple)

Dans un combat multiple (ou corps à corps multiple), le camp qui possède plusieurs persos est appelé

camp en surnombre.

Interception

Lorsqu'un perso charge des ennemis en surnombre lors d'un combat multiple, chaque joueur jette un D6 et y ajoute au résultat sa valeur de mouvement (la plus élevée des persos engagés dans le combat multiple pour le joueur qui se fait charger)

SI l'attaquant gagne, il peut choisir quel perso ennemi va être séparé du combat multiple pour créer un nouveau combat avec le perso qui attaque.

SI le défenseur gagne le jet de dès, il peut choisir lequel de ses persos va être séparé du combat multiple pour intercepter le nouvel arrivant et créer un nouveau corps à corps.

De plus, si c'est le défenseur qui remporte le jet d'interception, le perso attaquant perd les bonus éventuels dus à une charge.

Ex: Un pauvre mage elfe est train de se faire malmener par deux zombis baveux et un vampire. Il y a donc un corps à corps multiple et ce sont les mort-vivants qui sont en surnombre.

Un guerrier elfe engage le corps à corps pour aider son compagnon. Le joueur elfe jette un D6 et y ajoute sa valeur de MvT qui est de 7. Il fait 2 sur son dé, 7+2=9.

Le joueur mort-vivant jette aussi un dé. Il obtient 5 et y ajoute la valeur de mouvement la plus élevée de ses persos qui est celle du vampire: 6. Donc 5+6=11, le joueur mort-vivant remporte donc le jet d'interception et choisi d'envoyer un de ses zombis s'occuper du guerrier tandis que le vampire continu tranquillement d'exploser le mage elfe.

Résolution du corps à corps - Le jet d'attaque

Chaque joueur jette un D6 et y ajoute la valeur d'attaque et les divers bonus dus aux armes, etc.... (C'est le jet d'attaque) Le joueur qui obtient un résultat supérieur à son adversaire remporte le combat. Il peut donc blesser son adversaire.

Lors d'un mouvement de charge, le perso attaquant gagne un bonus de +1 à son jet d'attaque.

Le joueur ayant remporté le combat ajoute la force de son perso et les divers bonus qu'il possède grâce à ses armes, brassards de puissance, etc... Le total indique le nombre de dégâts que subit son adversaire. Le perso perdant peut se protéger de ces dégâts grâce à son armure de façon normale.

Si les résultats des jets d'attaque sont égaux alors le combat est une égalité et aucun perso ne peut tenter de blesser l'autre ce tour si.

*Dans un **combat multiple**, les choses sont à peu près les mêmes: le joueur en surnombre utilise la valeur de Combat la plus élevée parmi celles de ses combattants engagés dans la mêlée (les divers bonus compris), et y ajoute un bonus de +1 pour chaque combattant présent en plus du premier au D6, cela est son jet d'attaque. Par contre au niveau des dégâts infligés en cas de victoire du combat, chacun des combattants inflige ses dégâts et pas seulement le meilleur.

Désengagement:

Il existe deux façon pour désengager un perso d'un corps à corps:

Lorsqu'un camp gagne un corps à corps: les persos du camp vainqueur peuvent choisir de se désengager

au lieu d'infliger leurs dégâts. (Vous pouvez très bien faire se désengager des persos et en faire frapper d'autres.)

-> Le désengagement est alors automatiquement réussi.

Un personnage peut aussi dépenser une gemme d'action lors de son activation pour tenter un désengagement: Le test est le suivant:

1D6 + MvT du fuyard qui doit être supérieur à 1D6 + la meilleure des AtK ennemies (bonus compris) + 1 pour chaque adversaire engagé pour réussir.

Le Mouvement de désengagement est d'1D4 + MvT

Pour assommer un perso:

Dans un corps à corps, le vainqueur peut tenter d'assommer un adversaire à la place d'infliger ses dégâts.

Pour réussir à assommer: 1D6+ Force qui doivent être supérieur ou égal à 1d6 + PV restants

Notez que dans une mêlée, le perso faisant partie du camp en surnombre reçoit un bonus de +1 pour chacun de ses alliés en plus, que cela soit l'assommeur ou le futur assommé.

Pour réveiller un gars, il faut le toucher pendant la phase MvT. Il ne pourra pas entreprendre d'actions ce tour-ci. Un perso assommé est un objet transportable. Notez que tant que le perso assommé est porté par un perso ennemi, il ne peut pas se réveiller tout seul ou être réveillé. Un perso assommé isolé se réveille au début de chaque phase de mouvement sur un 6 sur 1D6 puis à la phase suivante sur un 12 et un 2, puis à celle d'après sur un 1, 2 et 3, etc ...

L'INFILTRATION

Pour pouvoir s'infiltrer, un perso doit réussir son test d'infiltration; en cas d'échec, ben il aura dépensé une GA pour rien, na !

Pour tester, le joueur jette 1D6 et y ajoute la valeur de maîtrise du perso concerné, y ajoute ou soustrais des modificateurs divers. Si le résultat obtenu est égal ou supérieur au seuil d'infiltration du perso, il a réussi à s'infiltrer, sinon c'est un échec. Le niveau de discrétion d'un perso (qui détermine son seuil d'infiltration, voir tableau) est normalement de 0, mais le pouvoir commando permet d'augmenter ce niveau jusqu'au niveau 5.

Un perso subi un malus de -1 à son jet d'infiltration pour chaque perso ennemi présent dans sa zone de détection (cette zone correspond aux 4 pouces à ses alentours.) Les ennemis engagés au corps à corps ne donnent pas de malus pour le jet d'infiltration.

Niveau de discrétion	0	1	2	3	4	5
Seuil d'infiltration	8	6	5	4	-	-
Seuil de détection	7	9	10	11	12	-
Nombre de jetons ombres	2	3	4	5	6	7

*Un perso ayant le pouvoir commando de niveau 4 ou 5 réussi automatiquement ses jets d'infiltration. De même un perso avec le pouvoir commando de niveau 5 ne peut pas se faire détecter. Notez que si le résultat du dès est 1 sur un jet d'infiltration ou de détection, cela est un échec automatique.

Si le perso réussit son test, il est tout de suite retiré du jeu, puis le joueur note le secteur où était le perso sur sa feuille secrète, dans l'emplacement correspondant du tableau des trajets d'infiltration.

Lorsque le perso s'est infiltré avec succès, on le retire du jeu. Il n'est plus considéré comme étant sur la table, on ne peut donc pas lui tirer dessus, etc. On pose à la place des **jetons d'ombres**. Le nombre de jetons ombres qui remplacent un perso infiltré dépend de son niveau de discrétion (donc du pouvoir commando). Les jetons ombres sont en fait des leurres cherchant à masquer la réelle position de l'infiltré sur la table. L'infiltré est obligatoirement représenté par un de ces jetons ombres, mais pour l'adversaire, lequel ? Ainsi on doit indiquer sur le recto de chaque jeton le nom du perso dont elle est une ombre, et sur chaque verso, face cachée, si le jeton d'ombre est un leurre ou bien le « vrai » jeton correspondant au perso infiltré. L'adversaire ne doit bien sûr pas pouvoir retourner les jetons !

MOUVEMENT DES INFILTRES

Le mouvement des ombres est toujours de 5 pouces, quelque soit le personnage infiltré. Il n'existe pas de course ou de mouvement rapide en infiltration. De plus, les ombres ignorent tous les éléments de terrains (rivières, falaises, barbelés... ben ouai on est pas un commando pour rien ! Sauf bien sûr les obstacles propres à l'infiltration comme lasers, etc.)

Détection des ombres lors d'un mouvement d'infiltration. Lorsqu'un déplacement d'une ombre traverse une zone de détection adverse (ou plusieurs!), ou/et qu'il démarre, ou/et termine dans une telle zone, l'adversaire tente de détecter l'ombre. (On rappelle que la zone de détection correspond à un rayon de 4 pouces autour d'un perso.) En cas de réussite de la détection, le jeton ombre sera soit détruit s'il s'agit d'un leurre, soit remplacé par le perso infiltré s'il s'agit du « bon » jeton. (De plus, si le perso infiltré est détecté, il est placé au sol, et sa prochaine action devra donc être de se relever...)

Le test de détection correspond à un test de maîtrise (1D6 + Maîtrise) dont le degré de difficulté à atteindre est donné par le tableau d'infiltration précédent. Si l'ombre a traversé plusieurs zones de détection lors de son mouvement, on utilise la meilleure valeur de maîtrise disponible, et l'on ajoute + 1 pour chaque perso supplémentaire concerné. Les persos engagés dans des corps à corps ne peuvent pas détecter d'ombres, de même ils n'apportent pas un bonus de +1 au jet de détection d'un personnage allié.

TIRS SOURNOIS

Un personnage infiltré peut réaliser des tirs sournois sur des cibles non infiltrées. Un tir sournois est un tir « d'assassinat », dans le sens où il est bien plus efficace qu'un tir normal, et que si le tir est réalisé avec un silencieux il y a une chance que le tireur puisse rester infiltré. Le tir ne peut bien sûr être effectué que par le bon jeton représentant le perso, et pas par un de ses autres jetons ombres. Attention, lorsqu'on effectue un tir sournois, on doit révéler le personnage infiltré : Ainsi on retourne le jeton pour indiquer que le jeton qui tire est bien celui du perso, et on récupère toutes ses autres ombres leurres disséminées à travers le champ de bataille pour les replacer avec le jeton du perso. Un tir sournois est un tir normal, mais où l'on peut réaliser un tir de plus que l'autorise normalement son arme. Ex: un tir sournois de sarbacane aura 2 tirs au lieu d'un seul, un M249 pourra tirer 5 fois... (N'oubliez pas de vérifier la portée et la ligne de vue après la déclaration de tir comme pour un tir classique.)

Si le porteur ne possède pas de silencieux ou d'arme silencieuse, il est découvert et replacé en jeu (On remplace donc son jeton par sa figurine et on retire toutes ses ombres de la table). Comme il a été découvert, il est placé au sol. Dans le cas où le perso infiltré possède un moyen de rendre son tir silencieux, il reste infiltré. Mais si la cible est toujours vivante après le tir, elle peut immédiatement tenter un jet de détection. (Tiens, étrange, d'où sort ce carreau d'arbalète qui dépasse de mon bras ?) De même, si le test de détection réussit, l'infiltré est replacé en jeu, à terre.

ATTAQUES SOURNOISES

Les attaques sournoises permettent aux persos infiltrés d'attaquer des ennemis au corps à corps. Pour réaliser une attaque sournoise, on utilise l'action mouvement en infiltration + attaque sournoise, le mouvement d'infiltration devant amener au contact de la cible. Notez que le mouvement d'une attaque sournoise peut amener les personnages ennemis à réaliser des tests de détection! Si jamais le perso infiltré est détecté lors de son approche, l'attaque sournoise est bien sûr interrompue avant d'avoir lieu. Une attaque sournoise peut aussi bien être réalisée sur un perso déjà au corps à corps (y compris en combat multiple) ou non-engagée.

Comme pour un tir sournois, l'attaque sournoise ne peut être accomplie que par le jeton représentant le perso et pas par une des ombres leurres. On remplace le jeton par la figurine et on retire ses ombres du jeu.

Si l'éventuel jet de détection est raté, l'infiltré peut alors effectuer son attaque sournoise. Elle consiste en un jet d'attaque un peu particulier. L'attaquant effectue son jet d'attaque normalement mais la cible ne lui oppose que son total de bonus d'attaque; c'est en quelque sorte un jet d'attaque sans le jet! (notez qu'il n'y a pas d'interception, il ne s'agit pas véritablement d'un corps à corps.) On compare le(s) résultat(s). Si la cible le remporte, ou qu'il y a égalité, il ne se passe rien. Si l'attaquant remporte, alors il inflige ses dégâts comme s'il avait gagné un corps à corps normal. Une fois l'attaque sournoise résolue, le perso peut tenter de se reinfiltre s'il le souhaite, il fait alors un test d'infiltration. S'il réussit, le perso est de nouveau infiltré, retiré de la table et remplacé par ses ombres. S'il choisit de ne pas se réinfiltrer ou qu'il rate son jet d'infiltration le perso reste engagé au corps à corps avec sa cible et ils se battent ensemble comme lors d'un corps à corps. Si l'ex-infiltré a attaqué une cible qui se battait dans un corps à corps multiple à son avantage, il se crée un nouveau combat entre eux deux comme s'il y avait eu interception.

LARCIN

Le larcin est une attaque sournoise qui permet, au lieu d'attaquer au corps à une cible, de voler un équipement. La seule variante, c'est qu'au lieu d'attaquer, l'infiltré réalise un jet de vol:

Maîtrise + Niveau de discrétion + 1D6 qui doit être supérieur à Maîtrise + PA de l'armure /4

EMBUSCADE

Un perso infiltré peut lancer une embuscade durant un mouvement adverse sur un perso ennemi qui se déplace à travers sa zone de détection (à moins de 4 pouces de lui). Il s'agit tout simplement d'une attaque sournoise après laquelle on ne peut pas se reinfiltre. Il faudra donc poursuivre le combat dès la prochaine action de corps à corps. Le perso peut lancer une embuscade sur un perso qui avance, court, engage ou charge mais pas sur un ennemi qui réalise une action Mouvement + Détection.

CAMPAGNE ET EVOLUTION DES BANDES

NIVEAU D'ESCALADE

Les niveaux d'escalade sont une règle totalement optionnelle trouvant uniquement son intérêt dans une campagne, ou dans le début de bandes rivales. En effet, des adversaires peuvent choisir de jouer leurs premières parties avec les limitations d'escarmouche, puis de passer pour les rencontres d'après progressivement aux limitations suivantes. Le but est d'empêcher à une bande totalement débutante d'investir dans de l'équipement trop puissant, ce qui déséquilibrerait les premières rencontres entre plusieurs bandes novices.

Il existe trois niveaux d'escalade du conflit. Chaque niveau correspond à un groupe d'armes correspondant au niveau d'intensité de la partie. Ainsi une partie se jouant avec le niveau escarmouche verra les combattants équipés d'armes peu puissantes, comme des couteaux, des pistolets et des arcs. Au niveau guérilla, les troupes seront équipées d'armes de guerre, d'armures plus évoluées et au niveau guerre totale, chaque camp pourra disposer des plus terribles armes de destruction, des armures et gadgets les plus sophistiqués comme les armures terminators.

Niveau d'escalade escarmouche - Equipements autorisés.

Armes de corps à corps:	Armes de tir:	Armures:
<ul style="list-style-type: none"> Poignard Machette Epée Masse/Marteau Rapière/Fleuret Fouet 	<ul style="list-style-type: none"> Colt Double deagle Ingram Sarbacane Arc Pistolet bolter 	<ul style="list-style-type: none"> Gilet de laine Armure de cuir Cotte de mailles Cuirasse

Niveau d'escalade guérilla - Equipements autorisés.

Armes de corps à corps:	Armes de tir:	Armures:
<ul style="list-style-type: none"> Couteau de traitre Epée tronçonneuse Katana Hallebarde Grosse Hache Faux Gantelet de force 	<ul style="list-style-type: none"> Tromblon Fusil à pompes Arbalète MP5 Bombarde à main Blaster Kalash Lance patates Bolter Catapulte shuriken 	<ul style="list-style-type: none"> Gilet Kevlar Armure alien Bouclier laser Armures de plaques Armure énergétique

Niveau d'escalade guerre totale - Equipements autorisés.

Armes de corps à corps:	Armes de tir:	Armures:
<ul style="list-style-type: none"> Sabre laser Tronçonneuse Epée énergétique 	<ul style="list-style-type: none"> M4 M249 Fusil à plasma 	<ul style="list-style-type: none"> Armure d'ombres Armure bionique Armure terminator

- Fulgurant

GAIN D'EXPERIENCE

Voici un tableau des gains d'expérience pouvant servir comme modèle pour vos parties génériques et scénarii. Penser à noter sur une feuille qui fait quoi pendant la partie, sinon vous aurez du mal à vous rappeler quelle est l'expérience à attribuer à chaque perso.

- Participer à une bataille: + 3 Xp
- Tuer au moins un adversaire au Corps à corps: + 5 Xp
- Tuer un adversaire au Tir: + 4 Xp
- Faire partie du camp qui gagne: + 1 Xp
- Survivre après avoir été drogué, contrôlé, ressuscité...: + 1 Xp
- Avoir infligé des dégâts sans tuer au moins une fois: + 1 Xp
- Réussir à lancer un pouvoir au moins une fois: + 1 Xp
- Réussir un objectif: + 1 Xp
- Participer à un Corps à Corps + 1 Xp
- Avoir assommé au moins un perso + 1 Xp

GAIN DE PIECES D'OR

Les gains en pièces d'or dépendent le plus souvent du scénario joué, surtout au niveau de la capture des personnages. Il convient de définir avec votre adversaire avant le début de la bataille quelle est la zone de rapatriement des prisonniers pour chaque camp.

- Participer à une bataille: + 60 PO
- Gagner une bataille: + 15 + 1D12 PO
- Pour chaque ennemi KO: + 1D3 PO
- Pour chaque ennemi Capturé vivant: + 2D6 PO
- Pour chaque ennemi KO récupéré: + 1D4 PO

REINVESTISSEMENT DE L'EXPERIENCE

Exemple : passer de 4 à 5 PV coûte 2 pts d'XP, de 5 à 6 coûte 4 pts d'XP, etc...

Amélioration	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
+ 1 PV	-	-	-	-	2	4	7	10	14	20
+ 1 Pr	4	8	11	15	20	-	-	-	-	-
+ 1 Ma	3	5	8	14	19	25	-	-	-	-
+1 MvT	-	-	-	6	10	15	22	30	-	-
+ 1 AtK	5	10	20	33	50	-	-	-	-	-
+ 1 F	5	10	20	33	50	-	-	-	-	-

Pour avoir un pouvoir bonus: **9 Xp**

Pour améliorer le niveau d'un pouvoir:

Pour passer du niveau...	N1 -> N2	N2 -> N3	N3-> N4	N4 -> N5
coût en points d'Xp	8	13	21	30

TABLEAU DES COUPS ET BLESSURES

Chaque perso ayant été mis hors de combat

Résultat du D20	Effet
1: Grosse bosse	Rien
2: Vilain cocard	Rien
3: Coupure	Rien
4: Guérison lente	Commence la prochaine partie avec seulement la moitié de ses PV (Arrondis au supérieur)
5: Borgne	-1 en Précision
6: Cuisse déchirée	-1 en MvT
7: Coup sur la tête	-1 en Maîtrise
8: Doigt coupé	-1 en AtK
9: Bras écrasé	-1 en Force
10 et 11: Blessures infectées	-1 aux PV totaux
12: Estropié	-2 aux PV totaux
13: Affaiblit	Ne peut plus porter d'armure sup à 8 P.A
14: Estomac percé	Au début de chaque tour jetez 1D6: Sur un 1 le perso passe son tour à dégueuler.
15: Fièvre	Vous ne pouvez pas utiliser ce perso à la prochaine partie
16: Dévalisé	Le perso perd toutes ses armes, gadgets, et armures.
17: Traumatisé	Le perso perd 1D6 XP
18: Porté disparu	Existe aussi la variante « éparpillé »
19:	Blessure infectée + un autre jet sur le tableau
20:	Deux nouveaux jets sur le tableaux

SOMBRES ARCANES DES CONNAISSANCES OCCULTES ET AUTRES SAVOIRS LUCIFERIENS INTERDITS

(En bref, les pouvoirs.)

Zerk!

Se lance lors d'un mouvement de charge

Difficulté: 6

Le perso peut tenter son zerk après avoir déclaré une charge sur un adversaire. En cas de réussite il voit son mouvement d'attaque augmenter, mais un échec au lancement du pouvoir peut lui faire louper son attaque à cause d'une distance insuffisante.

Niveau du Sort	Bonus au mouvement	Bonus à l'attaque	Bonus à la force
1	2	0	0
2	2	1	0
3	3	1	0
4	3	1	1
5	4	1	1

Vapeurs Morbides

Pouvoir de tir

Difficulté: 7

Ce pouvoir de tir permet d'empoisonner des cibles. Souvenez vous qu'un personnage empoisonné subit des dégâts qui ignorent les armures au début de chacune de ses phases de mouvement.

Niveau du sort	Portée	Violence du poison	Aire d'effet
1	4	1 dégât	1 perso
2	4	1D3 dégâts	1 perso
3	5	1D3 dégâts	1 perso
4	5	1D3 dégâts	1 de rayon
5	5	1D4 dégâts	1,5 de rayon

Dégeuli Sulfurique

Difficulté: 9

Se lance sur une cible engagée au corps à corps, avant de jeter le jet d'attaque. Les dégâts infligés sont directement placés dans les PV. La cible subit une perte de maîtrise temporaire (Pour le restant du tour actuel et le suivant)

Niveau du sort	Dégâts	Perte de maîtrise
1	1D3	1
2	1D3+1	1
3	1D3+2	2

4	1D3+3	2
5	1D3+4	3

Toubib!

Pouvoir de tir

Difficulté: 6

Permet de soigner les pvs de la cible, y compris si elle est engagée dans un corps à corps. Ne peut pas faire dépasser le max de pvs.

Niveau du sort	PVs soignés	Portée
1	1D3	Contact
2	1D3+1	Contact
3	1D3+2	1
4	1D3+3	2
5	PV soignés intégralement	2

Contressort

Pouvoir réactif

Difficulté: **Variable**

Le contressort permet d'annuler le lancement d'un pouvoir adverse lancé dans un certain rayon, Le degré de difficulté est égal à celui du pouvoir contré, elle peut varier en fonction du niveau du perso qui contre et du niveau du lanceur adverse. A lancer au moment où le pouvoir adverse est lancé.

Niveau du sort	Rayon de contrôle	Dégâts infligés au lanceur
1	3	0
2	4	0
3	4	1
4	5	1
5	5	2

Malus et bonus au degré de difficulté:

Niveau du lanceur →					
Niveau du contreur V	1	2	3	4	5
1	0	0	+1	+2	+3
2	0	0	0	+1	+2
3	-1	0	0	0	+1
4	-2	-1	0	0	0
5	-3	-2	-1	0	0

Mangessort

Pouvoir réactif

Difficulté : **Variable**

Un perso maîtrisant le pouvoir mangessort peut tenter de copier tout pouvoir ennemi lancé dans un certain rayon, et ce à n'importe quel moyen. Si le pouvoir est gobé avec succès une copie peut être lancée sur une nouvelle cible, etc. (Notez que cela n'annule pas le lancement du sort original.) Les pouvoirs sont lancés en même temps, on peut donc imaginer que deux persos meurent en même temps d'un échange de boules de feu ! La difficulté est égale à la valeur de lancement originale du pouvoir +1. Le niveau du pouvoir copié est égal au niveau du pouvoir mangessort. Le rayon de copie augmente avec le niveau du sort :

Niveau du pouvoir	1	2	3	4	5
Rayon de copie	2	3	4	5	6

A la planche!

Pouvoir de tir

Difficulté: **7**

Ce pouvoir permet de catapulter un mousse allié situé dans un rayon de 3 du porteur la où vous le voulez dans la limite de la portée du sort. On peut jeter le mousse sur un ennemi ou même sur un corps à corps. Si le mousse survit, il est considéré comme ayant engagé le corps à corps (et possède donc son bonus de +1 au jet d'attaque). Il ne peut pas être intercepté. Le mousse subit 1D4 dégâts quelque soit l'endroit où il atterrit. Les matelots orks gagent +2 sur leur jet de pouvoir pour ce sort. En cas d'échec du sort, le mousse subit 1D3 dégâts.

Niveau du sort	Zone de tir	Portée	Dégâts infligés
1	2	4	1D3 + Force du lanceur
2	2	5	1D4 + Force du lanceur
3	3	5	1D6 + Force du lanceur
4	3	6	1D8 + Force du lanceur
5	4	7	1D10 + Force du lanceur

Eclair Pourfendeur (Chidori)Difficulté: **6**

Le pouvoir se lance après avoir engagé un corps à corps. Le perso remplace son arme par une boule d'énergie pour ce round. Il combat alors sans les bonus de son arme mais s'il gagne le combat les dégâts qu'il inflige seront directement infligés dans les Pvs. Le chidori se dissipe après le combat, il faut le re-jeter pour continuer à l'utiliser dans ce même corps à corps.

Niveau du sort	Bonus aux dégâts
1	+2
2	+3
3	+4
4	+5
5	+6

Katon Housenska no Jutsu (Toi même!)

Pouvoir de tir

Difficulté: **7**

Ce pouvoir crée un certain nombre de boules de feu infligeant chacune 1 dégât. Elles peuvent être réparties entre différentes cibles à portée comme le souhaite le lanceur.

Niveau du sort	Nombre de boules de feu	Portée
1	3	4
2	4	4
3	4	5
4	5	5
5	5	6

Les dents de la mer

Pouvoir de tir

Difficulté: 8

Venu d'on ne sait où, un grand squal blanc tombe gueule grande ouverte sur la malheureuse victime. A chaque fois que le sort est lancé avec succès, il y a une chance que la cible soit directement tuée.

Niveau du sort	Portée	Dégats	Chances que la victime soit gobée toute crue:
1	3	4	1/20
2	4	4	1/12
3	4	5	1/10
4	5	5	1/8
5	5	6	1/4

Clonage

Pouvoir de tir - Enchantement

Difficulté: 6

Lorsque le pouvoir de clonage est lancé avec succès, on remplace le jeteur par x+1 jetons qui le symbolisent ainsi que ses clones. Le joueur doit noter (par exemple derrière l'un des jetons) lequel est le personnage réel. Bien sûr l'adversaire lui ignore lequel est le vrai. Les clones sont libres de leurs mouvements mais ne peuvent pas attaquer, tirer, utiliser des objets ou des pouvoirs, des véhicules, bref pas d'actions! Dès qu'un clone se fait engager, charger ou qu'il devrait subir des dégâts, il est détruit. Les pouvoirs et effets incapacitants n'ont pas d'effet sur les clones.

Niveau du sort	X=
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

Sourire éclatant

Pouvoir latent

Les persos qui prennent pour cible le sourieur (y compris pour les tirs sournois) subissent un malus de x sur leurs jets pour toucher.

Niveau du sort	Malus:
1	-1
2	-2
3	-3
4	-4
5	-5

Vague de rouille

Pouvoir de tir

Difficulté: 7

Permet de réduire les P.A de l'armure de la cible

Niveau du sort	Portée	P.A Détruits	PV perdus
1	4	1D4+3	0
2	4	1D6+3	0
3	4	1D8+3	0
4	4	1D10+3	2
5	4	1D12+12	3

Tourbillon de Wazaaa

Pouvoir de tir

Difficulté: 7

Les persos ennemis se trouvant dans la zone d'effet du sort doivent réussir un test de force (sans les bonus d'armes) pour éviter d'être éjecté d'une distance de x dans une direction aléatoire.

Niveau du sort	Porté	Rayon d'action	Difficulté du test de force	Distance d'envol	Dégâts
1	5	2,5	6	1D6	0
2	5	2,5	7	1D6	1
3	6	2,5	8	1D6+1	2
4	6	2,5	9	1D6+2	3
5	7	3,5	10	1D6+3	4

Rage Berseker

Pouvoir latent

Lorsque que les PV du perso baissent jusqu'à une certaine limite, il entre en rage berseker et gagne des bonus. Un perso en état de rage ne peut plus s'infiltrer. Le Berserk gagne des PV temporaires par tour. Ces PV disparaissent à la fin de chaque tour, ils ne s'accumulent pas: en fait cela fait comme une armure qui régénère tous les tours. (Notez que le berserk ne se déclenche que lorsque que le perso subit une blessure, même s'il a initialement un nombre de PV assez bas pour déclencher le seuil.)

Niveau du sort	Seuil de déclenchement	Bonus à l'AtK	Bonus de force	PV temporaires
1	3 PV	+1	+3	0

2	3 PV	+2	+3	1
3	4 PV	+2	+4	1
4	4 PV	+3	+4	2
5	5 PV	+4	+5	2

Divination

Pouvoir de tir

Difficulté: 8

Divination permet de révéler les infiltrateurs adverses dans un secteur au choix (Ou plusieurs, mais il faut que les secteurs soient adjacents). Il y a une chance que les infiltrés soient désinfiltrés.

Niveau du sort	Nombre de secteurs	Dévoile	Désinfiltré
1	1	Seulements les Infiltrés	Sur 4+
2	1	Seulements les Infiltrés	Sur 3+
3	2	Infiltrés et mines	Sur 2+
4	2	Infiltrés et mines	Automatiquement
5	4	Tout ce qui est caché	Automatiquement

Seconde Chance

Peut être lancé depuis un corps à corps

Difficulté: 9

Peut être lancé au moment où un allié est mis hors de combat dans un certain rayon, Si le pouvoir est réussi, le perso ressuscite avec un certain nombre de PV. Le total de PV max ne peut être dépassé.

Niveau du sort	Rayon d'action	PV
1	2	2
2	3	3
3	4	4
4	5	5
5	6	Ressuscite avec ses PV au max

Caramel fondu

Pouvoir de tir - Enchantement

Difficulté: 9

Ce pouvoir peut uniquement enchanter un perso allié de type caramel. Lorsque le caramel enchanté est mis hors de combat, il fond en une vague de sucre. Tous les persos présents dans cette zone subissent x dégâts. Zone limite de contrôle de l'enchantement: 12 pouces.

Niveau du sort	Portée	Rayon d'action	Nombre max d'enchantés	Dégâts
1	3	1	1	3
2	3	1	1	4
3	4	1,5	1	5
4	4	2	2	6
5	5	2	2	7

Malédiction Maudite

Pouvoir de tir - Enchantement

Difficulté: 11

Il ne peut enchanter qu'un Squelette. Lorsque le squelette enchanté est mis hors de combat, il est remplacé par deux petits squelettes avec deux PV chacun. Lorsqu'un des deux squelette meurt, il est remplacé par deux squelettes avec 1 PV chacun. Zone de contrôle limite: 8. Si le mage est tué alors les squelettes de 2ème et troisième génération sont tués. Les squelettes créés possèdent le même profil que l'original, mais n'ont pas de pouvoirs ou d'équipement.

Niveau du sort	Portée	Nombre max d'enchantés	PV des ske de 2ème génération	PV des ske de 3ème génération
1	3	1	2	1
2	5	1	2	1
3	5	2	2	1
4	5	2	3	1
5	5	3	3	2

Mutation démoniaque

Pouvoir de tir - Pouvoir aléatoire

Difficulté: 9

Les bonus acquis durent toute la partie.

Résultat du jet de dé	Effet
1	-1 En Maîtrise et en Attaque
2	+1 en force
3	+1 en Mouvement, en Précision, et en attaque
4	+4 PV, +1 en force
5	Revient au total de PV max
6	Empoisonné de degrés 2 et +2 en Force, Attaque et +1 en MvT

Chapeau magique

Pouvoir de tir - Pouvoir aléatoire - Enchantement

Difficulté: 8

Résultat du D6	Monstre invoqué
1	Un lapin méchant qui fout une grosse tarte au mage pour se venger d'avoir été réveillé: 4 Dégâts pour le lanceur du pouvoir!
2	Invocation d'un lapin avec le pouvoir esquive niveau 2
3	Invocation d'un goblin (dommage!)
4	Invocation d'un zombie avec seulement 6 PV
5	Invocation d'un démon mineur. Le perso perd 1 en Ma et un PV à cause de sa lutte mentale avec le démon,
6	Il choisit qui il invoque !

Permet d'invoquer une créature. Elle ne peut pas apparaître au corps à corps et ne peut pas agir avant le tour prochain. (Elle se défendra tout de même). Le perso peut remplacer une de ses créatures par une autre au moment où elle est invoquée afin de respecter le nombre max de créatures en jeu.

Niveau du sort	Portée de l'invocation	Nombre max de créatures invocables	Zone de contrôle
1	Contact	1	3
2	3	1	4
3	3	2	5
4	4	2	6
5	4	3	7

Al-Kaïda

Pouvoir de tir

Difficulté: 5

Le perso se suicide, il est placé hors de combat. Peut être utilisé depuis un corps à corps, avant le jet d'attaque.

Niveau du sort	Aire d'effet	Dégâts
1	1,5 de rayon	4
2	1,5 de rayon	6
3	2,5 de rayon	6
4	2,5 de rayon	8
5	2,5 de rayon	Le perso choisit un nombre de PV à sacrifier dans la limite de ceux disponibles. Il inflige autant de dégâts. (Il n'est donc pas mis hors de combat s'il lui reste des PV)

Coté Obscur

Pouvoir de Tir

Difficulté: 7

Divers effets en fonction du niveau. Etre d'un niveau donne le choix entre l'effet correspondant et ceux des niveaux précédents.

Niveau du sort	Effet
1	Portée: 3. Le perso ciblé subit un malus de -3 de mouvement pour le tour suivant, et ne pourra pas courir.
2	Porté: 4, Rayon d'action de 1; Les persos volent de 3 à l'opposé du jedi et subissent un malus de -2 en Pr et de -1 en Ma pour le tour suivant.
3	Porté: 4. la précision et la Maîtrise du perso ciblé passent à 0 pour le tour suivant.
4	Porté: 4. 1D6 dégâts directement dans les PV de la cible
5	Le jedi fait un méga bond de 6 pouces ...

Commando

Pouvoir latent

Permet d'améliorer les capacités d'infiltration du perso. Voir la partie infiltration.

Boule de feu

Pouvoir de tir

Difficulté: 7

Besoin d'explications ?

Niveau du sort	Portée	Dégâts	Rayon d' Action
1	4	3	-
2	5	4	-
3	5	4	1
4	6	5	1,5
5	6	5	2

Eclair

Pouvoir de tir

Difficulté: 7

Lance un éclair sur une cible qui peut rebondir sur une autre cible s'il y en a une dans la limite de rebond. L'éclair rebondit toujours en priorité sur la plus proche des cibles. A chaque rebond après la cible initiale, l'éclair inflige -1 dégât.

Niveau du sort	Portée	Dégâts	Limite de rebond
1	3	4	2
2	3	4	3
3	3	4	4
4	4	4	5
5	4	5	6

Armurier

Pouvoir de tir

Difficulté: 6

Permet de réparer les armures et véhicules alliés. L'armurier ne peut pas se réparer lui-même.

Niveau du sort	Portée	Points d'armure réparés
1	Contact	4
2	Contact	7
3	2	10
4	4	Remet au total de départ
5	Répare 5 PA sur tous les alliés à 2 cm de l'armurier (sauf l'armurier)	

Entêté

Pouvoir latent

Permet de « revenir de la mort ». Le pouvoir se déclenche lorsqu'au début de vote tour, votre perso est hors de combat (et non capturé par un adversaire). Il y a une chance que le perso ressuscite. Il revient en jeu avec seulement la moitié de ses PV et ses pouvoirs baissés d'un niveau chacun. Cela est cumulable avec plusieurs ressuscitations.

Niveau du sort	Chances de ressusciter
1	1 sur 8
2	1 sur 6
3	1 sur 4
4	1 sur 3
5	1 sur 2

Bomber Man

Pouvoir de tir

Difficulté: **5**

Bomber man permet de lancer des mines. Pas de crayon hein, des grosses mines en métal qui font boum quand on marche dessus. Elles ne peuvent pas être lancées sur un adversaire ou sur un corps à corps.

Reste plus qu'à définir comment on se sert des mines

Esquive

Pouvoir latent

Permet d'esquiver les tirs et les coups au corps à corps.

Niveau du sort	Chances d'esquive au tir	Chances d'esquive au Corps à corps
1	1 chance sur 6	1 chance sur 8
2	1 chance sur 4	1 chance sur 8
3	1 chance sur 4	1 chance sur 6
4	1 Chance sur 2	1 Chance sur 6
5	1 Chance sur 2	1 Chance sur 4

Cannibal !

Pouvoir réactif

Difficulté : **5**

Lorsque le cannibale inflige des dégâts (et non pas uniquement une perte de PVs !) au corps à corps, vous pouvez tenter de vous payer un bon steak saignant. En cas de réussite, le fin gourmet regagne un certain nombre de PV suivant son niveau de pouvoir, et un gain de force ne pouvant pas dépasser +2 au total.

Niveau du sort	Gain de PV	Gain de force
1	2	-
2	3	-
3	4	+ 1
4	5	+ 1
5	Max PV	+ 2

Avalanche de sucre glace

Pouvoir de tir

Difficulté: **7**

Les personnages touchés par l'avalanche de sucre glace ne peuvent plus courir, effectuer de mouvement rapide et subissent un malus pour le tour de jeu en cours.

Niveau du Sort	Zone d'effet	Portée	Malus subits par les persos touchés
1	2 pouces de rayon	5	-1 de MvT
2	2 pouces de rayon	6	-2 de MvT
3	2 pouces de rayon	6	-2 de MvT -1 de Pr et de Ma
4	3 pouces de rayon	6	-3 de MvT -2 de Pr et Ma
5	3 pouces de rayon	7	-3 de Mvt, -2 de pr et Ma, et 2 dégâts infligés

Invocation de Barbapapa

Pouvoir de Tir - Enchantement

Difficulté: 10

Ce pouvoir permet d'invoquer le terrible monstre des légendes anciennes, le grand Barbapapa. Chaque niveau de sort permet d'invoquer un barbapapa de niveau équivalent. Il ne peut y avoir que 3 barbapapas en jeu en même temps pour chaque invocateur (Perso ayant le pouvoir)

Niveau du Barbapapa	PV	MvT	Pr	AtK	Fo	Ma
1	4	5	1	2	1	3
2	6	5	1	2	2	3
3	7	5	1	3	2	4
4	9	6	2	3	3	4
5	10	6	2	4	4	5

AlgoFlash

Pouvoir de tir

Difficulté: 8

Ce pouvoir permet de donner un petit coup de boost profitable aux végétaux... Et faites gaffe, un chêne, c'est balaise en karaté! On peut soit déplacer l'élément de décors, soit lui faire réaliser une attaque au corps à corps. (Si l'arbre loupe son jet d'attaque, l'ennemi ne peut pas le taper!)

Niveau du sort	Distance de MvT possible	Rayon d'attaque au C à C	Attaque	Force	Distance de lancement
1	3	2	0	3	5
2	4	2	0	4	6
3	4	3	1	4	7
4	5	3	1	5	8
5	5	4	2	5	9

Allo chef ?

Pouvoir de tir

Difficulté: 8

Certains petits bouseux ont souvent des copains à l'arrière du front avec de très gros canons. La figurine qui lance le pouvoir doit avoir une ligne de vue sur la cible. Portée illimitée.

Niveau du sort	Nombre d'obus	Dégâts	Aire d'effet	Déviaton	Chance de faire « hit »
----------------	---------------	--------	--------------	----------	-------------------------

1	1	3	2,5	2D6	1 sur 6
2	2	4	2,5		
3	3	4	3		
4	4	5	3		
5	5	5	3,5		

Lalalaaaalalaa

Pouvoir de tir

LE BESTIAIRE

Les mercenaires

Sith

Alignement: Méchant **PO: 58**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
8	6	2	3	3	3

Armes spécialisées: Sabre laser

Rebelle

Alignement: Neutre **PO: 43**

PV	MvT	Pr	AtK	Fo	Ma
7	5	2	1	2	3

Armes spécialisées: Kalash, machette

Ork Alignement: Neutre **PO: 47**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
9	4	2	1	3	3

Armes spécialisées: Ingram

Elfe Alignement: Bon **PO: 40**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
6	7	4	2	0	4

Armes spécialisées: Epée, Arc

Mage Alignement: Neutre **PO: 45**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
6	5	2	0	1	6

Armes spécialisées: Poignard et tromblon

Counter Alignement: Bon **PO: 50**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
8	5	3	1	2	4

Armes spécialisées: Mp5

Zombie Alignement: Méchant **PO: 48**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
14	3	1	0	3	2

Armes spécialisées: Fusil à pompe

Nain Alignement: Bon **PO:**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
8	3	2	2	2	3

Armes spécialisées: Marteau

Space Marine Alignement: Bon (?) **PO:**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
9	5	3	3	3	4

Armes spécialisées: Bolter

Alien Alignement: **PO:**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
7	5	2	1	1	2

Armes spécialisées: Arme vivante

Brute Alien Alignement: **PO:**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
8	6	3	4	3	3

Clone (Pareil que rebelle) Alignement: **PO:**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
7	5	2	1	2	2

Programmés!

Clone d'Elite

Alignement: **PO:**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
9	5	2	3	4	3

Armes spécialisées:

La Bête, le Monstre

Alignement: **PO:**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
15	6	0	3	5	1

Bowling. Lorsqu'il gagne un corps à corps, à la place d'infliger des blessures, il peut attraper un perso et le balancer ou il veut (Portée max: 5). Il s'agit d'un jet de tir de difficulté 4. En cas de réussite, le perso atterrit à l'endroit voulu, infligeant 1d4 dégâts s'il tombe sur un autre perso ou sur un corps à corps. En cas d'échec, le perso est catapulté de 2D4 pouces dans une direction aléatoire à partir du Monstre. Dans tous les cas, le perso catapulté subit 1D6 dégâts.

Chien/loup

Alignement: **PO:**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
5	8	0	1	1	0

Tau

Alignement: **PO:**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
7	5	2	0	1	3

Armes spécialisées: Fusil à Impulsion

Gob/Grot/snot

Alignement: **PO:**

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
4	5	1	0	1	3

Armes spécialisées:

Les habitants des cryptes

Alignement de l'armée: Méchants

Vampire

PO: 70

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
6	6	3	3	4	5

Nécromancien

PO: 51

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
6	5	3	1	1	7

Spectre

PO:

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
6	6	2	2	1	3

Immatériel: le spectre est considéré comme ayant le pouvoir esquive niveau 3.

Cavalier sans tête

PO: 52

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
7	9	1	2	2	3

Revenant

PO: 49

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
7	4	3	2	3	4

Armes spécialisées: Faux

Squelette

PO: 30

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
5	4	0	0	1	1

Ecorché

Alignement:

PO: 44

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
5	7	1	2	2	2

Canonier momie

Alignement:

PO:

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
7	4	2	0	2	3

Armes spécialisées: Bombe à main, bombe incendiaire

Les caramels mous

Alignement de l'armée: Méchants

Caramel Dur

PO: 53

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
10	4	2	3	4	3

Armes spécialisées: Pomme d'amour

Carambar lanceur de blagues

PO: 47

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
8	3	3	2	2	4

Krema

PO: 38

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
8	3	1	1	2	3

Armes spécialisées:

Maître des réglisses

PO: 60

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
9	3	1	2	2	6

Maître des arcanes.

Les corsaires

Alignement de l'armée: Neutre

Le capitaine

PO:

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
10	5	3	3	3	5

Fusilier Marin

PO:

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma

Armes spécialisées: Kalash

Beret de marin: Le fusilier marin ne peut pas s'infiltrer.

Sirène

PO:

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
6	4	1	0	1	6

Maître des arcanes: La sirène connaît d'emblée un pouvoir bonus en plus de son pouvoir de base, mais ce pouvoir doit forcément être un pouvoir unique de l'armée des corsaires.

Matelot ork

PO:

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
9	4	2	2	3	2

Canonier

PO:

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
7	5	3	1	2	3

Mousse

PO:

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
4	5	2	0	0	3

L'ARSENAL

ARMES DE CLOSE (parce que je le vaux bien...)

Coût en PO	Nom de l'arme	Bonus à l'attaque	Bonus aux dégâts	Spécial
2	Poignard	+1	0	Bonus aux attaques surnoises: +1 Dégâts
2	Machette	0	+1	-
5	Epée	+1	+1	-

15	Masse/marteau	0	+2	-
15	Rapier/fleuret	+2	0	-
22	Épée tronçonneuse	+1	+2	-
25	Fouet	+1	+1	Attrapé
28	Couteau de traître	+2	+1	Dans le dos !
30	Katana	+3	+1	-
30	Hallebarde	+2	+2	-
35	Grosse hache	*	+3	Peu subtil !
52	Faux	+3	+2	-
48	Gantelet de force	0	+4	-
75	Sabre laser	+4	+3	-
80	Tronçonneuse	+2	+6	-1 en MvT
100	Épée Énergétique	+2	+1	Ignore les armures

Dans le dos ! Lors d'une attaque sournoise, le couteau de traître donne +4 en AtK et +3 en dégâts au lieu de +2 AtK et +1 Dégâts.

Peu subtil: +1 en attaque pour chaque adversaire dans la mêlée.

Attrapé ! Un perso ayant subi des dégâts ne peut pas se désengager du combat la prochaine fois qu'il pourra le faire.

ARMES DE TIR ! (Vé je sais je suis un fou!)

Coût en PO	Nom de l'arme	Valeur de tir	Portée	Dégâts	Nombre de tirs	Tir séparés	Spécial
4	Colt	4	4	2	1	-	-
8	Double Deagle	6	5	2	2	Oui	-
15	Ingram	4	6	1	4	Non	-
10	Sarbacane	3	5	1	1	-	Silencieux, empoisonné
15	Arc	5	7	3	1	-	Silencieux
20	Tromblon	5	8	4	1	-	-
30	Fusil à pompe	3	5	6	1	-	-
35	Arbalète	6	8	5	1	-	Silencieux
45	MP5	5	7	2	3	Non	-
50	Bombarde à main	6	9	5	1	-	Arme lourde
65	Blaster	5	7	3	3	Oui	-
70	Kalash	5	8	4	2	Oui	-
80	Lance-patates	6	8	8	1	-	1 de rayon

100	M4	5	8	4	3	Oui	-
130	M249	5	7	4	4	Oui	-
110	Fusil à plasma	7	8	13	1	-	+ 1D10 dégâts contre les véhicules.
8	Pistolet Bolter	7	4	4	1	-	-
65	Bolter	7	8	6	1	-	
80	Fulgurant	7	6	6	2	-	-
	Catapulte Shuriken	6	5	3	5	-	-
	Fusil à impulsion						
	Arme vivante						

ARMURES (On arrête pas le progrès...)

Coût en PO	Nom de l'armure	Points d'Armure	Valeur de défense	Spécial
0	Gilet de laine	1	1	-
1	Armure de cuir	3	1D2	-
4	Cotte de mailles	4	1D3	-
8	Cuirasse	6	1D3	-
13	Gilet kevlar	7	1D4	-
16	Armure alien	9	1D4	-
18	Bouclier laser	8	1D4+4	-
22	Armure de plaque	12	1D4+2	-
35	Armure énergétique	14	1D6+1	-
45	Armure d'ombre	20	1D3+1	-
60	Armure Bionique	18	1D10	-
90	Armure terminator	22	2D6+2	Ne peut pas s'infiltrer

ARMES SPECIALES

Certaines armes spéciales sont considérées comme des armes lourdes: les armes lourdes ne peuvent tirer que lorsque le porteur s'est retranché, et l'arme ne gagne pas de bonus de porté dans ces cas-là. De même, le porteur ne peut pas tirer sur un ennemi qui le charge comme c'est normalement le cas en étant retranché.

Fusil de sniper

Coût en PO:

Le fusil de sniper est une arme lourde. On peut réaliser des tirs sournois avec un fusil de sniper, mais on ne gagne pas de tir supplémentaire.

Valeur de Tir	Portée	Dégâts	Nombre de tirs
7	10	7	1

Mortier

Coût en PO:

Arme lourde. Le mortier n'a pas besoin de ligne de vue pour tirer, et est une arme à déviation: en cas d'échec du tir, le tir dévie d'1D6 pouces dans une direction aléatoire.

Valeur de tir	Portée	Dégâts	Nombre de tirs	Zone d'effet
9	20	5	1	1,5 pouces de rayon

LES GADGETS

Corne de guerre

Au début de la phase de combat, vous pouvez l'utiliser. Toute figurine alliée dans un rayon de 2D4 pouces (retirez à chaque utilisation) gagne +1 à son jet d'attaque au corps à corps ce tour-ci.

Baskets qui brillent

Le perso ne perd pas un PV lorsqu'il court.

Casque

Le perso jette 1D6 à chaque fois qu'il devrait se faire assommer:

1: Le casque est détruit et le perso est assommé.

2-3: Le casque est détruit et le perso ignore l'assommage.

4-6: Le perso ignore l'assommage.

Brassard de puissance

+2 à la force du perso

Jumelles

Le perso ne subit pas le malus de 1 pour tirer sur des ennemis embusqués.

Seringue Une seule utilisation

Pendant la phase de déplacement (phase d'utilisation?)

Manuel du maître voleur

Combinaison (cuir) commando

Les ennemis subissent un malus de -1 pour détecter le porteur de la combinaison cuir commando lorsqu'il est infiltré. (Cela vaut pour toutes ses ombres, y compris les leurres.)

Pattes de lapin

Lorsque le porteur de la patte de lapin est pris dans un effet de zone (ex : explosions, boules de feu, etc...) Il a une chance sur deux de ne pas être affecté.

Grosse cartouchiere 2 utilisations uniquement

Le perso peut doubler le nombre de tirs de son arme.

Pyjama ignifugée

Le porteur divise par deux tous les dégâts de feu reçus.

Treillis écossais

Les tirs prenant pour cible le perso subissent un malus de -1 pour le toucher.

Scanner courte portée

Le perso gagne +3 à ses jets de détection

Gourde de Vodka/Whisky/Absinthe avec fond de gnole maison

Le perso regagne tous ses points de vie mais subit pour le reste de la partie un malus de -2 pour tous ses jets de pouvoir, détection, infiltration, tir, et toute autre chose qu'on fait mieux sans 5 g. de sang dans l'alcool

Cristal d'ambre. Une seule utilisation

Donne un bonus de +3 à un jet de pouvoir

Pommade-pour-les-gros-bobos © Une seule utilisation

Le perso qui utilise gagne + 2D4 PV. Cela ne peut pas permettre de faire dépasser son total de PV max.

Malabor, et t'es plus mort ! Une seule utilisation

Le bonbon Malabor aux extraits naturels de double zéro permet de faire gagner temporairement 6 PV au drogué à l'utilisateur, et ce durant deux tours. Le total de départ de PV peut être dépassé, mais attention ! Au troisième tour le perso perd 6 PV.

Silencieux

Permet d'effectuer des tirs sournois sans être obligé de quitter l'infiltration (voir les règles d'infiltration)

Lunettes de visée

Permet de relancer les 1 obtenus lors des jets de tir.

Guide de survie en milieu hostile

Le personnage équipé compte comme possédant le pouvoir commando niveau un (Il ne peut pas pour autant faire augmenter ce niveau grâce à des pts d'expérience!)

Pioche

SCENARI

Une campagne 100% Big Battle: L'OPÉRATION ROYAL KEBAB.

Le maxi Momo's kebab de luxe est sûrement le met le plus raffiné de cette partie là de l'univers. Enfin, certains déséquilibrés osent penser qu'il s'agit de l'infâme Bob's Burger, mais nous ne sommes pas là pour parler de ces divagations. Revenons plutôt à nos moutons. Grillés. (Haha, grillés, pour le kebab! Hihi... Bon d'accord c'était nul.) Bref tout s'enchaîna lorsque Momo publia dans la très sérieuse revue gastronomique The Hobbit un article déclarant que les industries Momo's kebab allaient lancer un

produit révolutionnaire sur le marché. Des sources inconnues ont révélé qu'il s'agirait sûrement d'une toute nouvelle sauce blanche rose! Oui vous avez bien lu, une sauce blanche rose! Cette nouvelle provoqua un scandale dans le milieu, et M. Momo lui-même échappa de justesse à 28 attentats dans les 3 heures 1/4 qui suivirent la nouvelle. L'analyse de l'éminent professeur en socio-bordéologie Von Mouktärd de l'université Jadork-Ville, dont les conclusions sont rapportées ici même, est frappante : « L'étude et la comparaison des derniers événements concernant ce qui se fait déjà nommer dans les milieux officieux la Kebab-Touze avec les éléments marquants du putsch économique datant de la dernière guerre Jadorko-Vralodoise permet de tracer un parallèle stupéfiant et... Comment ça en résumé ? Bon, si vous voulez... En gros avec cette nouvelle recette les Industries Momo vont s'en foutre plein les poches, et ça emmerde un max la Bob's Company qui va se faire défoncer la gueule sur le marché de la übergrasse-sauce. C'est clair ? »

M. Momo engagea donc après la 29^{ème} tentative d'attentat attenté échouée un groupe de gardes du corps d'élite afin de le protéger jusqu'à la commercialisation de sa recette.

Briefing de l'attaquant:

Un mystérieux commanditaire (portant un ticheurte « Bob's Burger le plus gras des burgers !) vous a engagé pour mettre hors d'état de nuire le magnat du kebab, M. Momo. Vous avez pour ordre d'intervenir lorsque ce dernier traversera le parc de sa propriété le matin avant de se rendre à son usine. Attention, vous ne serez payés qu'en cas de réussite !

Briefing du défenseur :

L'offre d'emplois de M. Momo vous va à ravir, enfin elle est surtout bien payée. Mais méfiance, les trous d'obus jonchant le jardin du patron et ses 29 anciennes voitures calcinées vous font penser que le métier n'est pas forcément si peinard... Vous devez escorter M. Momo de sa maison à sa (toute) nouvelle voiture de fonction pour qu'il puisse rejoindre son travail sans dangers.

M. Momo

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
8	5	2	2	2	6

Pouvoirs : M. Momo dispose des pouvoirs invocation du grand Barbapapa niveau 4 et sourire éclatant niveau 2.

Équipement : M. Momo porte un gilet kevlar, un pistolet bolter et un couteau de découpe de kebab (compte comme une rapière).

Systèmes de sécurité de la villa :

La demeure de M. Momo comporte 3 détecteurs infrarouges. Le joueur défenseur choisit où les placer sur le terrain avant le début de la partie. Chaque détecteur est considéré comme un personnage pour ce qui de l'infiltration (il peut donc détecter les infiltrés qui passent à moins de 4 pouces de lui, etc.) Un détecteur possède une Maîtrise de 5.

Le joueur défenseur place aussi 2 nains de jardin où il le souhaite de chaque côté du chemin. Ces nains sont en fait d'anciennes statuettes Karashpalites camouflées et enchantées par un antique maléfice. Les nains de jardin s'animeront et entreront en rage berseker lorsque les PV de M. Momo baisseront à un ou deux pts.

Nain de jardin Karashpalite

Alignement: mauvais.

PV	MvT	Pr	Atk	Fo	Ma
8	3	2	2	3	2

Les nains de jardin piégés sont armés de fusils à pompe et de pioches (compte comme des hallebardes).

Équipement des attaquants.

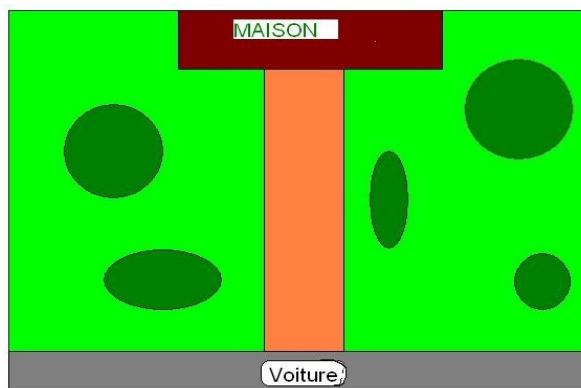
La Bob's burger Company fournit ses assassins en équipement. Les attaquants disposent donc de 100 pts d'équipement à investir comme bon leur semble. (La BBC récupère tout son matériel après l'opération !)

- Fusil de sniper : 80 pts
- Mortier : 70 pts
- Combinaison Cuir Commando : 20 pts
- Guide de survie en milieu hostile : 30 pts
- Couteau de traître : 25 pts

Les attaquants peuvent poser 5 pions de mines sur le terrain (toujours avant le déploiement.)

Terrain

La distance entre la maison de Momo et sa voiture doit faire 24 pouces. Le chemin, à peu près 4 de large. Le terrain doit comporter des zones de verdure pouvant servir de couvert (Pétunias, massifs de roses...)



Déploiement

Les attaquants se déploient en premier, et l'ensemble de leurs persos peuvent être infiltrés (les jetons ombres réparties comme bon vous semble à plus de 8 pas du chemin, de la maison et de la voiture.) Une fois tous les persos attaquants, infiltrés ou pas déployés, le défenseur place ses persos à moins de 3 pouces de la maison