

RÈGLES DE LA GUERRE

CONCEPTS DE BASE

Avant d'entrer dans l'explication des règles proprement dites, il convient d'aborder quelques principes élémentaires, pour ceux d'entre vous qui abordent pour la première fois le monde du jeu avec figurines.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- D'un exemplaire de ces règles
- D'un exemplaire d'une liste d'armées
- D'un échantillon de figurines 25 ou 28 mm
- D'un dé à vingt faces
- D'un mètre gradué en pouces (inches)
- D'un crayon et de papier
- D'un endroit où jouer

ENVIRONNEMENT DE JEU

Vous pouvez jouer à Warzone sur n'importe quelle surface plane, qu'il s'agisse d'un bout de plancher, de la table du salon ou d'une table spécifiquement dressée pour vos parties. Nous verrons plus loin la taille idéale de l'espace de jeu et l'usage des différents types de terrain. L'important est que les limites de votre aire de jeu soient clairement définies. L'espace qu'elles délimitent est désigné indifféremment comme le champ de bataille ou le plateau de jeu.

LANCEMENT DU DÉ

L'issue des événements du champ de bataille se décide par un lancer de dé. Naturellement, vos choix tactiques comme les atouts et les faiblesses de votre armée sont un choix décisif, mais le dé introduit un élément de hasard grâce auquel aucune situation n'est jamais jouée d'avance. Même confronté à la mère de tous les démons, vous conservez une chance, aussi infime soit-elle, de voir vos troupes l'emporter !

Dans Warzone, on utilise un dé à vingt faces (1D20) pour déterminer des choses comme le succès ou l'échec d'une attaque. Le nombre maximum à tirer pour parvenir à un résultat donné sera spécifié au chapitre de règles correspondant, mais sachez d'ores et déjà qu'en règles générales, il vous faudra obtenir le résultat le plus bas possible. Sauf indication contraire, un résultat de 1 se soldera toujours par un succès, tandis qu'un 20 signifiera toujours un échec.

PRÉPARATION

Une fois en possession de tous les éléments nécessaires à une partie de Warzone, il vous reste une ou deux choses à faire avant de pouvoir commencer à jouer. Chaque joueur doit se choisir une armée, et la table doit être préparée pour figurer le champ de bataille. En un sens, ces préparatifs font tout autant partie du jeu que la bataille proprement dite, même s'ils ont lieu avant l'ouverture des hostilités.

CHOIX DES FORCES

Avant de choisir votre armée, vous devez décider de sa taille en lui allouant un certain nombre de points ; plus votre armée compte de points, plus elle sera importante. Ainsi, une armée de 2.000 points sera grosso modo deux fois plus puissante qu'une armée de 1.000 points. Sauf indication contraire, aucune règle stricte n'impose la taille de vos armées ; à vous de la fixer en accord avec votre adversaire. Rappelez-vous pourtant que plus vos armées seront massives, plus la partie sera longue. En règle générale, on considère que des armées de 500 points permettent des parties relativement rapides, tandis que des armées de 2.000 points peuvent déboucher sur des batailles de plusieurs heures. En plus de fixer la taille de votre armée, ces points vous servent aussi à acheter les combattants qui la composent. Dans Warzone, tous les combattants ont un certain coût en points, correspondant à leur efficacité relative. Leurs différents équipements et facultés spéciales entrent dans le calcul de ce coût. Ainsi un combattant coûtant 100 points sera plus puissant qu'un combattant de 25 points. À mesure que vous choisissez vos combattants, vous déduisez leur coût de la valeur en points de votre armée. Supposons que vous ayez convenu de jouer une partie avec des armées de 1.000 points. Si vous achetez quatre combattants d'un coût de 25 points chacun (soit un total de 100 points), il vous reste 900 points à dépenser pour le reste de votre armée.

DISPOSITION DU CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille nécessite également un peu de préparation avant de pouvoir jouer. La surface idéale pour une partie de Warzone est une table d'environ 1,80 m x 1,20 m, mais une table plus modeste peut parfaitement faire l'affaire - souvent, même, en concentrant le lieu de la bataille, elle débouchera sur des parties plus acharnées. Dans certaines circonstances, vous aurez besoin d'une surface secondaire pour disposer des plans de sols, quand vous intégrerez des bâtiments dans vos parties.

Un champ de bataille est rarement une plaine vide et sans relief ; il comporte des collines et des rivières, des rochers, des bosquets et des buissons. Ces éléments constituent ce qu'on appelle le terrain. La manière dont ils affectent la bataille est abordée plus loin.

Le terrain peut être composé d'éléments de décor maison ou de maquettes achetées dans une boutique de modélisme. Jusqu'à ce que vous ayez accumulé une collection satisfaisante d'éléments, vous pouvez vous contenter de les figurer par un matériel de fortune, en symbolisant les collines par des livres, par exemple, ou les rivières par une bande de papier d'aluminium. Il est important que les joueurs soient bien d'accord sur le rôle de chaque élément de terrain avant le début de la bataille, afin d'éviter toute contestation par la suite. Voyez les paragraphes consacrés au terrain et au couvert pour plus de détails concernant les effets des différents éléments.

La disposition du terrain conditionne toute votre stratégie et, par là même, affecte l'issue de la bataille. Pour que la mise en place des différents éléments soit équitable, vous pouvez adopter la procédure suivante.

Les joueurs lancent chacun 1D20. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit un élément de terrain et le place à sa convenance sur l'espace de jeu. Son ou ses adversaires font ensuite la même chose, chacun leur tour, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les éléments soient mis en place. La disposition du terrain doit rencontrer l'agrément de tous les joueurs ; l'idée est d'aboutir à un champ de bataille intéressant, qui ne favorise aucun camp plutôt qu'un autre.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une fois que chacun a choisi une armée et que le champ de bataille est mis en place, la partie peut commencer. Toutefois, avant de décrire le mécanisme des règles en détail, voici un résumé dans les grandes lignes du déroulement d'une partie, depuis le début jusqu'à la fin ; ce résumé connaît quelques exceptions, mais qui seront précisées plus loin dans les règles.

RÉSUMÉ

1. Choix des armées
2. Mise en place du champ de bataille
3. Jet d'initiative pour le déploiement
4. Déploiement des troupes
5. Jet d'initiative pour la détermination de l'ordre de jeu
6. Résolution des tours de chaque unité, chaque joueur animant tout à tour une de ses unités
7. Répétitions des étapes 6 et 7 jusqu'à la conclusion de la bataille

INITIATIVE

L'ordre de jeu peut donner un avantage significatif à un joueur sur ses adversaires. Afin de le déterminer de manière équitable, on procède donc à un jet d'initiative, dans lequel chaque joueur lance 1D20. Celui qui obtient le meilleur score remporte l'initiative. Quelquefois, le résultat de ce jet peut être modifié par certaines caractéristiques des combattants de votre armée.

Le premier jet d'initiative sert à décider de quel côté de la table vous allez jouer, à moins que ne jouiez un scénario dans lequel les positions de départ sont prédéfinies. Dans le cas d'un simple choc frontal, chacun lance 1D20 et celui qui l'emporte choisit de quel côté de la table il se place.

Le second jet d'initiative décide qui commence à placer ses troupes sur la table. Ce placement des figurines est appelé le déploiement.

Warzone est un système de combat avec figurines situé dans un univers violent de post-science-fiction. Conçu pour deux joueurs ou plus, il se pratique avec des figurines et maquettes à l'échelle 25 ou 28 mm. Destiné à simuler des escarmouches, il plonge les joueurs au cœur d'une mêlée furieuse où chacun doit mettre en œuvre la meilleure tactique pour son armée. La structure et le système de règles de Warzone, jointes à la complexité de son univers, en font un jeu unique par sa fluidité et la richesse de ses parties.

Warzone est un système complet et détaillé. Ses règles peuvent sembler abondantes, mais elles obéissent en réalité à des concepts simples. Prenez le temps de les lire et de les assimiler méthodiquement. Si vous rencontrez la moindre difficulté avec un point de règles, reproduisez simplement la situation avec quelques figurines et résolvez-la comme indiquée ; les choses vous paraîtront d'un seul coup beaucoup plus claires.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1. Choix des armées
2. Mise en place du champ de bataille
3. Jet d'initiative pour le déploiement
4. Déploiement des troupes
5. Jet d'initiative pour la détermination de l'ordre de jeu
6. Résolution des tours de chaque unité, chaque joueur animant tout à tour une de ses unités
7. Répétitions des étapes 6 et 7 jusqu'à la conclusion de la bataille

MESURES

L'appréciation des distances fait partie intégrante du système de Warzone. Elle conditionne le déplacement des figurines et la portée des armes de tir, telles que les mitrailleuses ou les lance-roquettes.

L'unité de mesure est le pas, correspondant à un pouce anglais (inch). Autrement dit, quand les règles spécifient qu'un personnage à un Déplacement de 4, cela signifie qu'il peut se déplacer de 4 pas. Quand vous mesurez les distances entre des figurines, mesurez toujours depuis la partie la plus proche de leur socle ou des figurines elles-mêmes lorsqu'elles n'ont pas de socle. À son tour de jeu, chaque joueur peut mesurer à sa guise les portées et les distances.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUES

Dans une partie de Warzone, les combattants sont fréquemment amenés à déterminer leur réaction ou leur comportement face à une situation donnée. On procède alors à un test de caractéristiques telles que la Force, le Pouvoir ou l'Autorité ; ce sera systématiquement mentionné.

Parfois, il s'agit d'obtenir un nombre égal ou inférieur à la caractéristique concernée, comme dans le cas d'un test d'Autorité, par exemple. D'autres fois, l'issue du test se décide en comparant deux caractéristiques. Un combattant qui essaie de s'arracher à l'étreinte d'une plante carnivore, par exemple, devra peut-être comparer sa Force à celle du végétal.

La nature du test requis sera spécifié au chapitre correspondant. Selon sa difficulté, le test pourra être modifié par un bonus ou un malus.

DÉPLOIEMENT

Ce passage couvre deux éléments fondamentaux. En premier lieu, l'ordre dans lequel les troupes sont déployées sur le champ de bataille ; en second lieu, le secteur dans lequel elles sont placées, que l'on appelle zone de déploiement.

Dans certaines batailles, le déploiement et ses zones sont spécifiés dans le scénario, par exemple si un joueur en attaque un autre retranché à l'intérieur d'un bunker au milieu de la table. Varier le déploiement et les zones de déploiement peut renforcer l'intérêt de vos parties, alors n'hésitez pas à faire des expériences. Cependant, utilisez toujours la procédure suivante dans votre déploiement.

Votre armée se décompose en petits groupes appelés unités, que nous définirons plus en détail un peu plus loin. Chaque unité sera représentée par un marqueur numéroté pour indiquer où chaque troupe est initialement déployée. Chaque joueur affecte secrètement un numéro de marqueur à chacune de ses unités. Un marqueur dont le numéro n'est affecté à aucune unité sera considéré comme un leurre. Sauf indication contraire, chaque armée dispose d'un leurre pour chaque tranche de 500 points. Les joueurs placent chacun leur tour un de leurs marqueurs sur le champ de bataille, jusqu'à ce que leurs armées soient déployées au complet. Un jet d'initiative décide lequel commence à placer son premier marqueur, mais cette fois, la qualité des troupes mises en œuvre est prise en considération ; pour ce faire, ajoutez au résultat du jet l'Autorité (voir Profil de personnage) du plus autoritaire combattant de votre armée. Celui qui obtient le meilleur score final commence le déploiement, puis les autres joueurs se succèdent dans l'ordre des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les marqueurs soient déployés.

Un marqueur reste sur le terrain jusqu'à ce que l'une des conditions suivantes soit remplie :

- le joueur active l'unité correspondante ;
- un marqueur d'arme ou de pouvoir surnaturel le recouvre ;
- il se retrouve dans la ligne de mire d'un combattant adverse à une distance inférieure à son Autorité en pas (voir diagramme 1).

Dés lors, le marqueur est substitué par la figurine correspondante - un sergent pour le cas d'une escouade avec ces hommes à distance de commandement. Un leurre est simplement retiré du jeu.

La zone de déploiement désigne le secteur du champ de bataille dans lequel vous devez placer vos troupes lors du déploiement. Sa taille et sa forme exactes dépendent de la surface de jeu dont vous disposez, mais l'idée est de conserver une certaine marge tactique entre les armées. Essayez de maintenir une distance d'au moins 24 pas entre les armées au début de la partie. Les diagrammes 2 et 3 montrent deux types de zones de déploiement possibles pour une bataille jouée sur une table de 1,80 m x 1,20 m.

TOUR DE JEU

Une fois toutes les unités en place sur le champ de bataille, le combat peut commencer. Une bataille se divise en tours de jeu, eux mêmes subdivisés en plusieurs tours. Dans un tour de jeu, chaque unité dispose d'un tour pour agir.

Afin de distinguer les combattants dont le tour est déjà passé de ceux qui n'ont pas encore agi, nous utiliserons les termes suivants pour décrire le statut de chacun d'eux. Le chapitre Actions décrira plus en détail ce qu'il est possible de faire sous chacun de ces statuts.

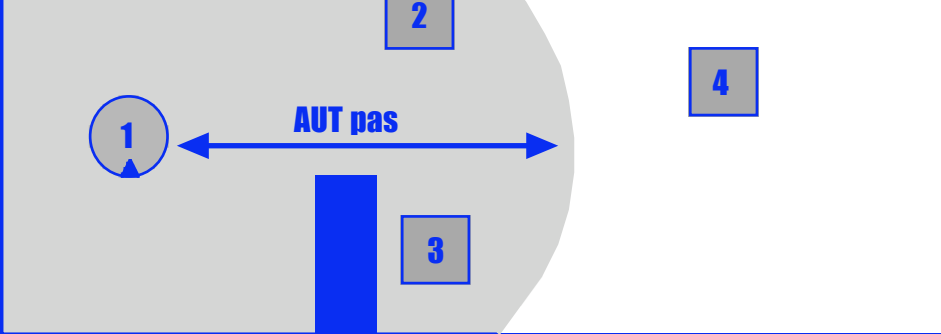
Un combattant sur le champ de bataille a l'un de ces quatre statuts :

- Inactif :** Le combattant n'a pas encore agi durant le tour de jeu en cours.
- Actif :** Le combattant est en train d'agir durant le tour de jeu en cours.
- Activé :** Le combattant a déjà agi dans le tour de jeu en cours.
- En attente :** Le combattant a choisi de garder une action en réserve jusqu'à sa prochaine activation.

Faites un jet d'initiative au début de chaque tour de jeu pour voir qui va commencer, en ajoutant l'Autorité du meilleur de vos combattants au résultat du dé. Celui qui obtient le score le plus élevé peut, soit commencer, soit passer son tour au joueur avec le second résultat. Le jeu se poursuit ensuite dans l'ordre décroissant des scores d'initiative. Le joueur dont c'est le tour est dit "actif."

Le premier joueur désigne une de ses unités et lui fait accomplir ses actions. On dit qu'il "active" son unité. Si une unité contient plusieurs membres, tous doivent effectuer leurs actions au complet avant l'activation de la prochaine unité. Un combattant actif peut effectuer différentes choses, qui seront détaillées au chapitre Actions. Quand un combattant a utilisé toutes ses actions, on place un marqueur d'activation à côté de sa figurine pour montrer que son tour est passé. Les joueurs continuent ainsi l'un après l'autre à activer l'une de leurs unités, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que toutes les unités aient agi. À ce stade, le tour de jeu se termine, on retire de la table tous les marqueurs d'activation et les joueurs procèdent à un nouveau jet d'initiative. Les tours de jeu se succèdent ainsi jusqu'à la victoire de l'un des joueurs.

DIAGRAMME 1



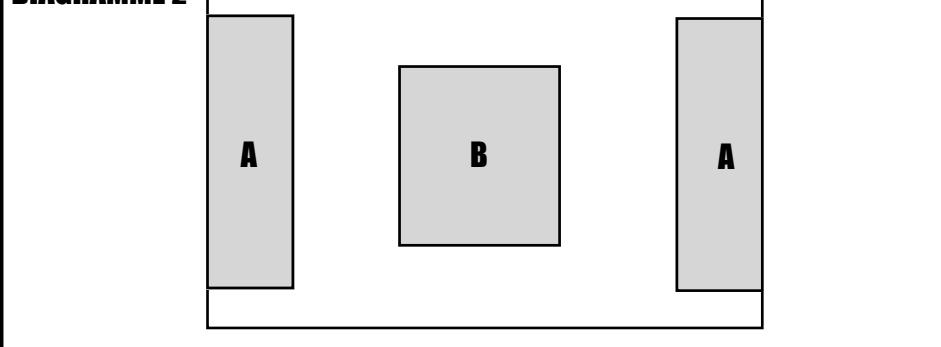
1. DÉCOUVERTE D'UN MARQUEUR NUMÉROTÉ

Le combattant 1 peut découvrir tous les marqueurs adverses qui se trouvent dans sa ligne de mire et à une distance inférieure à son Autorité.

A. Distance de découverte de 12 pas mesurée depuis le combattant

- Le marqueur 2 est dans sa ligne de mire et à distance. Il doit être découvert.
- Le marqueur 3 est à distance mais pas dans sa ligne de mire. Il n'est pas découvert.
- Le marqueur 4 est dans la ligne de mire mais pas à distance. Il n'est pas découvert.

DIAGRAMME 2



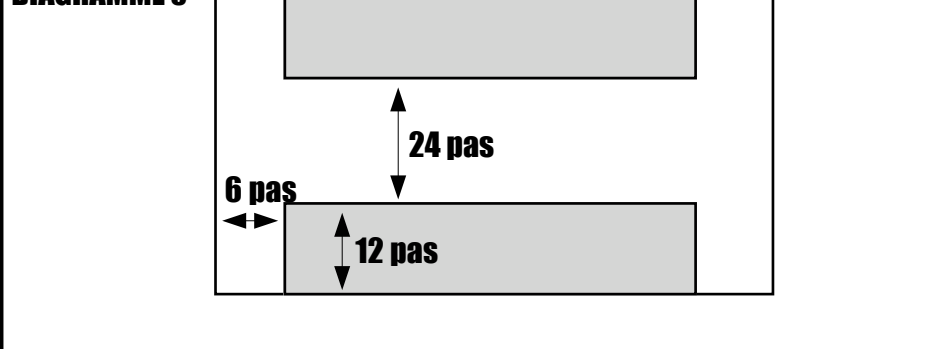
2. ZONES DE DÉPLOIEMENT 2

Ce diagramme montre les zones de déploiement d'une partie où le joueur central a pour mission de défendre sa position.

A. Zone de déploiement du joueur 1

B. Zone de déploiement du joueur 2

DIAGRAMME 3



3. ZONES DE DÉPLOIEMENT 3

Ce diagramme montre les zones de déploiement standard d'une partie à deux joueurs sur une table 1,80 m x 1,20 m.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Une bataille dans Warzone peut s'achever de diverses manières. Le moyen le plus simple de remporter la victoire consiste à éradiquer purement et simplement les forces ennemies, ne laissant que vos propres troupes sur le champ de bataille. D'un autre côté, l'adversaire peut toujours choisir de se rendre s'il considère sa situation comme totalement désespérée.

Si vous jouez en temps limité ou durant un nombre limité de tours de jeu, vous pouvez utiliser un système de points de victoire pour décider du vainqueur. Comme les armées sont déjà basées sur un système de point, il est facile de déterminer qui conserve les meilleures troupes sur le terrain. À l'issue de la bataille, faites la somme du coût de vos unités tuées ; celui qui a le moins de points retirés du jeu emporte la partie.

Disons par exemple que Jean et Henri ont débuté une bataille avec une armée de 1.000 points chacun. Après cinq tours de jeu, ils décident de finir la partie et calculent le coût de leurs troupes retirées du jeu. Elles totalisent 390 points à Jean, 640 à Henri - Jean est déclaré vainqueur.

UN COMBATTANT A NÉCESSAIREMENT L'UN DES STATUTS SUIVANTS :

- Inactif : Le combattant n'a pas encore agi durant le tour de jeu en cours.
- Actif : Le combattant est en train d'agir durant le tour de jeu en cours.
- Activé : Le combattant a déjà agi dans le tour de jeu en cours.
- En attente : Le combattant a choisi de garder une action en réserve jusqu'à sa prochaine activation.

SYSTÈME DE JEU

Jusqu'ici, nous avons parlé de Warzone en termes généraux, en nous intéressant surtout à ce qu'il vous faudrait pour jouer et à la procédure de base du déroulement d'une partie. Dans les chapitres suivants, nous allons commencer à détailler les mécanismes du jeu de manière approfondie, depuis la composition de votre armée jusqu'aux différentes manières de les envoyer ad patres !

DÉFINITION DU CHAMP DE BATAILLE

Nous avons déjà parlé de la taille de la table de jeu et de la mise en place du terrain, nous allons maintenant nous intéresser à la façon dont ces éléments affectent la partie.

Avant tout, le bord de votre table ou de l'espace de jeu délimite le périmètre du champ de bataille. Tout combattant qui sort de ce périmètre est considéré comme retiré du jeu et ne peut plus y prendre part.

L'espace de jeu peut être prolongé par une seconde table où vous disposerez les plans de sols des bâtiments. Disons simplement que les plans de sols représentent les endroits où vous ne pouvez pas placer directement vos figurines sur le champ de bataille, comme un bunker souterrain, par exemple.

TERRAIN

Le terrain joue un rôle déterminant dans les batailles de Warzone, qu'il permette aux combattants de se mettre à couvert ou qu'il limite leurs déplacements. Collines, arbres, murs, rivières et rochers sont autant d'exemples d'éléments de terrain. Certains éléments sont parfois délicats à gérer, parce que difficiles à classer. L'important est que tous les joueurs soient bien d'accord sur les effets du terrain avant le début de la partie. Pour vous aider à définir vos différents éléments, vous pouvez les classer selon les catégories suivantes :

Infranchissable

Un terrain infranchissable peut être une falaise à pic, un mur lisse, un ravin ou une rivière importante. En règle générale, un combattant ne peut pas traverser un terrain infranchissable, à moins de disposer d'un équipement adéquat ou de facultés spéciales appropriées. Les falaises, murs et autres peuvent toutefois être escaladés ; ce point sera détaillé plus loin au Chapitre Escalade.

Difficile

Un terrain difficile représente tout ce qui entrave le déplacement des combattants qui le traverse. Il peut s'agir de taillis, d'un sol très accidenté, de marécages ou d'une rivière peu profonde. Un terrain difficile réduit de moitié le Déplacement d'un combattant, arrondi au plus proche. Par exemple un combattant avec un déplacement de 3 ne pourrait avancer que de 1,5 pas par action à travers un terrain difficile. Voir le Chapitre Déplacement pour plus de précisions. Si un combattant débute son déplacement hors du terrain difficile, il avance normalement jusqu'aux limites du terrain puis diminue de moitié le déplacement qu'il lui reste. La gêne occasionnée par un terrain difficile ne peut jamais faire descendre le Déplacement d'un combattant au-dessous de 1.

Normalement, les combattants qui volent ou qui se déplacent sur coussin d'air ne sont pas affectés par le terrain difficile ; ce point sera abordé plus en détail à la rubrique Combattants volants.

Obstacle

Il s'agit des murets et autres barricades. En règle générale, si un obstacle est plus petit que sa figurine, le combattant peut l'enjamber en une Action (voir Actions, pour plus de précisions). Dans certains cas, des combattants peuvent s'affronter par-dessus un obstacle ; les règles correspondantes sont décrites au chapitre Combat rapproché.

Ces trois catégories de base couvrent la majorité des éléments de terrain que vous utiliserez dans vos batailles. La manière dont les combattants peuvent les utiliser pour se mettre à couvert sera détaillé à la rubrique Couvert du chapitre Combat à distance. Les autres exceptions à ces principes généraux seront abordés au fut et à mesure de leur apparition dans les règles.

VOTRE ARMÉE

Après avoir décidé de la taille de votre armée, comme indiqué à la rubrique Choix des Forces, il vous reste à choisir vos combattants dans la liste des forces. Dans ce chapitre, nous allons nous intéresser à la structure des armées en commençant par la façon dont elles se décomposent en unités.

UNITÉS

Dans Warzone, les armées sont divisées en groupes appelés unités. Une unité peut représenter une escouade ou un indépendant.

- Une escouade est un ensemble de combattants **ou de véhicules** qui agit comme un groupe cohérent. Cependant, chaque membre du groupe est activé individuellement et agit

avec une certaine autonomie vis-à-vis du reste du groupe.

- Un indépendant peut être soit un combattant unique, soit un combattant correspondant à plusieurs figurines soudées, comme le cas d'un véhicule avec son équipage. Il est activé et traité comme un seul et unique combattant.

ESCOUADES

Une escouade est un groupe de combattants opérant en unité sur le champ de bataille. Ses membres sont formés à travailler en équipe.

Le chef d'escouade

Chaque escouade contient un combattant considéré comme son chef, servant de référence à l'ensemble de ses membres. Il peut s'agir d'un combattant spécifique, comme un sergent ou un capitaine, ou d'un combattant ordinaire simplement désigné comme étant le chef. Dans le premier cas, il a généralement des caractéristiques supérieures à celle de ses hommes, ainsi que certaines facultés spéciales reflétant le fait qu'il est responsable de la cohésion et du commandement de son unité. Tant que son chef est en vie, l'escouade fonctionne au mieux de son efficacité ; s'il meurt, elle continue d'opérer, mais avec moins de facilité

La présence ou non d'un chef spécifique au sein d'une unité sera mentionnée à la rubrique Structure de sa description. D'autres détails concernant l'importance des chefs d'escouade seront soulignés à la rubrique Distance de commandement.

Les spécialistes

Beaucoup d'escouades comportent des membres particulièrement entraînés appelés spécialistes. Ils sont dotés d'un équipement spécial et/ou de facultés spéciales, qui sont alors mentionnés dans leur description. Un spécialiste peut être par exemple un toubib, un porteur d'arme lourde ou encore un éclaireur. Les spécialistes sont détaillés dans le livret des listes des forces.

INDÉPENDANTS

Un indépendant est une unité correspondant à une seule figurine. Il peut s'agir d'un combattant unique, d'une créature de grande taille ou d'un véhicule avec un équipage de plusieurs personnes. Le fait qu'un combattant soit ou non un indépendant est précisé dans sa description. Les indépendants ne doivent pas être confondus avec les membres individuels d'une escouade. Même une escouade réduite à un seul membre est toujours considérée comme une escouade.

Les indépendants sont souvent des combattants redoutables et, en tant que tels, sont relativement rares au sein d'une armée. En conséquence, il existe certaines restrictions sur le nombre d'indépendants que vous pouvez avoir dans votre armée ; ces limitations sont précisées dans les listes des forces.

Il peut exister d'autres limitations à l'achat de certains combattants particulièrement puissants ; elles sont alors précisées dans leur description.

PROFIL DE PERSONNAGE

Dans Warzone, chaque combattant possède un certain profil, qui regroupe tout ce que vous avez besoin de connaître sur son comportement au feu. Les profils des différents combattants sont détaillés dans les différentes listes des forces. Ils peuvent varier d'un combattant à l'autre, mais reprennent généralement le format suivant :

Kapitan des Hussards

Coût 37

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	12	3	2	4	3	10	2

Structure : INDÉPENDANT

1 Kapitan des Hussards

Équipement :

fusil d'assaut, sabre de duel, pistolet lourd

Facultés spéciales :

survie (+2), sens tactique, commandement (unité)

Règles Spéciales :

Pour l'achat d'un commandant de force, considérez le kapitan des Hussards comme un officier. Sa distance de commandement est de 8 pas. Vous pouvez acheter un kapitan des Hussards comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Hussards dans votre armée.

NOM

C'est simplement le nom du combattant, comme Légionnaire Mort-Vivant, par exemple, ou Libre Marine de Capitol.

COÛT

C'est le coût du combattant, en nombre de points. Généralement, plus un combattant est cher, plus il est redoutable. Toutefois, le coût ne reflète pas uniquement les compétences de combat ; il tient compte également de certaines facultés ou équipement spécial, comme en possèdent les toubibs, par exemple.

LE PACIFICATEUR

Il nous est impossible, et nous ne le souhaitons pas, de maîtriser tous les éléments possibles et imaginables de vos batailles. Vous allez concevoir et fabriquer vos propres éléments de terrain, peut être même personnaliser vos propres figurines, bref, tôt ou tard vous risquez de vous retrouver dans l'incapacité de vous mettre d'accord avec votre adversaire sur un point particulier. Tous les joueurs expérimentés le savent, ce genre de discussion peut facilement gâcher le plaisir d'une partie. Pour couper court à ce genre de désagrément, nous vous proposons le Pacificateur : un simple jet de 1D20, à l'issue duquel celui qui l'emporte décroche le privilège de trancher la question.

CATÉGORISATION

Qu'un combattant soit un indépendant ou appartenant à une escouade, il entre généralement dans l'une des catégories suivantes :

- Fantassins
- Cavaliers
- Véhicules

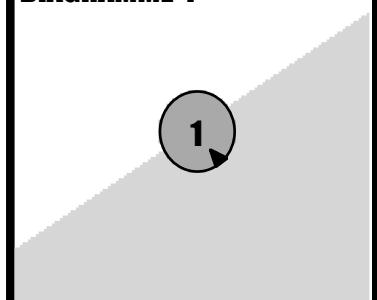
La majorité des combattants de Warzone seront des fantassins, qu'il s'agisse d'humains, de chiens ou de démons vomis de l'enfer. Le gros des règles traite donc principalement de l'affrontement de fantassins en conditions normales. Des chapitres distincts abordent les questions suivantes plus en détail :

- Le combat de cavaliers
- Le combat de véhicules terrestres
- Le combat d'unités aériennes

ORIENTATION

Dans Warzone, la plupart des figurines ont deux orientations : l'avant et l'arrière. L'avant désigne la direction dans laquelle regarde la figurine, et l'arrière celle à laquelle elle tourne le dos. Ce qui ne veut pas dire que les combattants ne jettent jamais un coup d'oeil par-dessus leur épaule ; c'est simplement un moyen d'indiquer vers où leur attention est concentrée. Certains combattants étranges n'auront pas d'orientations avant ou arrière, ce sera alors mentionné dans leur profil. Pour la plupart des combattants, l'avant couvre un arc de 180 degrés depuis le centre de leur socle (voir diagramme 4).

DIAGRAMME 4



3. MARQUE SUR LE SOCLE D'UNE FIGURINE

Ce diagramme montre l'avant d'une figurine, indiqué par la marque sur son socle. Nous vous conseillons de peindre une petite marque ou un symbole sur le socle de vos figurines, de façon à indiquer clairement leur orientation.

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques donnent la valeur chiffrée des atouts et faiblesses du combattant. Certains, comme les véhicules, ont plusieurs séries de caractéristiques dans leur profil pour rendre compte de leur mode de fonctionnement particulier. Les caractéristiques sont les suivantes :

Combat rapproché (COM)

Cette caractéristique mesure la compétence martiale du personnage contre un adversaire au contact de socle. Elle peut aller de 1 à 20, 1 étant exceptionnellement mauvais et 20 exceptionnellement bon. Sur cette échelle, un homme ordinaire se situerait environ à 7. La plupart des armes peuvent s'utiliser en combat rapproché, depuis l'épée jusqu'au fusil d'assaut. Toutefois, certaines procurent un bonus ou un malus au COM du combattant en raison de leur commodité d'emploi à une telle distance. Le fait qu'une arme puisse ou non être employée en combat rapproché, avec les modificateurs appropriés, est spécifié dans son profil.

Tir (TIR)

Cette caractéristique mesure la compétence martiale du personnage contre un adversaire qui n'est pas au contact de socle. Elle peut aller de 1 à 20, 1 étant exceptionnellement mauvais et 20 exceptionnellement bon. Sur cette échelle, un homme ordinaire se situerait environ à 7. Cette caractéristique concerne tous les types de combat à distance, depuis le lancer de couteau au tir de roquettes. Là encore, certaines armes imposent un malus ou un bonus au Tir du combattant en fonction de leur efficacité et de leur portée. Ces modificateurs sont spécifiés dans le profil de chaque arme.

Pouvoir (POU)

Cette caractéristique mesure la force mentale du personnage et peut aller de 1 à 20, 1 étant exceptionnellement mauvais et 20 exceptionnellement bon. Sur cette échelle, un homme ordinaire se situerait environ à 7. Cette caractéristique est principalement utilisée par les combattants dotés de pouvoirs surnaturels ; elle mesure alors leur puissance et l'efficacité de leurs pouvoirs. Mais la plupart des combattants, n'ont pas de tels pouvoirs, et cette caractéristique leur sert surtout à résister aux effets surnaturels dirigés contre eux. Tout ceci est abordé plus à fond à la rubrique Pouvoirs surnaturels.

Autorité (AUT)

Cette caractéristique mesure le self-control et le charisme naturel du personnage. Elle peut aller de 1 à 20, 1 étant exceptionnellement mauvais et 20 exceptionnellement bon. Sur cette échelle, un homme ordinaire se situerait environ à 10. L'Autorité reflète à la fois l'entraînement et la discipline ; elle affecte ce que le combattant est capable de faire sur le champ de bataille et la façon dont il réagit dans des circonstances particulièrement effrayantes.

Actions (ACT)

Cette caractéristique décide du nombre de choses pouvant être accomplies par le personnage durant un tour. Vous pouvez considérer chaque action comme une occasion d'effectuer une chose, se déplacer, par exemple, ou escalader une surface ou encore faire feu avec une arme ; ou bien vous pouvez la considérer comme la somme d'efforts accomplis pour effectuer une chose. Ainsi, un homme aura peut-être besoin de deux essais pour enfoncer une porte, mais s'il donne tout ce qu'il a, il pourrait réussir en une seule tentative énergique. Un combattant ordinaire possède 3 actions, qui lui permettent d'effectuer différentes activités durant son tour. Ces activités sont détaillées plus loin à la rubrique Actions.

Blessures (BLE)

Cette caractéristique mesure la sévérité des dommages pouvant être encaissés par le combattant avant d'être tué ou détruit. Un combattant ordinaire n'a droit qu'à une blessure, ce qui veut dire qu'une balle unique peut parfaitement suffire à le tuer. Les combattants plus coriaces ou plus massifs ont droit à plusieurs blessures. **Les véhicules ont une double caractéristique, le premier chiffre correspond au nombre de blessure pouvant être infligées sans effets additionnels et le second au nombre de blessures du véhicule avant qu'il soit détruit.** Quelle que soit sa nature, quand la caractéristique Blessures d'une cible est réduite à 0, elle est détruite, brisée ou mise hors d'état de nuire (si un toubib ne lui fait regagner aucune blessure avant la fin du tour de jeu, celle-ci est retirée de la partie).

Force (FOR)

Cette caractéristique mesure la puissance physique du personnage. Elle peut aller de 1 à 10, 1 étant exceptionnellement mauvais et 10 exceptionnellement bon. Sur cette échelle, un homme ordinaire se situerait environ à 4. La Force influe sur les dommages que le combattant peut infliger avec ses armes de mêlée ; un combattant fort peut ainsi faire plus de mal qu'un combattant faible. Toutefois, la Force n'a aucun effet sur les dommages des armes à feu, qui découlent uniquement de la nature du matériel et non pas de l'énergie mise en œuvre pour appuyer sur la gâchette.

Déplacement (DEP)

Cette caractéristique montre la distance, en pas ou pouces, susceptible d'être couverte par le personnage en une action. Le Déplacement minimum est de 1 pas, celui de l'homme ordinaire étant environ de 3 pas. Les combattants volant ont une double caractéristique, le premier chiffre correspond au déplacement au sol et le second au déplacement en vol. Le déplacement peut être affecté par le terrain comme indiqué à la rubrique Terrain. Cette question sera abordée plus en détail à la rubrique Déplacement.

Armure (ARM)

Cette caractéristique donne une indication de la difficulté à blesser le personnage. L'Armure minimum est de 1 ; plus sa valeur est haute, plus son efficacité est grande. L'homme ordinaire, sans le moindre gilet pare-balles, aurait une caractéristique d'environ 7. Ne pensez pas à l'Armure comme à un ensemble de plaques de métal articulées, mais plutôt comme la valeur chiffrée de la résistance globale du personnage aux dommages. Une créature au cuir particulièrement épais peut ainsi avoir une bonne Armure, tout comme la porte blindée d'un bunker fortifié, par exemple.

Taille (TAD)

Cette caractéristique représente la taille relative du combattant. La taille minimum est de 1, l'homme ordinaire se situant à 2. Des combattants plus imposants peuvent avoir une Taille de 3 ou 4, et les gros véhicules peuvent grimper bien au-delà. La Taille ne mesure pas simplement la hauteur physique, mais également la masse générale. Elle affecte de nombreux facteurs, tels que l'accessibilité aux bâtiments et certains aspects du combat, qui seront couverts dans les rubriques correspondantes.

STRUCTURE

Il s'agit de la composition d'une unité, escouade ou indépendant. Dans le cas d'une escouade, la structure donne les nombres minimum et maximum de combattants autorisés, ainsi que le nombre et le type de spécialistes pouvant être inclus.

ÉQUIPEMENT

Cette partie du profil dresse la liste des armes et du matériel possédés par les différents combattants de l'unité. Chaque élément de cet équipement est déjà facturé dans le Coût en points du combattant. Si vous avez besoin d'un spécialiste en arme lourde ou d'un toubib, achetez-vous un combattant déjà équipé du matériel approprié.

FACULTÉS SPÉCIALES

Cette rubrique énumère les éventuelles facultés spéciales du personnage. Tous les combattants n'en possèdent pas. Les facultés spéciales peuvent procurer différents avantages, comme des modificateurs au déplacement ou au combat, ou des invulnérabilités à certains effets. Vous trouverez la liste des facultés spéciales avec leur définition dans les listes d'armées.

RÈGLES SPÉCIALES

Cette rubrique décrit les éventuelles règles spéciales s'appliquant au personnage. Tous les combattants ne font pas l'objet de règles spéciales. Ces dernières ne représentent pas toujours un avantage, mais peuvent simplement décrire la nature spécifique du combattant. Par exemple, certaines créatures se battent armées de leurs seuls crocs et griffes ; de telles armes ne sauraient être décrites comme un équipement, et donc sont détaillées sous cette rubrique.

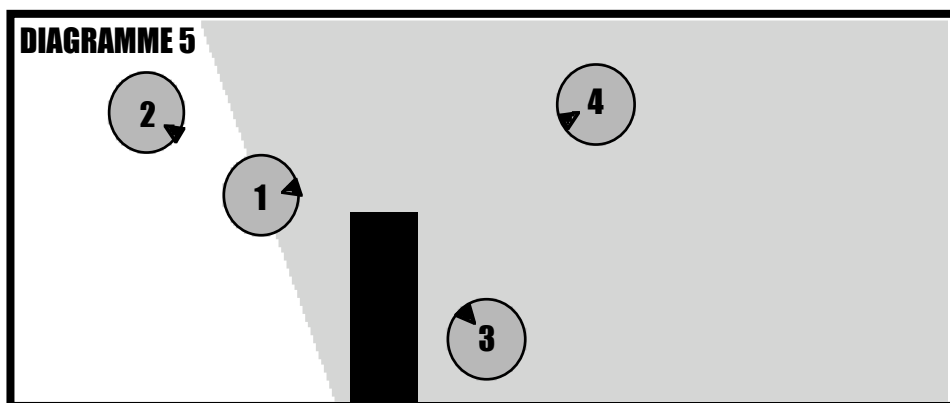
LIGNE DE MIRE

L'existence d'une ligne de mire signifie simplement qu'un combattant est en mesure d'apercevoir sa cible. Cette cible peut être un autre combattant, un objet ou un point quelconque du champ de bataille. Sur une table couverte de figurines et de différents éléments de terrain il n'est pas toujours évident de déterminer si la ligne de mire d'un combattant est obstruée ou non par un obstacle. Essayez de vous pencher à la hauteur de votre figurine et de voir comme si vous étiez à sa place. Bien entendu, si vous n'apercevez qu'une petite fraction de la cible, la question de l'existence d'une ligne de mire peut prêter à discussion ; tâchez de vous mettre d'accord avec votre adversaire, et en cas de constatation, remettez-vous au Pacificateur.

On considère que la ligne de mire d'un combattant s'étend sur 360 degrés. Ce qui veut dire que, même s'il regarde dans une direction particulière, rien ne l'empêche de se tourner pour regarder dans son dos. Toutefois, il n'en va pas de même pour son arc de tir, qui concerne exclusivement la direction sur laquelle il se concentre. Sauf indication contraire, l'arc de tir d'un combattant s'étend sur 180 degrés vers l'avant de la figurine (voir diagramme 5).

ASTUCE DE JEU

Il est parfois difficile de savoir quelle est la figurine du chef d'escouade quand il ne vous reste que des figurines identiques. Pour contourner cette difficulté, nous vous conseillons de disposer d'une figurine supplémentaire portant une petite marque distinctive ; un simple point de couleur sur le socle suffit. S'il devient nécessaire de remplacer le chef d'escouade par un combattant standard, sélectionnez le remplaçant normalement, puis substituez votre figurine supplémentaire à sa figurine standard. Si le remplaçant est tué à son tour, échangez simplement la figurine supplémentaire avec celle de son propre remplaçant. De cette manière, vous serez toujours en mesure d'identifier le combattant qui fait office de chef d'escouade par le point de couleur sur son socle.



5. ARC DE TIR ET LIGNE DE MIRE

La zone ombrée montre l'arc de tir du combattant 1.

- Le combattant 2 est dans sa ligne de mire mais pas dans son arc de tir.
- Le combattant 3 est dans son arc de tir mais pas dans sa ligne de mire.
- Le combattant 4 est dans son arc de tir et dans sa ligne de mire ; il constitue donc sa seule cible possible.

CHEFS D'ESCOUADE ET DISTANCE DE COMMANDEMENT

Chaque escouade comporte un chef, un combattant particulier faisant office de référence pour le reste de ses hommes. Pour opérer efficacement, tous les membres de l'escouade doivent rester en permanence dans un rayon de 6 pas autour de leur chef ; ce qu'on appelle la distance de commandement. Cette distance de commandement permet à l'escouade d'assurer un bon niveau de communication et de coordination. Si ses membres se dispersent de trop ou si l'un d'eux est coupé de ses compagnons, ils perdent une grande part de leur efficacité.

Un combattant peut sortir de la distance de commandement, mais il ne bénéficie plus dès lors du soutien ou des indications de son chef et de ses camarades. Un combattant qui, pour une raison ou pour une autre, se retrouve au-delà de la distance de commandement à son activation, subit les malus suivants :

- **Obligation d'utiliser ses actions à se déplacer pour réintégrer la distance de commandement ;**
- **Obligation d'utiliser son AUT avec un malus de -4** pour ses tests d'Autorité, au lieu de bénéficier de celle du chef d'escouade

Non content de constituer le point central de la distance de commandement, le chef joue également un rôle primordial dans son escouade. Tout au long des règles, nous parlons de tests de moral ou d'Autorité. Ces tests servent à déterminer la réaction d'un combattant face à certaines circonstances particulières. Toutefois, lorsqu'une escouade fait l'objet d'un test de moral ou d'Autorité, elle utilise la caractéristique Autorité de son chef, puisque c'est lui qui est chargé de maintenir sa cohésion dans la bataille.

Si le chef est tué, un autre membre de l'escouade doit le remplacer. Cet officier de substitution n'a pas forcément les facultés spéciales de son malheureux prédécesseur, mais il sert de point de référence pour la distance de commandement et c'est son Autorité qu'on utilise dans les tests de moral ou d'Autorité de l'escouade. Si votre chef d'escouade est tué ou si l'escouade ne dispose d'aucun chef, voici les critères de sélection de son remplaçant, par ordre d'importance :

- **Un combattant spécialiste si l'escouade ne dispose plus de combattants non-spécialistes.**
- **Le membre de l'escouade possédant la plus haute Autorité ;**
- **Le premier membre de l'escouade à être activé ce tour.** Celui-ci pourra changer au prochain tour.

MORAL

Dans Warzone, les tests de moral servent à différentes choses. Ils sont utilisés pour décider si un combattant a suffisamment d'autodiscipline pour garder son sang-froid dans une situation désespérée. La principale différence entre un test de moral et un test ordinaire est que le test de moral peut s'appliquer à une unité entière. Quand un joueur effectue un test de moral pour un combattant isolé, il fait un jet sous son Autorité. Quand il l'effectue pour une escouade, il fait le jet sous l'Autorité de son chef. On voit ainsi en quoi le chef est responsable de la cohésion de l'escouade. Pour réussir un test de moral, le joueur doit obtenir un nombre inférieur ou égal à l'Autorité du combattant.

PANIQUE

Beaucoup de choses peuvent être source de panique sur le champ de bataille. Si le sort des armes lui est contraire et que ses camarades tombent les uns après les autres ou s'il est confronté à un adversaire particulièrement effrayant, un combattant peut céder à la panique. Certains sont invulnérables à la panique, et c'est alors indiqué dans leur profil ; mais la plupart ne les sont pas, et doivent donc réussir un test de moral pour conserver leur sang froid.

QUAND EFFECTUER UN TEST DE MORAL CONTRE LA PANIQUE

Certains combattants, facultés spéciales ou pouvoirs surnaturels peuvent provoquer la panique de leurs adversaires, et c'est alors mentionné à la rubrique correspondante. Une unité fait l'objet d'un test de moral dans les situations suivantes :

- Quand l'escouade a subi 50% de pertes ou plus ;
- À chaque nouvelle perte subie par l'escouade après ces 50% ;
- Quand les blessures d'un indépendant sont réduites de 50% ou plus ;
- À chaque nouvelle blessure subie par l'indépendant après ces 50% de réduction ;

Ces tests s'effectuent avec les restrictions suivantes :

- Une unité ne peut faire l'objet que d'un seul test de moral au cours de son tour ;
- Un test de moral s'effectue à la fin du tour de l'unité active.

Par exemple, une escouade de 8 Libres Marines attaque une escouade de 8 ashigarus. Leur tour n'est qu'à moitié écoulé que les Libres Marines ont déjà tué 4 ashigarus, qui devront donc faire l'objet d'un test de moral à la fin du tour des Marines. toutefois, les Marines tuent un autre ashigaru avant la fin de leur tour. Cette perte supplémentaire, qui aurait normalement occasionner un test de moral, restera sans conséquence pour les Ashigarus puisqu'on ne peut pas leur demander plus d'un test de moral dans le même tour.

Si une autre unité attaqua ensuite les ashigarus et en tua encore un, les malheureux survivants feraient l'objet d'un nouveau test de moral à la fin du tour de l'unité active.

RÉSISTANCE À LA PANIQUE

Pour résister aux effets de la panique, une unité doit réussir un test de moral, en appliquant les règles suivantes :

- Les indépendants utilisent leur propre Autorité pour le test de moral ;
- Une escouade fait un seul test pour toute l'escouade, en utilisant l'Autorité de son chef ;
- Les membres de l'escouade hors de distance de commandement ne bénéficient pas du test unique du reste de l'escouade ; ils doivent faire leur propre test de moral, avec leur Autorité réduite de -4, comme indiqué au paragraphe chefs d'escouade et distance de commandement.

EFFETS DE LA PANIQUE

Si une unité rate son test de moral, elle cède à la panique ; on place un marqueur de panique à côté d'elle, et elle observe les règles suivantes :

- Tous les marqueurs d'attente de l'unité lui sont retirés ;
- **Des combattants paniqués doivent réussir un test d'Autorité avant de se rapprocher de l'objet de leur panique. Un échec indique que l'action est gaspillée ;**
- **Des combattants paniqués voient leurs caractéristiques de COM, de TIR et de AUT réduites de -3 tant qu'ils ont un quelconque adversaire dans leur ligne de mire.**
- Des combattants paniqués ne peuvent pas se mettre en attente, ni viser, ni se jeter à plat ventre, ni charger, ni contrecharger. Ils ne peuvent pas non plus utiliser un pouvoir surnaturel ou une faculté spéciale qui nécessite la dépense d'une action.

EFFETS DE LA DÉROUTE

Si une unité subit une nouvelle perte et rate son test de moral alors qu'elle était déjà en proie à la panique, elle est mise en déroute ; on place un marqueur de déroute à côté d'elle, et elle observe les règles suivantes :

- **Des combattants mis en déroute doivent utiliser une action par tour à s'éloigner de l'objet de leur panique. Ils doivent réussir un test d'Autorité avant d'utiliser chaque autre action. Un échec indique que l'action est utilisée pour s'éloigner ;**
- **Des combattants mis en déroute voient leurs caractéristiques de COM, de TIR et de AUT réduites de -6 tant qu'ils ont un quelconque adversaire dans leur ligne de mire.**
- **Des combattants mis en déroute ne peuvent pas se mettre en attente, ni viser, ni se jeter à plat ventre, ni charger, ni contrecharger. Ils ne peuvent pas non plus utiliser un pouvoir surnaturel ou une faculté spéciale qui nécessite la dépense d'une action.**

RALLIEMENT

Une unité en proie à la panique peut tenter d'opérer un ralliement afin de retrouver son sang-froid. Au début de son tour, le chef de l'unité paniquée utilise ses actions pour effectuer des tests de moral, comme indiqué au paragraphe Résistance à la panique. Si l'un de ces tests de moral est réussi, l'unité n'est plus paniquée et peut effectuer son tour normalement. Cette tentative de ralliement observe les règles suivantes :

- Chaque tentative coûte une action ;
- En cas d'échec, l'action est gaspillée et inflige une pénalité cumulative de -3 à chaque nouvelle tentative (-3 pour la seconde et -6 pour la troisième). Ces pénalités se cumulent aux effets de la panique ou déroute ;
- **Le chef d'unité peut utiliser l'Autorité d'un allié se trouvant à distance de commandement ;**
- Certains indépendants disposent de la faculté spéciale **commandement** leur permettant de rallier une unité paniquée grâce à un test d'autorité réussi. Le chef de l'unité paniquée doit se trouver à distance de commandement de l'indépendant, et ce dernier n'a droit qu'à un seul essai durant son son tour.

QUAND EFFECTUER UN TEST DE MORAL CONTRE LA PANIQUE

- Quand l'escouade a subi 50% de pertes ou plus ;
- À chaque nouvelle perte subie par l'escouade après ces 50% ;
- Quand les blessures d'un indépendant sont réduites de 50% ou plus ;
- À chaque nouvelle blessure subie par l'indépendant après ces 50% de réduction ;
- Une unité ne peut faire l'objet que d'un seul test de moral au cours de son tour ;
- Un test de moral s'effectue à la fin du tour de l'unité active.

RÉSISTANCE À LA PANIQUE

- Les indépendants utilisent leur propre Autorité pour le test de moral ;
- Une escouade fait un seul test pour toute l'escouade, en utilisant l'Autorité de son chef ;
- Les membres de l'escouade hors de distance de commandement ne bénéficient pas du test unique du reste de l'escouade ; ils doivent faire leur propre test de moral, avec leur Autorité réduite de -4, comme indiqué au paragraphe chefs d'escouade et distance de commandement.

EFFETS DE LA PANIQUE

- Les indépendants utilisent leur propre Autorité pour le test de moral ;
- Une escouade fait un seul test pour toute l'escouade, en utilisant l'Autorité de son chef ;
- Les membres de l'escouade hors de distance de commandement ne bénéficient pas du test unique du reste de l'escouade ; ils doivent faire leur propre test de moral, avec leur Autorité réduite de -4, comme indiqué au paragraphe chefs d'escouade et distance de commandement.

EFFETS DE LA DÉROUTE

- **Des combattants mis en déroute doivent utiliser une action par tour à s'éloigner de l'objet de leur panique. Ils doivent réussir un test d'Autorité avant d'utiliser chaque autre action. Un échec indique que l'action est utilisée pour s'éloigner ;**
- **Des combattants mis en déroute voient leurs caractéristiques de COM, de TIR et de AUT réduites de -6 tant qu'ils ont un ennemi dans leur ligne de mire.**
- **Des combattants mis en déroute ne peuvent pas se mettre en attente, ni viser, ni charger, ni contrecharger. Ils ne peuvent pas non plus utiliser un pouvoir surnaturel ou une faculté spéciale qui nécessite la dépense d'une action.**

RALLIEMENT

- Chaque tentative coûte une action ;
- En cas d'échec, l'action est gaspillée et inflige une pénalité cumulative de -3 à chaque nouvelle tentative (-3 pour la seconde et -6 pour la troisième). Ces pénalités se cumulent aux effets de la panique ou déroute ;
- **Le chef d'unité peut utiliser l'Autorité d'un allié se trouvant à distance de commandement ;**
- Certains indépendants disposent de la faculté spéciale **commandement** leur permettant de rallier une unité paniquée grâce à un test d'autorité réussi. Le chef de l'unité paniquée doit se trouver à distance de commandement de l'indépendant, et ce dernier n'a droit qu'à un seul essai durant son son tour.

TERREUR

Une fois les nerfs d'un combattant brisés, il peut facilement être amené à un état de terreur absolue, qui le pousse à s'enfuir en courant ou le réduit à l'état de larve immobile, tremblante et vagissante. Dans un cas comme dans l'autre, il n'est plus d'aucune utilité dans la bataille. Si une unité en déroute subit une nouvelle perte et rate son test de moral en obtenant le résultat 20, lancez 1D20 et consultez la table suivante :

- 1-11 :** **Peur paralysante :** Les membres de l'unité sont consumés par une terreur extrême et éprouvent des difficultés à coordonner leurs mouvements. Le DEP du combattant est réduit de moitié.
- 12-17 :** **Régression forcée :** Les membres de l'unité sont plongés dans la confusion la plus totale. Le combattant ne peut plus que consacrer 1 action par tour à faire autre chose que se déplacer jusqu'à ce qu'il soit rallié. Tous ses jets se voient infligés un malus de -8.
- 18-19 :** **Dérangement :** Les membres de l'unité attaquent le plus proche combattant ami ou ennemi à proximité dans une direction aléatoire (hors de l'unité). Ce dérangement est reproduit à chaque tour jusqu'à ce que le combattant soit rallié. Tous ses jets se voient infligés un malus de -6.
- 20 :** **Horreur :** Les membres de l'unité sont réduits à l'état de larve immobile, tremblante et vagissante. Retirez leur figurines du jeu et comptabilisez-les comme des pertes.

ACTIONS

Les actions sont le nombre d'opportunités qui se présentent au combattant actif. La plupart des combattants disposent de 3 actions, ce qui leur donne grosso modo trois opportunités d'accomplir quelque chose durant leur tour. Par exemple, un combattant avec 3 action peut effectuer trois déplacements ou se déplacer, viser, puis faire feu avec son arme. Dans certaines circonstances, telles qu'une attaque en mêlée avec une épée, le combattant peut consacrer plusieurs actions à une même activité, de manière à la rendre plus efficace. Dans le tableau suivant, vous trouverez une liste détaillant toute les actions susceptibles d'être effectuées avec une action :

- Se déplacer
- Se jeter à plat ventre
- Escalader
- Sauter
- Attaquer
- Tirer
- Charger
- Se désengager
- Viser
- Utiliser une faculté spéciale
- Utiliser un pouvoir surnaturel
- Se concentrer
- Repérer
- Rallier
- Commander
- Attendre

Chaque activité spécifique est détaillée au chapitre correspondant. Par exemple, si un combattant veut employer une action à se déplacer, les règles correspondantes seront abordées au chapitre Déplacement. Il y a cependant une activité, l'attente, qui se réfère à la totalité des règles, aussi allons-nous la décrire ici en détail.

ATTENTE

Quand un combattant se met en attente, il met une action de côté, en réserve, afin de pouvoir l'utiliser plus tard entre la fin de son tour et sa prochaine activation. C'est un pari ; peut-être n'aura-t-il pas l'occasion de s'en servir, auquel cas son action de réserve ne lui aura servi de rien. C'est tout le dilemme du combattant en attente ; s'il hésite un peu trop à se servir de son action de réserve, il risque d'être trop tard au moment où il se décidera. Vous trouverez dans le tableau suivant une liste des activités pouvant être accomplies avec une action de réserve.

- Tirer
- Contrecharger
- Bloquer
- Battre en retraite
- Plonger à couvert
- Repérer
- Soigner un blessé

UTILISATION D'UNE ACTION DE RÉSERVE

Les règles suivantes définissent les bases de l'utilisation d'une action de réserve :

- Seul un combattant en attente peut employer une action de réserve ;
- Le combattant doit avoir consacré une action à se mettre en attente ;
- La mise en attente met fin au tour du combattant ; on place alors un marqueur d'attente à côté de sa figurine pour indiquer son statut. Un combattant en attente ne peut réserver qu'une action, quel que soit le nombre d'actions qui lui restait lorsqu'il a décidé de se mettre en attente ;

QUAND UTILISER UNE ACTION DE RÉSERVE

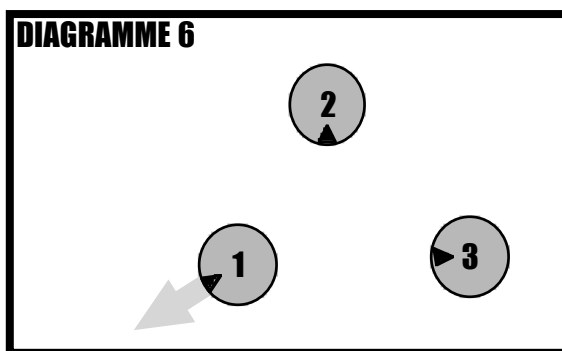
Les règles suivantes définissent les conditions d'utilisation d'une action de réserve :

- Le combattant peut utiliser son action de réserve à tout moment avant sa prochaine activation ;
- Il peut utiliser son action de réserve pour interrompre le tour d'un autre combattant à tout moment ;
- Sauf indication contraire, l'utilisation d'une action de réserve peut toujours interrompre l'action d'un autre combattant tant que cette dernière ne nécessite aucun jet de dé. Un déplacement, par exemple, peut être interrompu sans problème. Un tir, en revanche, ne peut pas être interrompu par une action de réserve, puisqu'il fait appel à un ou plusieurs jets de dé. Le combattant en attente doit attendre la fin d'une telle action avant de pouvoir utiliser sa propre action de réserve ;
- Si un joueur dispose de plusieurs combattants en attente, rien ne lui interdit d'utiliser toutes leurs actions de réserve pour interrompre le tour ou l'action d'un autre combattant. Vous pouvez parfaitement avoir une escouade au complet en attente, prête à ouvrir le feu de concert sur la première malheureuse victime qui aura l'imprudence de montrer son museau.
- Sauf indication contraire, une SEULE action peut être mise en réserve pour un même combattant par tour de jeu.

CAS DE PLUSIEURS JOUEURS POSSÉDANT PLUSIEURS COMBATTANTS EN ATTENTE

Les choses deviennent plus compliquées quand différents joueurs possèdent plusieurs combattants en attente et qu'il s'agit de décider lequel va employer ses actions de réserve en premier. Quand au moins deux combattants en attente veulent utiliser simultanément une action de réserve, vous avez deux moyens de déterminer quel joueur aura la priorité. Le premier se base sur l'ordre de jeu, et le second sur le fait que l'activité entreprise nécessite ou non un jet de dé.

- Une action de réserve ne peut pas être interrompue par une autre action de réserve, mais un combattant peut répondre à une action de réserve par une contrecharge ou un plongeon à couvert.
- Si deux joueurs ou plus veulent effectuer une même activité simultanément, la priorité est accordée à celui qui se trouve à la gauche du joueur actif, l'ordre de priorité procédant ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Toutefois, si les deux joueurs veulent effectuer simultanément deux activités différentes, une réclamant un jet de dé et l'autre non, la priorité va au joueur dont l'action réclame un jet de dé (voir le diagramme 6).



6. UTILISATION DES ACTIONS DE RÉSERVE

Exemple 1 :

- Le joueur 1 est le joueur actif, et il décide d'éloigner son combattant de l'ennemi ;
- Le joueur 3 veut utiliser son action de réserve pour tirer sur le combattant du joueur 1, mais le joueur 2 décide d'utiliser son action de réserve pour tirer sur le combattant du joueur 3 ;
- Les deux activités requièrent un jet de dé, mais le joueur 2 a la priorité, selon l'ordre de jeu. C'est donc lui qui intervient le premier ;
- Si le tir du joueur 2 ne parvient pas à arrêter le joueur 3, celui-ci pourra tirer sur le combattant du joueur 1.

Exemple 2 :

- Le joueur 1 est le joueur actif, et il décide d'éloigner son combattant de l'ennemi ;
- Le joueur 3 veut utiliser son action de réserve pour tirer sur le combattant du joueur 1, mais le joueur 2 décide d'utiliser son action de réserve pour charger sur le combattant du joueur 3 ;
- L'activité du joueur 3 réclame un jet de dé, et pas celle du joueur 2. Le joueur 3 a donc la priorité ;
- Le joueur 3 peut tirer sur le combattant du joueur 1, mais maintenant il n'a plus d'action en réserve et il voit arriver la charge du joueur 2 sans la moindre possibilité de contrecharge.

UTILISATION D'UNE ACTION DE RÉSERVE

- Seul un combattant en attente peut employer une action de réserve ;
- Le combattant doit avoir consacré une action à se mettre en attente ;
- La mise en attente met fin au tour du combattant ; on place alors un marqueur d'attente à côté de sa figurine pour indiquer son statut. Un combattant en attente ne peut réserver qu'une action, quelque soit le nombre d'actions qui lui restait lorsqu'il a décidé de se mettre en attente ;
- Un combattant en attente **désirant faire feu** doit réussir un test d'Autorité avant de pouvoir utiliser son action de réserve. S'il rate ce test, il perd malgré tout son action de réserve et son marqueur d'attente ;

QUAND UTILISER UNE ACTION DE RÉSERVE

- Le combattant peut utiliser son action de réserve à tout moment avant sa prochaine activation ;
- Il peut utiliser son action de réserve pour interrompre le tour d'un autre combattant à tout moment ;
- Sauf indication contraire, l'utilisation d'une action de réserve peut toujours interrompre l'action d'un autre combattant tant que cette dernière ne nécessite aucun jet de dé. Un déplacement, par exemple, peut être interrompu sans problème. Un tir, en revanche, ne peut pas être interrompu par une action de réserve, puisqu'il fait appel à un jet de dé. Le combattant en attente doit attendre la fin d'une telle action avant de pouvoir utiliser sa propre action de réserve ;
- Si un joueur dispose de plusieurs combattants en attente, rien ne lui interdit d'utiliser toutes leurs actions de réserve pour interrompre le tour ou l'action d'un autre combattant. Vous pouvez parfaitement avoir une escouade au complet en attente, prête à ouvrir le feu de concert sur la première malheureuse victime qui aura l'imprudence de montrer son museau.

CAS DE PLUSIEURS JOUEURS POSSÉDANT PLUSIEURS COMBATTANTS EN ATTENTE

- Une action de réserve ne peut pas être interrompue par une autre action de réserve, mais un combattant peut répondre à une action de réserve par une contrecharge ou un plongeon à couvert.
- Si deux joueurs ou plus veulent effectuer une même activité simultanément, la priorité est accordée à celui qui se trouve à la gauche du joueur actif, l'ordre de priorité procédant ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Toutefois, si les deux joueurs veulent effectuer simultanément deux activités différentes, une réclamant un jet de dé et l'autre non, la priorité va au joueur dont l'action réclame un jet de dé.

DÉPLACEMENT

Un combattant peut consacrer ses actions à se déplacer. La distance qu'il peut couvrir avec une action est spécifiée dans son profil. Par exemple, un combattant avec 3 actions et un Déplacement de 3 pas pourra parcourir jusqu'à 9 pas par tour. Le déplacement peut être limité par différents facteurs, tels que le terrain, et les modificateurs appropriés seront alors spécifiés au chapitre correspondant. toutefois, sauf indication contraire, le déplacement d'un combattant ne peut jamais être réduit à moins de 1 pas par action.

L'ascension d'un escalier ou d'un terrain accidenté affecte le déplacement linéaire du combattant, dans des proportions qui dépendent naturellement du type de terrain. En règle générale, considérez que chaque pas d'élévation verticale réduit de 1 pas la progression linéaire. Le combattant se voit ainsi ralentir lorsqu'il gravit une pente prononcée. En cas de désaccord à ce sujet, tranchez la question grâce au Pacificateur.

Certains combattants, comme les combattants volants, ont deux caractéristiques de Déplacement, correspondant respectivement à leur vitesse de progression au sol et dans les airs (voir le chapitre Véhicules aériens).

Au cours d'une action de déplacement, un combattant peut changer de direction à son gré et se retrouver en fin de course dans une toute nouvelle orientation. Toutefois, s'il désire simplement pivoter pour tirer sur un adversaire placé dans son dos, il lui faut pour cela utiliser une action. Les règles d'évolution parmi les autres combattants sont les suivantes :

- Un combattant peut traverser une escouade amie sans pénalité. Toutefois, son socle ne doit pas chevaucher celui d'une autre figurine lorsqu'il termine son déplacement.
- Un combattant ne peut pas traverser une escouade ennemie à moins qu'il n'y ait entre les combattants un vide de 4 pas au minimum.
- Un combattant ne peut pas traverser entre deux escouades ennemies à moins qu'il n'y ait entre elles un vide de 4 pas au minimum.
- Un combattant peut passer entre une escouade ennemie et un obstacle de terrain à condition qu'il y ait un vide de 4 pas au minimum.
- Un combattant ne peut jamais se rendre au contact de socle d'un combattant ennemi à moins d'être en train de le charger ou de le contrecharger.
- Un combattant peut être entraîné vers un ennemi par l'effet d'une règle spéciale, en cas d'explosion par exemple. Dans ce cas, il n'est jamais placé au contact de socle de l'ennemi. Les joueurs doivent veiller à laisser un intervalle visible entre les socles, de manière à éviter toute confusion. Ainsi, des combattants très proches, mais dont les socles ne se touchent pas, ne peuvent pas s'affronter en combat rapproché sans déclencher une charge au préalable (voir le chapitre Combat rapproché).

ESCALADE

L'escalade d'obstacles plus petits que le combattant a été couverte au chapitre du Terrain. Mais les occasions ne manqueront pas pour les combattants de vouloir gravir ou descendre des obstacles et accidents de terrain beaucoup plus importants. La négociation de ce genre de terrain nécessite de dépenser une action.

Les règles suivantes introduisent l'escalade et permettent aux combattants d'escalader des obstacles plus grands qu'eux, qu'il s'agisse d'une falaise, d'un mur ou simplement d'un arbre.

- Tout combattant plus ou moins humanoïde peut tenter une escalade. Quant aux autres, il appartient aux joueurs de décider s'ils en sont capables ou non ; à charge pour le Pacificateur de trancher dans les cas litigieux.
- Une action d'escalade permet de grimper ou de descendre de la valeur de Déplacement du combattant réduit de moitié.
- Une fois engagé dans une escalade, le combattant doit consacrer toutes ses actions à grimper et ne peut plus rien faire d'autre avant d'avoir atteint une surface plane sur laquelle il peut se tenir debout.
- Le combattant doit effectuer un test d'escalade à l'issue de chaque action d'escalade afin de voir s'il tombe ou non.
- Si un combattant est blessé au cours d'une escalade ou s'il est atteint par un pouvoir surnaturel, il doit immédiatement faire un jet d'escalade afin de voir s'il tombe ou non.

TEST D'ESCALADE

Un test d'escalade permet de déterminer si un combattant lâche prise ou non au cours de son ascension. Ce test s'effectue à la fin de chaque action d'escalade. Lancez simplement 1D20 ; sur un résultat de 17 à 20, le combattant tombe et il ne vous reste plus qu'à vous reporter au paragraphe sauts et chute pour déterminer les dommages éventuels qu'il subit. Certains combattants disposent de facultés spéciales ou d'un équipement apportant des modificateurs à ce test ; ce sera alors mentionné dans leur profil.

SAUT

Tous les terrains ne sont pas plats. Des effondrements sur un pont, des crevasses et des ravins de ruissellement peuvent rendre toute progression régulière impossible. La négociation de ce genre de terrain nécessite de dépenser une action.

Les règles suivantes introduisent le saut et permettent aux combattants d'enjamber des espaces vides, qu'il s'agisse d'une crevasse ou simplement un espace entre deux bâtiments.

- Tout combattant plus ou moins humanoïde peut tenter un saut. Quant aux autres, il appartient aux joueurs de décider s'ils en sont capables ou non ; à charge pour le Pacificateur de trancher dans les cas litigieux.
- Une action de saut permet d'enjamber sans aucun jet une distance inférieure à la valeur Déplacement du combattant réduit de moitié.
- Une action de saut permet d'enjamber avec un jet de Saut une distance inférieure à la valeur Déplacement du combattant.
- Un jet de Saut revient à lancer 1D20. Sur un résultat de 19 ou 20, le combattant tombe et il ne vous reste plus qu'à vous reporter au paragraphe sauts et chute pour déterminer les dommages éventuels qu'il subit.

CHUTES

Un combattant qui tombe ou qui saute d'une fenêtre ou d'un lieu élevé risque de se blesser dans sa chute, et plus il tombe de haut, plus ce risque grandit. Peut-être est-il tombé en escaladant le mur d'un bunker ou bien l'a-t-on poussé d'une corniche, à moins qu'il n'ait choisi de sauter du haut d'une falaise pour échapper à ses ennemis pour se laisser tomber dans le dos d'un adversaire ; toujours est-il qu'il doit se plier aux règles suivantes.

Pour sauter d'une hauteur inférieure à la taille du combattant, aucun jet n'est nécessaire. Au-delà, le combattant doit réussir un test d'Autorité afin de réunir le courage nécessaire.

Qu'il s'agisse d'un saut ou d'une chute, appliquez la formule suivante et faites un test d'Armure pour voir si votre combattant reçoit une ou plusieurs blessures à la suite de sa chute. Mesurez simplement la hauteur de la chute et faites le test d'Armure contre les dommages correspondants.

- Dommages de base égaux à 6 ;
- +1 aux dommages pour chaque pas au-dessus de la Taille du combattant ;
- (x2) aux dommages si la hauteur de chute est supérieure au double de la Taille du combattant ;
- (x3) aux dommages si la hauteur de chute est supérieure au triple de la Taille du combattant ;
- (x4) aux dommages si la hauteur de chute est supérieure au quadruple de la Taille du combattant.

Un combattant qui tombe n'écrase pas les éventuels combattants placés en dessous de lui ; s'il survit à sa chute, placez sa figurine aussi proche des leurs que possible, mais pas au contact de socle (un marqueur jeté à terre est alors placé à côté de la figurine). Les combattants se trouvant en dessous doivent faire un test d'Autorité avec un malus égal à la Taille du malheureux. En cas d'échec, appliquez leur les mêmes dommages de la chute. Un combattant en attente peut utiliser son action de réserve pour éviter le malheureux sans faire aucun jet.

À PLAT VENTRE

Se coucher par terre représente parfois le dernier recours de ceux qui ne peuvent pas se mettre à couvert. Il faut dépenser 1 action pour se mettre à plat ventre (un marqueur de plat ventre est alors placé à côté de la figurine) et 1 action pour se relever. Quand un combattant se trouve à plat ventre, il est soumis aux règles suivantes :

- Son déplacement est réduit de moitié (arrondi à l'inférieur) ;
- Son arc de tir passe de 180 degrés à 90 degrés. Cet arc de tir est d'ailleurs indiqué sur la marqueur de plat ventre pour plus de commodité ;
- Son COM est réduit de -2 ;
- Son AUT est réduit de -2 lorsqu'il tente un repérage ;
- Tout adversaire situé plus loin qu'à bout portant subit un malus de -2 au TIR lorsqu'il le prend pour cible ;
- Tout adversaire tentant de le repérer subit un malus de -2 à l'AUT.
- Un combattant à la fois à couvert et à plat ventre ne cumule pas les bonus des deux statuts ;
- En fonction de sa Taille, un combattant à plat ventre peut franchir des ouvertures comprises entre :
 - Taille 1 :** 0,25 et 0,5 pas de hauteur
 - Taille 2 :** 0,5 et 1 pas de hauteur
 - Taille 3 :** 0,75 et 1,5 pas de hauteur

JETÉ À TERRE

Quelquefois un combattant peut se retrouver à terre, sur le dos, suite à une chute ou une attaque l'ayant déséquilibré (un marqueur jeté à terre est alors placé à côté de la figurine). Il faut dépenser 1 action pour se mettre à plat ventre et 1 action pour se relever. Quand un combattant se trouve jeté à terre, il est soumis aux règles suivantes :

- Le combattant est immobilisé ;
- Le combattant ne peut attaquer à distance. Son arc de tir est réduit à rien ;
- Son COM est réduit de moitié ;
- Tout adversaire bénéficie d'un bonus de +4 au TIR ou COM lorsqu'il le prend pour cible ;

DÉPLACEMENT

- Un combattant peut traverser une escouade amie sans pénalité. Toutefois, son socle ne doit pas chevaucher celui d'une autre figurine lorsqu'il termine son déplacement.
- Un combattant ne peut pas traverser une escouade ennemie à moins qu'il n'y ait entre les combattants un vide de 4 pas au minimum.
- Un combattant ne peut pas traverser entre deux escouades ennemies à moins qu'il n'y ait entre elles un vide de 4 pas au minimum.
- Un combattant peut passer entre une escouade ennemie et un obstacle de terrain à condition qu'il y ait un vide de 4 pas au minimum.
- Un combattant ne peut jamais se rendre au contact de socle d'un combattant ennemi à moins d'être en train de le charger ou de le contrecharger.
- Un combattant peut être entraîné vers un ennemi par l'effet d'une règle spéciale, en cas d'explosion par exemple. Dans ce cas, il n'est jamais placé au contact de socle de l'ennemi. Les joueurs doivent veiller à laisser un intervalle visible entre les socles, de manière à éviter toute confusion. Ainsi, des combattants très proches, mais dont les socles ne se touchent pas, ne peuvent pas s'affronter en combat rapproché sans déclencher une charge au préalable (voir le chapitre Combat rapproché).

ESCALADE

- Tout combattant plus ou moins humanoïde peut tenter une escalade. Quant aux autres, il appartient aux joueurs de décider s'ils en sont capables ou non ; à charge pour le Pacificateur de trancher dans les cas litigieux.
- Une action d'escalade permet de grimper de la valeur de Déplacement du combattant réduit de moitié.
- Une fois engagé dans une escalade, le combattant doit consacrer toutes ses actions à grimper et ne peut plus rien faire d'autre avant d'avoir atteint une surface plane sur laquelle il peut se tenir debout.
- Le combattant doit effectuer un test d'escalade à l'issue de chaque action d'escalade afin de voir s'il tombe ou non.
- Si un combattant est blessé au cours d'une escalade ou s'il est atteint par un pouvoir surnaturel, il doit immédiatement faire un jet d'escalade afin de voir s'il tombe ou non.

DOMMAGES DES SAUTS ET CHUTES

- Dommages de base égaux à 6 ;
- +1 aux dommages pour chaque pas au-dessus de la Taille du combattant ;
- (x2) aux dommages si la hauteur de chute est supérieure au double de la Taille du combattant ;
- (x3) aux dommages si la hauteur de chute est supérieure au triple de la Taille du combattant ;
- (x4) aux dommages si la hauteur de chute est supérieure au quadruple de la Taille du combattant.

Exemple : Un humain de taille 2 chutant d'une hauteur de 6 pas. Le combattant se verra infligés des dommages égaux à 10(x3) : La base des dommages (6) + les quatre pas au-dessus de la Taille (4) et enfin la hauteur représente le triple de la Taille soit (x3)

COMBAT

Le combat est au cœur de Warzone. Disons-le tout net, c'est lui qui fait tout le sel de la partie ! Jusque'ici, nous avons parlé du champ de bataille, de la structure des armées et de leur comportement sur le terrain. Maintenant, nous allons nous intéresser à la manière dont les armées s'empoignent réellement.

Le combat est divisé en deux chapitres : le combat à distance et le combat de mêlée. Le premier concerne tous les combattants qui ne sont pas au contact de socle, que la distance soit de 1 pas ou de 48 pas. Les règles concernant le combat de mêlée seront décrites plus loin ; dans l'immédiat, nous allons nous pencher sur le combat à distance. Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, nous allons commencer par regarder les armes auquel il fait appel.

PROFIL D'ARME

Comme les combattants, les armes ont un profil, qui décrit leur caractéristiques. Ce profil peut varier légèrement d'une arme à l'autre mais reprend toujours ce même format de base :

Pistolet-mitrailleur

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-1	+2(x2)	+0(x2)	-1	-	-

Type :

arme de tir direct à [une main](#)

Règles Spéciales :

[Peut se voir ajouter 1 option](#)

NOM

C'est simplement le nom de l'arme. Il peut s'agir d'un nom générique, comme "fusil d'assaut," ou plus spécifique, comme "fusil Géhenne."

DOMMAGES

Elle indique l'efficacité de l'arme en termes de puissance de feu.

Modificateur de dommages

Les dommages infligés par une arme de mêlée sont déterminés par la Force du combattant. S'il a une Force de 7, par exemple, les dommages de son arme seront de 7. Avec les rames de tir comme les fusils et les lance-roquettes, les dommages dépendent exclusivement de l'arme, quel que soit la puissance physique du combattant. Une balle ne causera pas davantage de dégâts parce que vous aurez appuyé plus fort sur la gâchette.

Une arme de mêlée particulièrement massive ou efficace peut faire plus de dommages qu'une arme ordinaire entre les mains du même combattant. Dans ce cas, le modificateur de dommages (noté +1, +2, etc) est additionné à la Force du combattant pour déterminer les dommages finaux. Entre les mains de notre combattant de Force 5, par exemple, une arme avec un modificateur de +4 infligerait des dommages de 9.

Multiplicateur de blessures

Les armes comportant un multiplicateur de blessures ont la possibilité d'infliger plus d'une blessure à chaque attaque. Le multiplicateur indique le nombre de blessures potentielles. Une balle à haute vélocité peut vous infliger plusieurs blessures en réorganisant la disposition de vos organes internes !

Le multiplicateur de blessures - (x2), (x3), etc. - est noté à la suite des dommages de l'arme. En cas d'attaque réussie, la cible doit faire un nombre de tests d'armure égal au multiplicateur (deux tests pour un multiplicateur de (x2), trois pour un multiplicateur de (x3), et ainsi de suite). Les dommages eux-mêmes ne changent pas, mais la victime subit une blessure pour chaque test raté.

CARACTÉRISTIQUES

Cette ligne de caractéristiques montre les atouts et les faiblesses de l'arme. Elle se décompose en deux parties : la portée et le modificateur d'attaque.

Portée

La portée montre l'efficacité de l'arme à différentes distances. Toutes les armes ne peuvent pas être utilisées à toutes les distances ; les distances interdites porteront alors un simple trait "-" pour indiquer leur inadéquation. Il y a toutes sortes de raisons pour lesquelles une arme est inutilisable à certaines portées. Parfois c'est une simple question de puissance ; d'autres fois, une question de précision. Prenons l'exemple d'une mitrailleuse lourde ; à moins d'être solidement calée sur un trépied, cette rame redoutable mais peu maniable n'aurait aucune chance d'atteindre une cible lointaine, même si ces balles n'avaient aucun mal à couvrir la distance. Avec un trépied, en revanche, le servant n'aurait aucun mal à conserver l'arme en ligne sans se préoccuper de son poids, nu du recul. Les différentes portées sont dans la marge ci-contre.

Modificateur d'attaque

Certains modificateurs augmentent ou diminuent les chances de réussite de l'utilisateur de l'arme en fonction de sa distance à la cible. Chaque arme est ainsi plus ou moins efficace en fonction de sa portée.

Par exemple, une épée ordinaire ne va pas augmenter les chances de réussite d'un combattant qui dépend principalement de sa compétence ; par contre, si vous lui donnez un pistolet, ses chances d'atteindre la cible grimperont en flèche ; de même, si vous lui confiez un fusil d'assaut lourd et encombrant, ses chances d'atteindre la cible en combat rapproché seront réduites.

Les modificateurs d'attaque sont notés +1, +2 ou ±0, -1, -2 et ainsi de suite. Ils doivent être additionnés ou soustraits, selon les cas, au COM ou au TIR du combattant avant son test d'attaque.

Multiplicateur d'attaques

Certaines armes bénéficient d'un multiplicateur leur permettant de toucher plusieurs fois la même cible ou de toucher plusieurs cibles successivement. Ce multiplicateur leur donne droit à plusieurs tests d'attaque. Par exemple, un pistolet constitue une arme de combat rapproché efficace, mais un pistolet lourd est préférable ; sans être plus précis, il offre plus de chance de toucher la cible, puisqu'il tire plusieurs balles en une seule pression sur la gâchette.

Ces multiplicateurs sont notés (x2), (x3), et ainsi de suite dans le profil d'arme. Chaque action de tir avec l'arme en question autorise un nombre de tests d'attaque égal au multiplicateur, soit 2 pour un multiplicateur de (x2), 3 pour un multiplicateur de (x3), et ainsi de suite.

Si la première cible est tuée et qu'il reste des tests d'attaque à effectuer, le tireur peut les transférer sur l'adversaire le plus proche et dans sa ligne de mire. Naturellement, ces attaques restantes ne lui permettent pas de viser une cible hors de portée de l'arme ou en dehors de son arc de tir.

TYPES D'ARMES

Il existe de nombreux types d'armes dans Warzone, mais tous peuvent être regroupés dans l'une ou l'autre des catégories suivantes. Ces catégories sont conçues pour illustrer la nature des armes et non leurs spécificités. Chaque arme entre dans l'une ou plusieurs des catégories dans la marge ci-contre.

RÈGLES SPÉCIALES

Décrit les éventuelles règles spéciales qui s'appliquent à l'arme.

TEST D'ATTAQUE

C'est la méthode par laquelle les combattants déterminent s'ils touchent ou non leur cible. Ce test varie en fonction de l'arme utilisée et du type de combat, à distance ou en mêlée. La procédure sera donc détaillée aux chapitres correspondants.

CALCUL DES DOMMAGES

Après avoir victorieusement atteint la cible, il faut encore calculer les dommages pour voir si le coup transperce ou non son Armure et lui inflige une ou plusieurs blessures. Les dommages de chaque arme sont précisés dans son profil. Avec des armes telles que des armes à feu ou grenades, il s'agit toujours d'un chiffre unique, parfois accompagné d'un multiplicateur entre parenthèses (DOM = 8(x2), par exemple). Voir la rubrique Modificateurs pour plus de précisions sur ce multiplicateur.

Les dommages des armes de mêlée, comme les épées, et de certaines armes de tir comme les couteaux de jet, sont fonction de la Force de leur utilisateur. Leurs dommages sont égaux à la Force du combattant qui les manie. En conséquence, leur profil mentionne simplement FOR, assorti d'un modificateur (FOR+2, par exemple). Ainsi, avec une arme infligeant des dommages de (FOR+2), un combattant ayant une force de 5 causerait des dommages de 7 ; si le profil de l'arme indiquait FOR+3, le combattant infligerait des dommages de 8 ; et ainsi de suite.

TEST D'ARMURE

Même une armure qui trouve sa cible n'inflige pas forcément une blessure. La cible toujours droit à un test d'Armure pour voir si elle subit effectivement une ou plusieurs blessures. Une balle peut ainsi toucher son but mais ricocher sur une plaque d'armure, et une épée peut n'infliger qu'une égratignure sans conséquence. Pour déterminer si un coup au but inflige ou non une blessure, on compare les dommages de l'arme à l'Armure de la cible ; le processus sera vu en détail au chapitre approprié.

PORTÉE

- **Combat rapproché (CR)** - Montre la performance de l'arme quand le combattant est au contact de socle de l'ennemi.
- **Bout portant (BP)** - Montre la performance de l'arme jusqu'à une portée de 6 pas.
- **Courte portée (CP)** - Montre la performance de l'arme à une portée comprise entre 6 et 12 pas.
- **Moyenne portée (MP)** - Montre la performance de l'arme à une portée comprise entre 12 et 24 pas.
- **Longue portée (LP)** - Montre la performance de l'arme à une portée comprise entre 24 et 36 pas.
- **Portée extrême (PE)** - Montre la performance de l'arme à une portée comprise entre 36 et 48 pas.

TYPES D'ARMES

- **À une main** - Vous l'aurez compris, ce sont les armes qui s'emploient d'une seule main.
- **À deux main** - Ces armes nécessitent l'usage des deux mains et ne peuvent pas être maniées d'une seule main.
- **Anti-personnel** - Ces armes sont principalement conçues pour être utilisées contre l'infanterie et les cavaliers. *Sauf indication contraire, toutes les armes de Warzone sont anti-personnelles.*
- **Anti-char** - Ces armes sont principalement destinées à être employées contre des véhicules et d'énormes créatures comme le Biogéant des Légions Obscures. *Elles appliquent un malus à l'armure de cibles impénétrables.*
- **Tir direct** - Ces armes tracent une ligne de tir directe jusqu'à la cible. L'arme ultime en la matière serait le laser, mais les armes à feu, arcs et lance-roquettes sont également classées comme arme de tir direct.
- **Tir indirect** - Ces armes ne tracent pas nécessairement une ligne de tir directe jusqu'à la cible. *Ces armes ignorent les pénalités des statuts de couvert ou à plat ventre de la cible. Leur projectile permettent de tirer sans aucune ligne de mire* (voir le paragraphe Tir en aveugle pour plus de précisions).
- **Arme de tir** - Ces armes peuvent être utilisées contre des cibles qui ne sont pas au contact de socle. Une arme qui n'a aucune caractéristiques pour des portées supérieures à CR ne peut pas être une arme de tir.
- **Arme de mêlée** - Ces armes sont employées contre des cibles au contact de socle. Une épée, les griffes d'une créature sont considérées comme des armes de mêlée. Certaines, comme le couteau de jet par exemple, peuvent être aussi des armes de tir.
- **Arme à marqueur** - Ces armes affectent une zone plutôt qu'une cible spécifique. Ces marqueurs peuvent être placés directement ou à distance. Un lance-flammes, par exemple, utilise un marqueur à placement direct, car les flammes affectent une zone directement devant le combattant qui l'utilise. Un lance-grenade, par contre, utilise un marqueur à distance, car l'explosion de la grenade peut concerner une zone à l'autre bout du champ de bataille (voir le paragraphe sur les Armes à marqueur pour plus de détails).

COMBAT À DISTANCE

Le combat à distance concerne toutes les attaques qui ont lieu entre combattants qui ne sont pas au contact de socle, quelle que soit la distance qui les sépare.

CONDITIONS DE TIR

Tout combattant équipé d'une arme de tir peut consacrer 1 action à faire feu avec elle. Il faut pour cela que soient remplies les conditions suivantes :

- Le tireur doit disposer d'une ligne de mire jusqu'à la cible, sauf s'il tente un tir en aveugle.
- La cible doit se trouver dans l'arc de tir du tireur. À défaut, ce dernier doit consacrer une action à se tourner de manière à placer la cible dans son arc de tir.

PRIORITÉS DE TIR

Les priorités de tir déterminent le choix de la cible par le tireur. Elles permettent de simuler la situation des combattants sur le champ de bataille, en limitant les décisions désincarnées des joueurs qui les contrôlent. En effet, les joueurs ont tendance à sélectionner leurs cibles selon les intérêts tactiques parfois très éloignés des préoccupations de leurs combattants directement menacés ! Les priorités de tir empêchent également les joueurs de concentrer de tir de leurs combattants sur les indépendants et les chefs d'escouade adverses. Sauf indication contraire, un combattant DOIT tirer sur sa cible prioritaire.

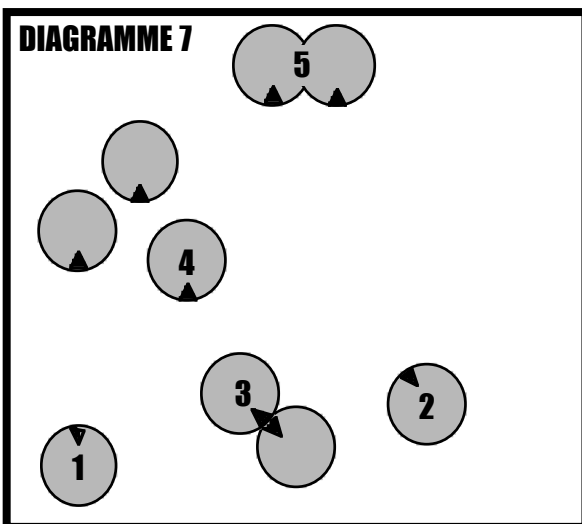
Les priorités de tir d'un combattant dépendent de sa distance à l'ennemi ainsi que du fait qu'il est ou non engagé en mêlée. Les chefs d'escouade et indépendants dotés de la faculté spéciale de sens tactique peuvent également influencer les priorités de tir. Voici les conditions qui déterminent les priorités de tir :

- Le tireur doit viser le plus proche adversaire qu'il aperçoit ;
- Si l'adversaire le plus proche est engagé en mêlée, il peut choisir le suivant sur la liste.

SENS TACTIQUE

Certains chefs d'escouade et indépendants possèdent une faculté spéciale appelée sens tactique, détaillée dans les listes d'armées. Cette faculté leur permet, à eux ainsi qu'à tout combattant ami à distance de commandement, de tenter d'ignorer leurs priorités de tir. L'utilisation de cette faculté spéciale est soumise aux conditions suivantes :

- Le combattant qui désire s'affranchir de ses priorités de tir doit réussir un test d'Autorité (en prenant l'Autorité du possesseur du sens tactique si elle est supérieure à la sienne).
- Les troupes régulières et les indépendants avec une Autorité de 11 ou moins ne peuvent utiliser cette faculté spéciale s'ils ont un adversaire à courte portée.
- Les troupes d'élites et les indépendants avec une Autorité de 12 ou plus ne peuvent utiliser cette faculté spéciale s'ils ont un adversaire à bout portant.



7. PRIORITÉS DE TIR

- Le combattant 1 peut tirer sur le 4 parce que l'ennemi le plus proche, le combattant 3, est engagé en combat rapproché.
- Le combattant 2 est armé d'une arme anti-char et bénéficie de la faculté spéciale sens tactique, il peut tenter d'ignorer les combattants 3 et 4 en faveur du combattant 5, bien qu'il soit plus distant. En cas d'échec, il devra cibler le combattant 3 ou 4.

VISER

Avec une arme de tir, un combattant peut consacrer 1 action à viser, à moins qu'il ne soit en proie à la panique. Viser confère au tireur un bonus de +3 au TIR. Ce bonus s'applique à tous les tirs effectués ce tour contre la même cible. Toutefois, si la cible se déplace ou se fait tuer, le tireur perd son bonus de visée.

TEST DE TIR

Quand un combattant fait feu avec son arme, le joueur doit effectuer un test afin de déterminer s'il réussit à atteindre sa cible. Utilisez la procédure suivante pour calculer le nombre à ne pas dépasser pour une attaque réussie :

- Prenez la caractéristique TIR du tireur ;
- Soustrayez les éventuels modificateurs dus à la panique, la déroute, au couvert ou écran de fumée ;
- Appliquez les modificateurs dus à l'arme, au fait d'avoir visé ou à une éventuelle faculté spéciale.

Vous obtenez ainsi le TIR final modifié par les circonstances. C'est le nombre à ne pas dépasser avec votre jet de 1D20 si vous voulez que votre combattant réussisse son attaque. Quels que soient les modificateurs, un résultat de 1 est toujours un succès (avec un bonus de +4 aux dommages), tandis qu'un résultat de 20 compte toujours comme un échec (avec un malus de -4 au TIR pour la prochaine attaque à distance dans ce tour).

Exemple

- Imaginons que le tireur est un membre d'escouade ordinaire, avec un TIR de 7 ;
- Comme il est en proie à la panique avec un ennemi dans sa ligne de mire, son TIR subit une pénalité de -3, ce qui nous donne 4 ;
- La cible se trouve à courte portée, pour laquelle le profil de l'arme nous indique un modificateur de +2, ce qui nous donne un TIR final de 6. Le joueur doit donc obtenir 6 ou moins pour que le tireur atteigne sa cible. S'il y parvient, la victime fera l'objet d'un test d'armure.

CALCUL DES DOMMAGES EN COMBAT À DISTANCE

Quand un combattant réussit une attaque, le joueur doit en calculer les dommages afin de voir si le coup pénètre l'Armure de la cible. Les dommages sont indiqués dans le profil de l'arme ; dans la plupart des cas, il s'agit d'un nombre fixe, mais dans certains cas ils sont égaux à la Force du tireur (voir le paragraphe Calcul des dommages pour plus de détails).

TEST D'ARMURE

Pour voir si la cible reçoit ou non une blessure à la suite d'une attaque réussie, on effectue pour elle un test d'Armure.

Le chiffre de base de ce test est toujours égal ou inférieur à 10. Cependant, cette base est modifiée par la comparaison entre les dommages de l'attaque et l'Armure de la cible. Utilisez la méthode suivante pour calculer le nombre à ne pas dépasser pour réussir votre test d'Armure.

- Le seuil de base d'un test d'Armure est toujours égal ou inférieur à 10 ;
- Si les dommages de l'attaque sont égaux à l'Armure de la cible, ce seuil de base n'est pas modifié et vous devez obtenir 10 ou moins pour réussir son test d'Armure ;
- Si les dommages de l'attaque sont supérieurs à l'Armure de la cible, ôtez 1 au seuil de base pour chaque point de différence ;
- Si les dommages de l'attaque sont inférieurs à l'Armure de la cible, ajoutez 1 au seuil de base pour chaque point de différence.

En dépit de tous les modificateurs éventuels, dans un test d'Armure, aucun résultat de 1 est toujours une réussite et un résultat de 20 toujours un échec.

Quelques exemples de tests d'Armure

Si les dommages de l'attaque et l'Armure de la cible sont égaux, aucun modificateur ne s'applique.

- DOM=7
- Armure=7
- (Aucun modificateur)
- Test d'Armure=10 ou moins pour éviter une blessure

Si les dommages de l'attaque sont supérieurs à l'Armure de la cible, ôtez 1 au seuil de base pour chaque point de différence.

- DOM=9
- Armure=7
- L'armure est inférieure de 2 points ; le seuil de base de 10 subit un modificateur de -2
- Test d'Armure=8 ou moins pour éviter une blessure

Si les dommages de l'attaque sont inférieurs à l'Armure de la cible, ajoutez 1 au seuil de base pour chaque point de différence.

- DOM=5
- Armure=11
- L'armure est supérieure de 6 points ; le seuil de base de 10 bénéficie d'un modificateur de +6
- Test d'Armure=16 ou moins pour éviter une blessure

REPÉRAGE

Pour qu'un personnage puisse cibler une unité dissimulée (avec un marqueur de silence ou furtivité placée à côté d'elle), il doit au préalable consacrer 1 action à la repérer. Ce repérage est soumis aux conditions suivantes :

- L'unité dissimulée se trouve dans la ligne de mire du combattant à une distance inférieure à son Autorité en pas ;
- Le combattant effectue un test d'Autorité modifié par la faculté spéciale de l'unité dissimulée ou un écran de fumée. En cas d'échec, l'action est perdue ;
- En cas de réussite, l'unité dissimulée perd son statut vis à vis de l'escouade à laquelle appartient le combattant ou toute unité à distance de commandement s'il s'agit d'un indépendant ;
- Une seconde tentative dans le même tour bénéficie d'un bonus de +2 à son AUT, les tentatives suivantes un +1 cumulé ;
- Si le combattant est à plat ventre ou que l'unité dissimulée l'est, le combattant se voit infliger un malus de -2 à son AUT.

TEST D'ATTAQUE

- Le tireur doit disposer d'une ligne de mire jusqu'à la cible, sauf s'il tente un tir en aveugle.
- La cible doit se trouver dans l'arc de tir du tireur. À défaut, ce dernier doit consacrer une action à se tourner de manière à placer la cible dans son arc de tir.

TAILLE DE LA CIBLE

Les grandes créatures et les véhicules constituent naturellement des cibles faciles pour un tireur :

- Le tireur subit une pénalité de -1 à son TIR s'il vise un combattant avec une Taille inférieure à la sienne de 2 points ou plus.
- Le tireur bénéficie d'un bonus de +1 à son TIR s'il vise un combattant avec une Taille supérieure à la sienne de 2 points ou plus.

TEST D'ARMURE

- Le seuil de base d'un test d'Armure est toujours égal ou inférieur à 10 ;
- Si les dommages de l'attaque sont égaux à l'Armure de la cible, ce seuil de base n'est pas modifié et vous devez obtenir 10 ou moins pour réussir son test d'Armure ;
- Si les dommages de l'attaque sont supérieurs à l'Armure de la cible, ôtez 1 au seuil de base pour chaque point de différence ;
- Si les dommages de l'attaque sont inférieurs à l'Armure de la cible, ajoutez 1 au seuil de base pour chaque point de différence.

COUVERT

Le couvert désigne n'importe quel type de terrain derrière lequel s'abrite un combattant pour éviter de se faire tirer dessus. Un combattant peut ainsi se trouver, soit à couvert, soit voilé, derrière un couvert dur, soit léger.

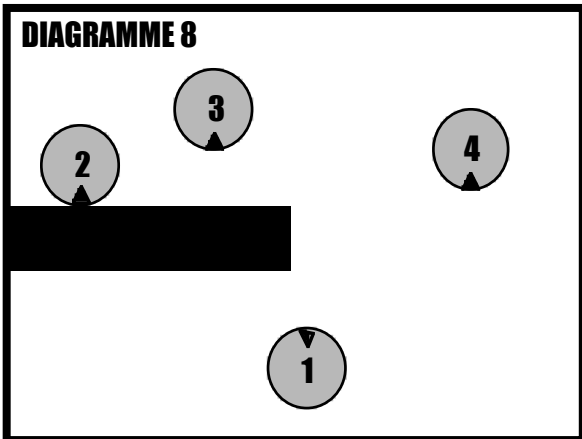
Par exemple, un combattant dissimulé derrière un buisson sera peut-être difficile à atteindre, mais ce ne seront pas les feuilles du buisson qui risquent de freiner la course des balles. En revanche, un combattant caché derrière un muret sera à la fois difficile à atteindre et protégé des balles par le muret :

- Si une cible n'est visible qu'à moitié ou moins en raison du terrain **et se trouve à moins de 4 pas de l'obstacle**, on considère qu'elle est **en couvert léger**. Une cible **en couvert léger** impose un malus de -1 au TIR.
- Si elle se trouve en plus au contact de socle du terrain gênant **et que celui-ci n'est pas susceptible d'arrêter un projectile**, on considère qu'elle est **en couvert léger**. Une cible **en couvert léger** impose un malus de -2 au TIR.
- Si elle se trouve en plus au contact de socle du terrain gênant **et que celui-ci est susceptible d'arrêter un projectile**, on considère qu'elle est **en couvert dur**. Une cible **en couvert dur** impose un malus de -3 au TIR.
- Un combattant ne cumule pas les bonus de plusieurs couverts. Appliquez simplement le bonus maximum.
- Un combattant à la fois à couvert et à plat ventre ne cumule pas les bonus des deux statuts ;

Pour déterminer dans quelles proportions une cible est visible ou non, tâchez de vous mettre à la hauteur du tireur. En règle générale, il est assez facile de voir si une cible est voilée à plus de 50% ou non. En cas de désaccord avec votre adversaire, toutefois, vous n'aurez qu'à vous en remettre au Pacificateur.

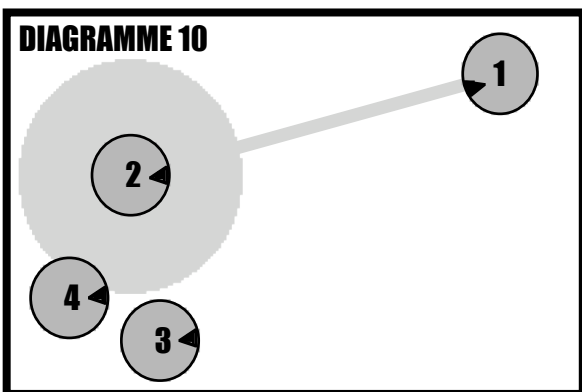
La dureté ou la légèreté du couvert ne dépend pas de la proportion visible de la cible, mais du terrain lui-même. Il est impossible de répertorier tous les types de terrain possible, aussi revient-il au joueurs de s'entendre sur le couvert procuré par tel ou tel élément. Mieux vaut le faire avant le début de la partie, et là encore, en cas de désaccord, faites parler le Pacificateur.

En règle générale, on peut considérer que les buissons et taillis procurent un couvert léger, tandis que les rochers et murs procurent un couvert dur.



8. COUVERT ET CIBLES VOILÉES

- Le combattant 1 se prépare à tirer.
- Le combattant 2 est au contact de socle du terrain, donc il est à couvert.
- Le combattant 3 n'est pas au contact de socle du terrain, il est donc seulement voilé.
- Le combattant 4 n'est ni à couvert, ni voilé par le terrain.



10. MARQUEUR À DISTANCE

Le combattant 1 tire sur le combattant 2.

- Quel que soit le résultat, le marqueur est centré sur le combattant 2.
- Le marqueur atteint les combattants 4, qui est donc touché aussi.
- L'arme n'affecte pas le combattant 3.

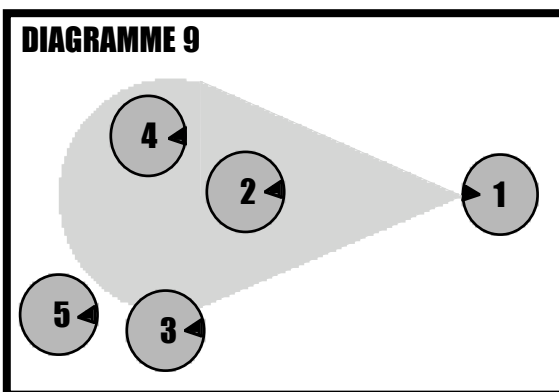
ARMES À MARQUEUR

Certaines armes affectent une zone plutôt qu'une cible spécifique. Leur zone d'effet est figurée par un marqueur, dont vous trouverez toute une sélection à découper. Il existe deux principaux types de marqueurs - ceux à placement direct, et ceux à distance.

ARMES À MARQUEUR À PLACEMENT DIRECT

Ces armes sont celles dont l'effet s'étend directement à partir du canon, comme dans le cas des lance-flammes, par exemple. Sauf indication contraire, pas besoin de faire un test d'attaque avec elles : il suffit de dépenser 1 action pour faire feu, de centrer le marqueur sur la cible. L'attaque touche ensuite tous les combattants donc le socle est atteint même partiellement, par le marqueur.

Ces armes peuvent être employées en combat rapproché, sauf indication contraire dans leur profil. À la portée du combat rapproché, elles n'utilisent pas leur marqueur mais obligent le combattant à faire un test d'attaque normal. Ces armes ignorent les pénalités des statuts de couvert ou à plat ventre de la cible.



9. MARQUEUR À PLACEMENT DIRECT

- Le marqueur est placé au contact du tireur 1 et centré sur la cible 2.
- Le marqueur atteint les combattants 3 et 4, qui sont donc touchés aussi.
- L'arme n'affecte pas le combattant 5.

ARMES À MARQUEUR À DISTANCE

Ces armes, comme les grenades, affectent une zone à une certaine distance du tireur. Leur usage nécessite un test d'attaque comme avec n'importe quelle arme de tir ordinaire. Quel que soit le résultat, centrez simplement le marqueur sur la cible. L'arme touche ensuite tous les combattants dont le socle est touché, même partiellement, par le marqueur. Un combattant en attente touché par le marqueur peut tenter de plonger à couvert (voir Plongeon à couvert dans la marge). En cas d'échec du tir, les dommages infligés se voient réduits de la différence entre le résultat du dé et le Tir final modifié. Le projectile explosera peu ou prou à côté de sa cible mais pas en infligeant le maximum des dommages.

Exemple

- Imaginons que le tireur utilisant un lance-grenades a un TIR final modifié de 6 ;
- Le résultat du dé est 11 ;
- Le marqueur de petite explosion est centré sur la cible mais les dommages sont réduits de 12 à 7 points.

DÉVIATION

Lors qu'une troupe est déployée par parachute ou quand un bombardement rate sa cible (voir la faculté spéciale transmission pour le plus de détails, dans les listes d'armée), on effectue un jet de déviation. Voici le détail de la procédure à suivre :

- Lancez 1D20 et considérez seulement le résultat des unités. Vous obtenez ainsi un nombre entre 1 et 10 correspondant à la distance, en pas, de la déviation du projectile.
- Gardez le résultat du dé et considérez la pointe du triangle formée par la face du résultat - au-dessus du chiffre. Vous obtenez ainsi la direction de la déviation.
- Une fois déterminées la distance et la direction de la déviation, placez le marqueur de bombardement sur le nouveau point d'impact et résolvez normalement les dommages éventuels. Un combattant en attente touché par le marqueur peut tenter de plonger à couvert (voir Plongeon à couvert).

RÉSUMÉ DU COUVERT

- Si une cible n'est visible qu'à moitié ou moins en raison du terrain **et se trouve à moins de 4 pas de l'obstacle**, on considère qu'elle est voilée. Une cible voilée impose un malus de -1 au TIR.
- Si elle se trouve en plus au contact de socle du terrain gênant **et que celui-ci n'est pas susceptible d'arrêter un projectile**, on considère qu'elle est **en couvert léger**. Une cible **en couvert léger** impose un malus de -2 au TIR.
- Si elle se trouve en plus au contact de socle du terrain gênant **et que celui-ci est susceptible d'arrêter un projectile**, on considère qu'elle est **en couvert dur**. Une cible **en couvert dur** impose un malus de -3 au TIR.
- Un combattant ne cumule pas les bonus de plusieurs couverts. Un combattant à plat ventre, avec la faculté spéciale Camouflage et à couvert ne cumule pas les bonus de ces différents statuts. Appliquez simplement le bonus maximum.

PLONGEON À COUVERT

Dans certaines occasions, un combattant verra arriver un coup et voudra se mettre à l'abri avant d'être touché ; on dira alors qu'il cherche à plonger à couvert. Sauf indication contraire, on ne plonge à couvert que pour éviter un tir **indirect** ou un **pouvoir surnaturel utilisant un marqueur**. Seuls les combattants en attente peuvent plonger à couvert pour éviter l'attaque, à condition de réussir un test d'Autorité de manière à pouvoir utiliser leur action de réserve.

La réussite de son test d'Autorité autorise le combattant à consacrer une action pour se mettre à l'abri. À l'inverse, son échec l'oblige à rester sur place et lui fait perdre son marqueur d'attente. Le déplacement s'effectue avec une pénalité de -1 pas, le joueur peut choisir d'annuler cette pénalité en plaçant un marqueur jeté à terre à côté de la figurine.

FUMIGÈNE

Les fumigènes sont utilisés pour fournir un couvert à des troupes qui progressent à découvert. Ils prennent la forme d'un marqueur qui affecte toute ligne de mire de traversant d'un malus au TIR et l'Autorité lors d'un jet de repérage. La hauteur de la zone affectée est égale au rayon du marqueur. Une fois placé, celui-ci reste sur le terrain jusqu'à la fin du tour où un jet est effectué. Si le résultat est inférieur à la valeur du malus au TIR, le marqueur reste en jeu un tour supplémentaire.

TEST DE SURVIE

Toutes les armes à marqueur ne sont pas forcément des zones d'éclats de grenades. Certains agents infectieux, toxines ou substance corrosives peuvent être dispersés par une arme à marqueur. La procédure à suivre si le combattant est affecté par une telle arme est toujours la même. Chacune des ces armes spéciale font faire au combattant un test de survie contre un niveau de difficulté caractérisant l'agent toxique. Le joueur lance 1D20 et, s'il obtient un résultat inférieur à ce niveau de difficulté, le test est réussi. Sinon le combattant subit une blessure ou un effet spécifique alors décrit.

TIR EN AVEUGLE

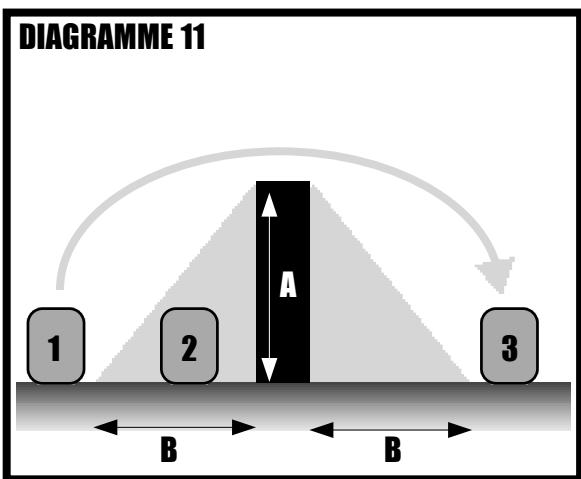
En certaines occasions, un combattant voudra tirer sur une cible qu'il ne voit pas **avec l'aide d'un mouchard**. C'est une chose que l'on ne peut tenter qu'avec une arme de tir indirect comme un lance-grenades ou une grande à main. L'essentiel est que ce soit une arme dont le projectile puisse suivre une trajectoire en cloche, comme une grenade tirée ou lancée à travers une fenêtre. De telles armes permettent de tenter un tir de l'autre côté d'un mur ou d'un quelconque obstacle, tant que la cible se trouve à portée **et qu'un mouchard l'a dans sa ligne de mire**.

Mais avant de nous pencher sur la procédure proprement dite, intéressons-nous à la distance minimum que doit observer le combattant s'il veut pouvoir tirer par-dessus un obstacle. Cette distance minimum est décidée par la trajectoire du projectile.

TRAJECTOIRE EN CLOCHE

Le tir en aveugle ne peut s'effectuer qu'avec des armes de tir indirect, dont le projectile suit une trajectoire en cloche. La trajectoire détermine à quelle distance le combattant doit se trouver du mur ou de l'obstacle pour pouvoir tirer par-dessus. Elle détermine également la distance minimum à laquelle doit se trouver la cible de l'autre côté. Vous ne pouvez pas lancer une grenade par-dessus un mur et espérer la voir retomber pile au pied du mur de l'autre côté, n'est-ce pas ? Elle atterrira à une certaine distance (voir diagramme 11) :

- Le lanceur doit se trouver à une distance de l'obstacle au moins égale à la hauteur de l'obstacle ;
- De son côté, la cible doit se trouver à une distance de l'obstacle au moins égale à la hauteur de l'obstacle.



11. TIR EN AVEUGLE

- A. Montre la hauteur de l'obstacle.
B. Montre la distance minimum à l'obstacle pour un tir en aveugle.
- Le combattant 1 est au-delà de cette distance minimum, il peut donc attaquer par-dessus l'obstacle.
 - Le combattant 2 est trop près de l'obstacle
 - Le combattant 3 est au-delà de la distance minimum et constitue donc une cible valable.

PRATIQUE DU TIR EN AVEUGLE

L'utilisation d'une arme contre une cible invisible **requiert un mouchard, un combattant avec la faculté spéciale transmission, qui va communiquer les coordonnées d'un adversaire qu'il a dans sa ligne de mire**. Un tir en aveugle doit se plier aux restrictions suivantes :

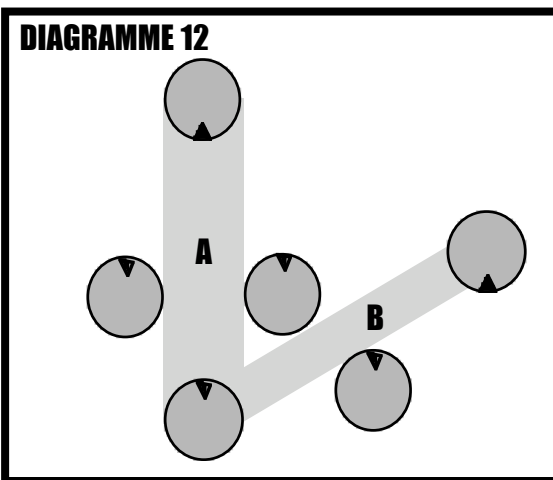
- Un tir en aveugle ne peut se tenter que **si la cible est dans la ligne de mire du mouchard et à portée de l'arme du tireur** ;
- Un tir en aveugle ne peut se faire que pendant le tour du mouchard et le tireur doit être inactif ;
- Seule une arme de tir indirect peut permettre un tir en aveugle ;
- Pour tenter un tir en aveugle, **le mouchard** doit d'abord réussir un test d'Autorité. En cas d'échec, il ne peut pas contacter le tireur et son action est perdue.
- En cas de réussite, le tireur peut tenter sa chance avec un malus de -4 au tir ;
- Le mouchard doit dépenser 1 action pour chaque tir en aveugle effectué ;
- Chaque tir après le premier bénéficiera d'un bonus cumulable de +2 au Tir grâce aux corrections apportées par le mouchard. Chaque tir devant cibler le même ennemi ;
- Pour 1 action, le mouchard peut demander un premier tir à blanc pour ignorer la pénalité de -4 au Tir et appliquer les bonus de +2 des tirs suivants ;
- Dès que le mouchard a dépensé toutes ses actions, les deux unités sont considérées comme activées.

RESTRICTIONS AU COMBAT À DISTANCE

En plus des règles couvertes jusqu'ici, il y a des situations dans lesquelles le tireur dispose d'une ligne de mire mais se trouve malgré tout dans l'incapacité de faire feu. S'il est placé derrière des camarades, par exemple, et craint de les toucher ; ou encore, s'il souhaite tirer sur un ennemi engagé en mêlée avec un ami, qu'il ne veut pas risquer d'atteindre.

TIR ENTRE COMBATTANTS ALLIÉS

Un combattant peut tenter de tirer entre deux amis tant qu'il y a suffisamment d'espace entre eux. Un intervalle de 1 pas entre les socles des deux figurines est considéré comme suffisant. C'est également l'espace requis pour tirer entre un ami et un obstacle quelconque. **Une arme de tir indirect permet de raccourcir cette distance mais une ligne de mire est toujours requise jusqu'à la cible**. On simule ainsi le souci du tireur de ne pas toucher un compagnon d'armes. Même si le combattant dispose d'une fenêtre de tir suffisante, sa cible peut tout de même être partiellement voilée par l'obstacle ou l'un des amis en question, auquel cas elle bénéficie des avantages du couvert (voir diagramme 12).



12. TIR ENTRE COMBATTANTS AMIS

- A. La fenêtre de tir mesure 1 pas de large, la cible est valable.
B. La fenêtre de tir est trop étroite, la cible est intouchable **sauf si le tireur dispose d'une arme de tir indirect**.

TIR EN MÊLÉE

Quand un combattant tire sur un adversaire engagé en mêlée, il ne peut pas être certain de savoir quel combattant il va toucher, tant la situation est changeante et confuse. Tout dépend du nombre et de la taille des participants à la mêlée. Pour décider qui est touché suivez la procédure suivante :

- Le tireur commence par choisir sa cible, en respectant naturellement les règles concernant la priorité de tir et le tir entre combattants amis ;
- Pour tenter un tir en mêlée, une troupes régulières et un indépendant avec une Autorité de 11 ou moins doit d'abord réussir un test d'Autorité avec un malus de -4. En cas d'échec, il ne peut pas tirer et son action est perdue. En cas de réussite, il peut tenter sa chance et n'aura plus à faire de tests pour les prochains tirs dans cette mêlée ;
- Les troupes d'élites et les indépendants avec une Autorité de 12 ou plus n'ont pas à faire ce test d'Autorité ;
- En cas d'échec de plus de 4 points au test de Tir, le projectile atteint le combattant allié. Ce dernier doit procéder à un test d'Armure ;
- Si la cible a une Taille supérieure de deux points ou plus à celle de chaque combattant en contact de socle avec elle, elle peut être prise pour cible sans crainte de toucher un combattant allié ;
- Si la cible a une Taille inférieure de deux points ou plus à celle de chaque combattant en contact de socle avec elle, elle ne peut être prise pour cible ;
- Pour tenter d'utiliser une arme avec un marqueur à placement direct, le combattant doit d'abord réussir un test d'Autorité avec un malus de -8. En cas d'échec, il ne peut pas tirer et son action est perdue. En cas de réussite, le marqueur affectera automatiquement tous les participants de la mêlée (la compétence Assaut rapproché ne s'applique pas dans ce cas).

TRAJECTOIRE EN CLOCHE

- Le **tireur** doit se trouver à une distance de l'obstacle au moins égale à la hauteur de l'obstacle ;
- De son côté, la cible doit se trouver à une distance de l'obstacle au moins égale à la hauteur de l'obstacle.

PROCÉDURE DU TIR EN AVEUGLE

- Un tir en aveugle ne peut se tenter que **si la cible est dans la ligne de mire du mouchard et à portée de l'arme du tireur** ;
- Un tir en aveugle ne peut se faire que pendant le tour du mouchard et le tireur doit être inactif ;
- Seule une arme de tir indirect peut permettre un tir en aveugle ;
- Pour tenter un tir en aveugle, **le mouchard** doit d'abord réussir un test d'Autorité. En cas d'échec, il ne peut pas contacter le tireur et son action est perdue.
- En cas de réussite, le tireur peut tenter sa chance avec un malus de -4 au tir ;
- Le mouchard doit dépenser 1 action pour chaque tir en aveugle effectué ;
- Chaque tir après le premier bénéficiera d'un bonus cumulable de +2 au Tir grâce aux corrections apportées par le mouchard. Chaque tir devant cibler le même ennemi ;
- Pour 1 action, le mouchard peut demander un premier tir à blanc pour ignorer la pénalité de -4 au Tir et appliquer les bonus de +2 des tirs suivants ;
- Dès que le mouchard a dépensé toutes ses actions, les deux unités sont considérées comme activées.

TIR EN MÊLÉE

- Le tireur commence par choisir sa cible, en respectant naturellement les règles concernant la priorité de tir et le tir entre combattants amis ;
- Pour tenter un tir en mêlée, une troupes régulières et un indépendant avec une Autorité de 11 ou moins doit d'abord réussir un test d'Autorité. En cas d'échec, il ne peut pas tirer et son action est perdue. En cas de réussite, il peut tenter sa chance et n'aura plus à faire de tests pour les prochains tirs dans cette mêlée ;
- Les troupes d'élites et les indépendants avec une Autorité de 12 ou plus n'ont pas à faire ce test ;
- En cas d'échec de plus de 4 points au test de Tir, le projectile atteint le combattant allié. Ce dernier doit procéder à un test d'Armure ;
- Si la cible a une Taille supérieure de deux points ou plus à celle de chaque combattant en contact de socle avec elle, elle peut être prise pour cible sans crainte de toucher un combattant allié ;
- Si la cible a une Taille inférieure de deux points ou plus à celle de chaque combattant en contact de socle avec elle, elle ne peut être prise pour cible.

COMBAT RAPPROCHÉ

Le combat rapproché, ou mêlée, désigne un affrontement à très courte distance. Dans Warzone, l'issue d'un combat rapproché se décide en deux étapes :

- D'abord **en testant la caractéristique de Combat de l'attaquant afin de déterminer s'il réussit à toucher sa cible** ;
- Ensuite, en procédant à un test d'Armure éventuel pour le **défenseur qui aurait effectivement été touché**.

Pour définir clairement le combat rapproché, disons que seuls des combattants au contact de socle sont considérés comme engagés en mêlée. Il existe cependant quelques exceptions. Par exemple, la position de certaines figurines interdit parfois de les placer au contact de socle d'une autre. Dans ce cas, on considérera comme suffisant qu'il y ait un contact physique entre les deux figurines. Parfois aussi, deux combattants peuvent s'affronter par-dessus un obstacle bas, mais ce point sera étudié plus loin. En cas de désaccord, remettez-vous au Pacificateur.

Pour le moment, considérons que seuls les combattants au contact de socle sont engagés en combat rapproché. **Le combattant dont c'est le tour est désigné comme l'attaquant, la cible des attaques comme le défenseur**.

ENGAGEMENT D'UN COMBAT RAPPROCHÉ

Dans la plupart des cas, le combat rapproché commence par une charge, mais avant d'expliquer en quoi cela consiste, nous allons nous intéresser au fonctionnement du combat lui-même. Un combattant au contact de socle d'un adversaire n'a que deux options : attaquer ou se désengager.

TEST D'ATTAQUE

Le joueur actif désigne la cible de son combattant, et consacre une action **pour réaliser son attaque**. **Le joueur doit effectuer un test afin de déterminer s'il réussit à atteindre sa cible**. Utilisez la procédure suivante pour calculer le nombre à ne pas dépasser pour une attaque réussie :

- Prenez la caractéristique COM de votre combattant et appliquez les éventuels modificateurs dus à la panique ;
- Appliquez les éventuels modificateurs de charge, d'armes et de facultés spéciales.

Vous obtenez un COM modifié **par les circonstances**. C'est le nombre à ne pas dépasser avec votre jet de 1D20 si vous voulez que votre combattant réussisse son attaque. En dépit de tous les modificateurs éventuels, dans un test d'Attaque, un résultat de 1 est toujours une réussite (**avec un bonus de +4 aux dommages**) et un résultat de 20 toujours un échec (**avec un malus de -4 au COM pour la prochaine attaque en mêlée dans ce tour**).

ATTAQUANTS MULTIPLES

Si plusieurs alliés se retrouvent au contact de socle d'un même adversaire, il obtiennent l'avantage du nombre. Quand un combattant actif attaque une cible en combat rapproché, il reçoit un bonus cumulatif de +1 au COM, jusqu'à un maximum de +3, pour chacun de ses amis au contact de socle de la cible. Ce bonus s'ajoute au COM de l'attaquant avant la comparaison des caractéristiques.

- Il existe une limite au nombre de combattant qui peuvent attaquer la même cible en combat rapproché, et cette limite est déterminée par la taille des protagonistes :
 - Contre une cible de même Taille, vous pouvez aligner jusqu'à quatre combattants ;
 - Contre une cible de Taille supérieure, vous pouvez ajouter un combattant supplémentaire par point de différence ;
 - Contre une cible de Taille inférieure, vous devez retrancher un combattant par point de différence.

Exemple

Cinq samourais du Bushido (Taille 2) chargent successivement un Razide (Taille 3). D'après les règles, le premier ne bénéficie d'aucun bonus dû au surnombre, le second bénéficie d'un bonus de +1 au COM, le troisième un bonus de +2, le quatrième et le cinquième d'un bonus de +3. Ces bonus se cumulent au bonus de +1 au COM dû à la charge.

CALCUL DES DOMMAGES EN COMBAT RAPPROCHÉ

Quand un combattant réussit une attaque, le joueur doit en calculer les dommages afin de voir si le coup pénètre l'Armure de la cible. Les dommages sont indiqués dans le profil de l'arme ; dans la plupart des cas, il s'agit **d'un nombre ajouté à la Force du tireur** (voir le paragraphe Calcul des dommages pour plus de détails). Certaines armes à feu utilisées en combat rapproché indiquent un nombre fixe, auquel cas la Force de l'utilisateur n'est pas prise en compte (il peut s'agir soit d'un coup de crosse, soit d'un tir en mêlée).

TEST D'ARMURE

Pour voir si la cible reçoit ou non une blessure à la suite d'une attaque réussie, on effectue pour elle un test d'Armure.

Le chiffre de base de ce test est toujours égal ou inférieur à 10. Cependant, cette base est modifiée par la comparaison entre les dommages de l'attaque et l'Armure de la cible. Utilisez la méthode suivante pour calculer le nombre à ne pas dépasser pour réussir votre test d'Armure.

- Le seuil de base d'un test d'Armure est toujours égal ou inférieur à 10 ;
- Si les dommages de l'attaque sont égaux à l'Armure de la cible, ce seuil de base n'est pas modifié et vous devez obtenir 10 ou moins pour réussir son test d'Armure ;
- Si les dommages de l'attaque sont supérieurs à l'Armure de la cible, ôtez 1 au seuil de base pour chaque point de différence ;
- Si les dommages de l'attaque sont inférieurs à l'Armure de la cible, ajoutez 1 au seuil de base pour chaque point de différence.

En dépit de tous les modificateurs éventuels, dans un test d'Armure, un résultat de 1 est toujours une réussite et un résultat de 20 toujours un échec.

Quelques exemples de tests d'Armure

Si les dommages de l'attaque et l'Armure de la cible sont égaux, aucun modificateur ne s'applique.

- DOM=7
- Armure=7
- (Aucun modificateur)
- Test d'Armure=10 ou moins pour éviter une blessure

Si les dommages de l'attaque sont supérieurs à l'Armure de la cible, ôtez 1 au seuil de base pour chaque point de différence.

- DOM=9
- Armure=7
- L'armure est inférieure de 2 points ; le seuil de base de 10 subit un modificateur de -2
- Test d'Armure=8 ou moins pour éviter une blessure

Si les dommages de l'attaque sont inférieurs à l'Armure de la cible, ajoutez 1 au seuil de base pour chaque point de différence.

- DOM=5
- Armure=11
- L'armure est supérieure de 6 points ; le seuil de base de 10 bénéficie d'un modificateur de +6
- Test d'Armure=16 ou moins pour éviter une blessure

CHARGE

Un combattant ne peut pas venir volontairement au contact de socle d'un adversaire à moins de le charger. La charge est précisément de fait de venir au contact de socle de l'adversaire. Lorsqu'un combattant effectue une charge, il **doit** la conclure par une attaque. La charge coûte 1 action et comprend un déplacement suivi d'une attaque. **Le combattant qui charge reçoit un bonus de +1 au COM et au DOM pour sa première attaque**, mais sauf indication contraire, la distance de charge d'un combattant est égale à son déplacement.

• Priorités de charge

- Les priorités de charge déterminent le choix de la cible par attaquant. Voici en quoi elles consistent :
 - Un combattant qui charge doit attaquer son plus proche adversaire dans sa ligne de mire, à moins qu'il ne soit déjà engagé au contact, auquel cas la priorité passe au suivant sur la liste ;
 - Un combattant qui charge doit attaquer sa cible par le plus court chemin possible ;
 - **Un combattant ne peut charger un adversaire avec lequel il s'est désengagé au début de son action.**

• Déroulement d'une charge

- Voici les grandes étapes du déroulement d'une charge :
 - Le joueur actif mesure la distance entre les deux combattants pour vérifier si la cible se trouve à distance de charge ; dans la cas contraire, la charge ne peut avoir lieu ;
 - Quand il annonce une charge, le joueur actif doit désigner le combattant qui charge ainsi que sa cible ;
 - Le combattant doit dépenser une action pour charger ;
 - Le joueur actif annonce alors la charge de son combattant ;
 - Une fois lancée, la charge doit aller jusqu'au bout et ne peut plus être interrompue ;
 - Le combattant qui charge se rend au contact de socle de sa cible ;
 - À ce stade, le combattant **doit** attaquer la cible au contact.

TEST D'ATTAQUE

- Prenez la caractéristique COM de votre combattant et appliquez les éventuels modificateurs dus à la panique ;
- Appliquez les éventuels modificateurs de charge, d'armes et de facultés spéciales.

PRIORITÉS DE CHARGE

- Un combattant qui charge doit attaquer son plus proche adversaire dans sa ligne de mire, à moins qu'il ne soit déjà engagé au contact, auquel cas la priorité passe au suivant sur la liste ;
- Un combattant qui charge doit attaquer sa cible par le plus court chemin possible.

DÉROULEMENT D'UNE CHARGE

- Le joueur actif mesure la distance entre les deux combattants pour vérifier si la cible se trouve à distance de charge ; dans la cas contraire, la charge ne peut avoir lieu ;
- Quand il annonce une charge, le joueur actif doit désigner le combattant qui charge ainsi que sa cible ;
- Le combattant doit dépenser une action pour charger ;
- Le joueur actif annonce alors la charge de son combattant ;
- Une fois lancée, la charge doit aller jusqu'au bout et ne peut plus être interrompue ;
- Le combattant qui charge se rend au contact de socle de sa cible ;
- À ce stade, le combattant **doit** attaquer la cible au contact.

ATTAQUE TOURNOYANTE

Une attaque tournoyante requiert une arme spécifiant cette option. Elle autorise le combattant à attaquer plusieurs ennemis en une seule action. Elle nécessite que le combattant soit au contact de socle avec un ennemi et prend la forme d'une attaque en combat rapproché avec un malus de -1 au COM (celui s'incrémente de -1 par attaque effectuée). Si l'attaque contre la cible réussit et qu'elle inflige une blessure, l'action peut se poursuivre contre un nouvel ennemi se trouvant à moins de 1 pas de la précédente cible. Chaque attaque est résolue séparément et dès que l'une d'elle échoue, qu'un test d'Armure est réussi ou qu'il ne se trouve plus d'ennemi à portée, l'attaque tournoyante prend fin.

CHARGE D'UN COMBATTANT EN ATTENTE

Quand la cible d'une charge est en attente, elle peut utiliser son action de réserve pour contre-attaquer. D'autres combattants en attente peuvent également interrompre la charge, même s'ils n'en sont pas la cible. Vous trouverez ci-dessous les actions possibles pour répondre à une charge ennemie.

Tir

Un combattant en attente peut utiliser son action de réserve pour tirer sur l'attaquant à n'importe quel moment durant sa charge, avant qu'il ne parvienne au contact de socle de son adversaire. Après, il est trop tard pour interrompre la charge. Le combattant en attente peut toujours utiliser son action de réserve pour tirer sur un attaquant après qu'il a conclu son déplacement, mais cela revient à tirer en mêlée, et il faut alors se plier aux règles correspondantes. Cette action de tir est soumise aux conditions suivantes :

- Un combattant en attente peut tirer sur n'importe quel combattant ennemi à n'importe quel point d'un déplacement, qu'il s'agisse d'une charge ou non.
- Un combattant en attente doit réussir un test d'Autorité pour tirer. En cas d'échec, l'action est perdue.

Contrecharge

La contrecharge décrit tout simplement la situation de deux combattants en train de se charger l'un l'autre. Une contrecharge ne peut être effectuée que par un combattant en attente (voir diagramme 13). Elle ne peut être déclarée qu'en réponse à une charge, et obéit aux règles suivantes :

- Un combattant en attente ne peut contrecharger un combattant que si ce dernier a lancé sa charge face à lui ;
- Un combattant en attente qui fait l'objet d'une charge peut lancer une contrecharge sans besoin de réussir un quelconque test d'Autorité ;
- Un combattant en attente qui ne fait pas l'objet d'une charge doit réussir un test d'Autorité pour lancer une contrecharge. Les deux combattants doivent être en mesure de s'atteindre. S'ils se trouvent à 7 pas l'un de l'autre, par exemple, et qu'ils ont une distance de charge de 3 pas, ils ne peuvent pas s'atteindre. Il ne saurait donc y avoir de contrecharge ;
- Des combattants lancés dans une charge et une contrecharge se rencontrent à mi-chemin ou à la limite de la distance de charge du plus lent des deux. Si le combattant contrechargeant était la cible initiale de la charge, celui-ci n'avance que de 1 pas.
- Dans une situation de contrecharge, les combattants conservent leur bonus de +1 au COM et au DOM.
- Un test de moral consécutif à une perte lors d'une contrecharge se voit appliquer un malus de -4 à l'Autorité.

Blocage

Un combattant en attente peut utiliser son action de réserve pour se préparer le mieux qu'il peut au choc et tenter de minimiser les avantages d'une charge. Le blocage permet d'annuler automatiquement les bonus de charge de l'assaillant.

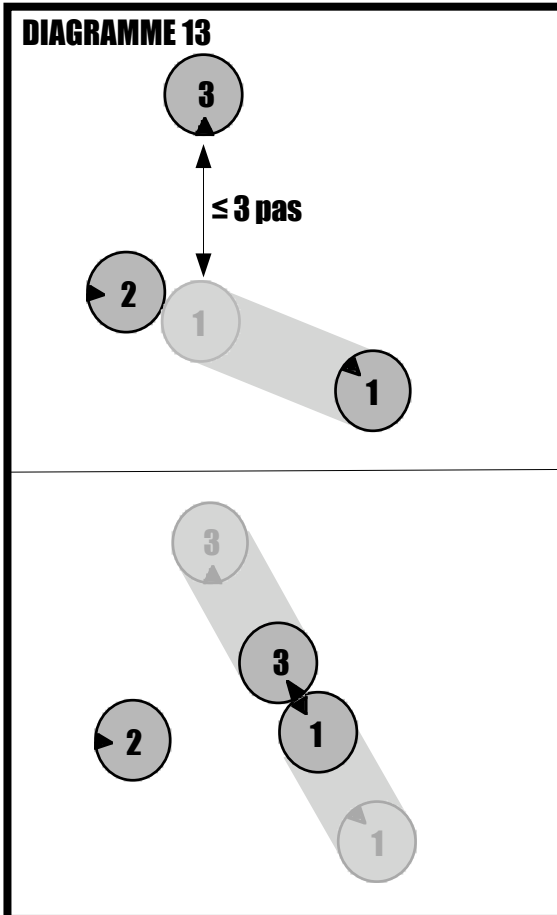
Retraite

Lorsque toutes tentatives de stopper un adversaire particulièrement coriace est futile voire suicidaire, un combattant peut utiliser son action pour tourner casaque. Battre en retraite permet au défenseur d'allonger la distance le séparant de l'attaquant en effectuant un simple déplacement. La retraite ne peut être déclarée qu'en réponse à une charge, et obéit aux règles suivantes :

- Un combattant battant en retraite peut effectuer une action de déplacement
- À la fin de celui-ci, la figurine du défenseur tournera le dos à celle de son assaillant.
- Si à l'issue de cette retraite, l'assaillant n'atteint pas le défenseur, l'attaque est tout simplement perdue ;
- Sinon la charge est résolue normalement, à ceci près que le défenseur devra immédiatement réussir un test d'Autorité assorti d'un malus de -6 ou céder à la panique. Ce malus pourra s'appliquer à l'escouade du défenseur en cas de test de moral suite à sa perte.

DÉSENGAGEMENT

Pour se dégager d'un combat rapproché, un combattant doit dépenser 1 action. Si le combattant est jeté à terre, il doit d'abord dépenser 1 action pour se relever avant son action de désengagement. Chaque joueur lance 1D20 et ajoute au résultat le COM et la FOR de son combattant (chaque point de Taille en dessous de celle son adversaire rapporte un bonus de +1). Le résultat le plus élevé l'emporte. S'il s'agit du combattant souhaitant se désengager, celui-ci effectue un déplacement. En cas d'échec, l'action est perdue. En cas de combattants multiples, appliquez un malus de -1 pour chaque adversaire en surnombre.

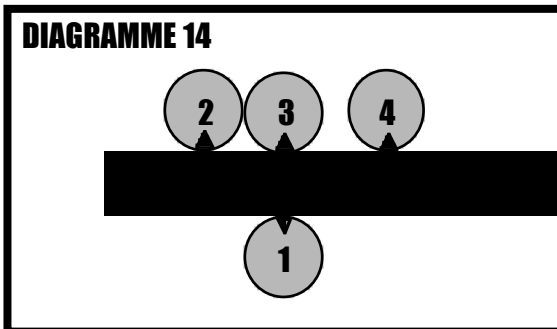


13. CONTRECHARGE D'UN COMBATTANT QUI CHARGE

- Le combattant 1 lance une charge contre le combattant 2.
- Son chemin l'amène à distance de charge du combattant 3, qui lance une contrecharge.
- Le combattant 1 doit désormais charger le combattant 3, et tous les deux se rencontreront à mi-chemin de leur position respective.

• COMBAT RAPPROCHÉ PAR-DESSUS UN OBSTACLE

- Il peut arriver des combattants veuillent s'affronter en combat rapproché par-dessus un obstacle, comme un muret, une haie ou l'appui d'une fenêtre. Aux joueurs de décider quels éléments de terrain permettent ou non d'envisager un combat rapproché. En cas de désaccord, il reste toujours le Pacificateur ! Pour clarifier la situation, voici les règles qui régissent le combat par-dessus un obstacle :
 - L'obstacle en question ne doit pas excéder la Taille divisée par deux des combattants en hauteur ;
 - Le combattant et sa cible doivent tous deux être en contact de socle avec l'obstacle ;
 - Les combattants doivent être aussi proches l'un de l'autre que possible (voir diagramme 14) ;
 - Les bonus de charge sont ignorés ;
 - Dans un combat rapproché par-dessus un obstacle, chacun peut se désengager sans avoir à faire de jet. L'action est automatiquement couronnée de succès.



14. COMBAT PAR-DESSUS UN OBSTACLE

- Les combattants 2 et 3 sont aussi proches que possible et peuvent donc attaquer le combattant 1.
- Le combattant 4 pourrait être plus proche, et ne peut donc attaquer le combattant 1 en combat rapproché.

TIR

- Un combattant en attente peut tirer sur n'importe quel combattant ennemi à n'importe quel point d'un déplacement, qu'il s'agisse d'une charge ou non.
- Un combattant en attente doit réussir un test d'Autorité pour tirer. En cas d'échec, l'action est perdue.

CONTRECHARGE

- Un combattant en attente ne peut contrecharger un combattant que si ce dernier a lancé sa charge face à lui ;
- Un combattant en attente qui fait l'objet d'une charge peut lancer une contrecharge sans besoin de réussir un quelconque test d'Autorité ;
- Un combattant en attente qui ne fait pas l'objet d'une charge doit réussir un test d'Autorité pour lancer une contrecharge. Les deux combattants doivent être en mesure de s'atteindre. S'ils se trouvent à 7 pas l'un de l'autre, par exemple, et qu'ils ont une distance de charge de 3 pas, ils ne peuvent pas s'atteindre. Il ne saurait donc y avoir de contrecharge ;
- Des combattants lancés dans une charge et une contrecharge se rencontrent à mi-chemin ou à la limite de la distance de charge du plus lent des deux. Si le combattant contrechargeant était la cible initiale de la charge, celui-ci n'avance que de 1 pas.
- Dans une situation de contrecharge, les combattants conservent leur bonus de +1 au COM et au DOM.
- Un test de moral consécutif à une perte lors d'une contrecharge se voit appliquer un malus de -4 à l'Autorité.

RETRAITE

- Un combattant battant en retraite peut effectuer une action de déplacement
- À la fin de celui-ci, la figurine du défenseur tournera le dos à celle de son assaillant.
- Si à l'issue de cette retraite, l'assaillant n'atteint pas le défenseur, l'attaque est tout simplement perdue ;
- Sinon la charge est résolue normalement, à ceci près que le défenseur devra immédiatement réussir un test d'Autorité assorti d'un malus de -6 ou céder à la panique. Ce malus pourra s'appliquer à l'escouade du défenseur en cas de test de moral suite à sa perte.

COMBAT RAPPROCHÉ PAR-DESSUS UN OBSTACLE

- L'obstacle en question ne doit pas excéder la Taille divisée par deux des combattants, en hauteur comme en largeur ;
- Le combattant et sa cible doivent tous deux être en contact de socle avec l'obstacle ;
- Les combattants doivent être aussi proches l'un de l'autre que possible (voir diagramme 14) ;
- Les bonus de charge sont ignorés ;
- Dans un combat rapproché par-dessus un obstacle, chacun peut se désengager sans avoir à faire de jet. L'action est automatiquement couronnée de succès.

CAVALIERS

Un cavalier typique se compose du cavalier lui-même et de sa monture. Ils suivent les règles habituelles concernant les combattants, plus quelques règles spécifiques à leur statut particulier. La principale différence entre un profil de cavalier et un profil de combattant normal est qu'il comporte au moins deux séries de caractéristiques. Une pour le cavalier et une pour sa monture. En aucun cas un cavalier ne peut quitter sa monture ; en conséquence, sa caractéristique Déplacement n'est jamais utilisée.

ACTIONS D'UN CAVALIER

Un cavalier et sa monture dépensent leurs actions simultanément. Ceci mis à part, ils peuvent utiliser leurs actions normalement avec les restrictions suivantes :

- Un cavalier ne peut pas tirer pendant que sa monture se déplace ;
- Lors d'une attaque en combat rapproché, le cavalier et sa monture attaquent simultanément. Résolvez les deux attaques séparément avec les caractéristiques COM et DOM propres à chacun ;
- Lors d'une charge, le cavalier comme la monture bénéficie du bonus de charge ;
- Pour qu'un cavalier se mette en attente, lui et sa monture doivent tous les deux dépenser une action. Le tour du cavalier prend alors fin, et un marqueur d'attente est placé à côté de sa figurine ;
- Un cavalier ne peut pas se mettre à plat ventre ;
- Un cavalier jeté à terre doit consacrer 2 actions pour se relever.

POUVOIRS SURNATURELS

Certains combattants de Warzone possèdent des pouvoirs surnaturels leur permettant d'accomplir des choses bien au-delà des capacités ordinaires d'un être humain normal. L'usage de ces pouvoirs fait appel à la caractéristique Pouvoir (POU). Tous les combattants ont cette caractéristique, mais cela ne signifie pas pour autant qu'ils disposent tous de pouvoirs surnaturels. Consultez leur profil pour être fixé à ce sujet.

À l'instar des combattants et des armes, les pouvoirs surnaturels ont un profil, décrivant leur différentes caractéristiques. Les pouvoirs surnaturels sont détaillés dans les listes d'armées.

Nom

C'est simplement le nom du pouvoir surnaturel

Coût

C'est le coût en points du pouvoir surnaturel. Les pouvoirs surnaturels doivent être achetés comme des combattants. Gardez ce point à l'esprit lorsque vous choisissez vos troupes ; n'allez pas vous offrir un combattant doté de pouvoirs surnaturels si cela doit vous laisser sans aucun point à dépenser pour les pouvoirs eux-mêmes. Quand vous achetez un pouvoir surnaturel, vous achetez une compétence. Chaque pouvoir peut être utilisé à plusieurs reprises au cours de la partie. Cependant, un combattant ne peut utiliser un même pouvoir surnaturel qu'une seule fois par tour.

Portée

C'est la portée efficace du pouvoir surnaturel. Elle peut comporter une limite en pas ou mentionner simplement la nécessité d'une ligne de mire jusqu'à la cible. Tout autre détail éventuel sera mentionné à la rubrique des effets du pouvoir surnaturel.

Difficulté

C'est la mesure de la difficulté d'utilisation du pouvoir surnaturel. La procédure sera détaillée plus loin.

Actions

C'est le nombre d'actions à dépenser pour faire appel au pouvoir surnaturel.

Sauvegarde

Cette rubrique indique si oui ou non la cible a une chance de résister aux effets du pouvoir surnaturel. Cette résistance peut nécessiter un test de caractéristique, comme un test d'Autorité, ou d'Armure, par exemple. Parfois, le jet de sauvegarde s'effectue avec le pouvoir de la cible. **Souvent la difficulté du pouvoir sert de malus à la caractéristique testée.** Toute autre condition de sauvegarde spécifique sera mentionnée à la rubrique des effets du pouvoir surnaturel.

Effet

C'est la description des effets du pouvoir surnaturel lorsqu'il est employé avec succès. Tout autre détail éventuel concernant le pouvoir surnaturel sera mentionné ici.

UTILISATION D'UN POUVOIR SURNATUREL

Certains pouvoirs surnaturels sont plus difficiles à employer que d'autres. toutefois, un personnage plus puissant que les autres les utilisera plus aisément. Quand un combattant utilise un pouvoir surnaturel, le joueur doit effectuer un test afin de déterminer s'il réussit à le lancer. Utilisez la procédure suivante pour calculez le nombre à ne pas dépasser pour employer le pouvoir avec succès :

- Prenez la caractéristique POU du combattant ;
- Soustrayez à la caractéristique la difficulté du pouvoir ;
- Appliquez les modificateurs dus au couvert, au fait de s'être concentré ou à une éventuelle faculté spéciale.

Vous obtenez ainsi le POU final modifié par les circonstances. C'est le nombre à ne pas dépasser avec votre jet de 1D20 si vous voulez que votre combattant lance son sort. Quels que soient les modificateurs, un résultat de 1 est toujours un succès (le sort ne nécessite finalement aucune action pour être lancé), tandis qu'un résultat de 20 compte toujours comme un échec (faites un jet sur la table de contrecoup).

CONCENTRATION

Un combattant peut augmenter ses chances d'utiliser victorieusement un pouvoir surnaturel en consacrant une **et** seule actions à se concentrer. Cette action de concentration lui procure ainsi un bonus de +2 au Pouvoir durant ce tour.

CONDITIONS D'UTILISATION

Tout combattant doté de pouvoirs surnaturels peut consacrer plusieurs actions pour les utiliser. Il faut pour cela que soient remplies les conditions suivantes :

- Sauf indication contraire, la cible doit se trouver dans l'arc de tir du tireur. À défaut, ce dernier doit consacrer une action à se tourner de manière à placer la cible dans son arc de tir.
- Le combattant est assujettis aux priorités de tir pour sélectionner sa cible.
- Sauf indication contraire, le combattant ne peut utiliser de pouvoirs surnaturels lorsqu'il est au contact de socle avec un adversaire.
- Une attaque réussie contre le combattant après que celui-ci se soit concentré, annule le bonus de concentration.
- Les pouvoirs surnaturels requérant une ligne de mire appliquent les malus de couvert.
- Les pouvoirs surnaturels ne peuvent être utilisés avec une action gardée en réserve.

CONTRECOUP

Les énergies mystiques ne doivent pas être utilisés à la légère. La plus petite erreur dans la manipulation de ces énergies peut avoir de graves conséquences pour l'utilisateur et son environnement. En cas d'un résultat 20 obtenu lors d'une utilisation d'un pouvoir surnaturel, lancez 1D20 et consultez la table suivante :

1-10 : **Pensées embrouillées :** Le contrecoup mystique a affecté les perceptions du combattant, lui embrouillant l'esprit. Le combattant ne peut se concentrer ce tour et toute nouvelle tentative se verra assortir un malus de -3 au POU durant ce tour.

11-17 : **Saturation psychique :** Le combattant est submergé par le contrecoup mystique. Le tour du combattant prend immédiatement fin.

18-19 : **Coma :** Les énergies mystiques se diffusent dans le corps du combattant si bien qu'il tourne de l'oeil. Placez un marqueur jeté à terre à côté de sa figurine. Celui-ci pourra être de nouveau activé en tentant, une fois par tour, un test d'Autorité assorti d'un malus de -4. Un combattant allié peut se rendre au contact de socle et consacrer une action pour réveiller le personnage sans aucun jet.

20 : **Tempête psychique :** Les énergies deviennent incontrôlables et se manifestent sous la forme d'un maelström mortel. Tous les combattants se trouvant dans une zone, dont le rayon est la Taille de l'utilisateur en pas, font un test d'Autorité avec une pénalité égale à la difficulté du pouvoir. En cas d'échec, le combattant se voit infligé une blessure.

ACTIONS D'UN CAVALIER

- Un cavalier ne peut pas tirer pendant que sa monture se déplace ;
- Lors d'une attaque en combat rapproché, le cavalier et sa monture attaquent simultanément. Résolvez les deux attaques séparément avec les caractéristiques COM et DOM propres à chacun ;
- Lors d'une charge, le cavalier comme la monture bénéficie du bonus de charge ;
- Pour qu'un cavalier se mette en attente, lui et sa monture doivent tous les deux dépenser une action. Le tour du cavalier prend alors fin, et un marqueur d'attente est placé à côté de sa figurine ;
- Un cavalier ne peut pas se mettre à plat ventre ;
- Un cavalier jeté à terre doit consacrer 2 actions pour se relever.

CONDITIONS D'UTILISATION

- Sauf indication contraire, la cible doit se trouver dans l'arc de tir du combattant. À défaut, ce dernier doit consacrer une action à se tourner de manière à placer la cible dans son arc de tir.
- Le combattant est assujetti aux priorités de tir pour sélectionner sa cible.
- Sauf indication contraire, le combattant ne peut utiliser de pouvoirs surnaturels lorsqu'il est au contact de socle avec un adversaire.
- Une attaque réussie contre le combattant après que celui-ci se soit concentré, annule le bonus de concentration.
- Les pouvoirs surnaturels requérant une ligne de mire appliquent les malus de couvert.
- Les pouvoirs surnaturels ne peuvent être utilisés avec une action gardée en réserve.

VÉHICULES

Dans Warzone, les véhicules ont droit à un traitement particulier. Quelle que soit l'importance de son équipage, un véhicule est toujours considéré comme une figurine unique, mais avec plusieurs composantes. Un véhicule typique se compose de la machine elle-même et de son conducteur. Certains véhicules comportent des membres d'équipages supplémentaires, qui sont alors mentionnés dans leur profil. Avant de nous intéresser au comportement des véhicules sur le champ de bataille, commençons par nous pencher sur leur profil.

PROFIL DE VÉHICULE

La principale différence entre un profil de véhicule et un profil de combattant normal est qu'il comporte au moins deux séries de caractéristiques. Voici comment il se présente.

NOM

C'est simplement le nom du véhicule.

COÛT

Le coût du véhicule comprend celui des armes dont il est équipé, ainsi que le coût du conducteur et des éventuels membres d'équipage.

CARACTÉRISTIQUES

Un profil de véhicule comporte au moins deux séries de caractéristiques, celles de la machine elle-même et celles du conducteur. Les membres d'équipage éventuels ont naturellement leur propre série de caractéristiques.

STRUCTURE

C'est la composition de l'unité, indiquant si elle se compose d'une escouade de véhicules ou d'un véhicule indépendant. Dans le cas d'une escouade, la structure indique le nombre minimum et maximum de véhicules autorisés dans l'escouade. Si l'unité est indépendante, elle est considérée comme un indépendant quel que soit le nombre des ses membres d'équipage.

TYPE

Les véhicules sont répartis en différents types, selon leur mode déplacement et le fait qu'ils sont ouverts ou couverts. Tous ces points seront détaillés plus loin.

ÉQUIPEMENT

C'est la liste des armes et de l'équipement du véhicule comme de tous ses membres d'équipage. On différencie l'équipement du véhicule et de ses passagers.

FACULTÉS SPÉCIALES

C'est la liste des éventuelles facultés spéciales que possèdent le véhicule ou ses passagers. Elles sont classées séparément car différents membres de l'équipage peuvent avoir différentes facultés spéciales.

RÈGLES SPÉCIALES

C'est le détail des éventuelles règles spéciales s'appliquant au véhicule.

UTILISATION DES VÉHICULES

Les véhicules étant composés d'un certain nombre d'éléments divers, ils se comportent différemment des combattants normaux sur le champ de bataille. Avant de nous pencher plus en détail sur la question, voici quelques points généraux concernant les véhicules :

- Un véhicule a un champ de vision de 360 degrés ;
- Un véhicule est toujours considéré comme un combattant unique, quelque soit l'importance de son équipage ;
- Les membres d'équipage ne peuvent jamais quitter leur véhicule ;
- Un véhicule ne peut pas plonger à couvert ;
- Un véhicule ne peut pas se coucher à plat ventre **ou être jeté à terre** ;
- Un véhicule ne peut pas charger, sauf indication contraire.

GT-Offroad

Coût 93

BLE	DEP	ARM	TAI
3/5	5	14	5

Conducteur

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	-	4	11	3	-	-	-	-	-

Mitrailleur

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	10	5	13	3	-	-	-	-	-

Structure : INDÉPENDANT

1 GT-Offroad

Type :

Ouvert/roues

Équipement :

GT-Offroad : mitrailleuse fixe lourde

Conducteur : pistolet

Mitrailleur : pistolet

Facultés spéciales :

GT-Offroad : impénétrabilité

Mitrailleur : sens tactique

Règles Spéciales :

À chaque action de tir, le mitrailleur peut choisir d'utiliser son pistolet ou la mitrailleuse fixe.

ACTIONS

Les véhicules n'ont pas d'actions à proprement parler, ce sont les membres de leur équipage qui en ont. Tous les véhicules ont au moins un chauffeur, chargé de les piloter durant la bataille. En aucun cas les membres d'équipage ne peuvent quitter leur véhicule ; en conséquence leur caractéristique **Combat, Bles-sure**, **Déplacement**, **Armure** ou **Taille** ne sont jamais utilisés. Ceci mis à part, ils peuvent utiliser leurs actions normalement. **Sauf indication contraire, chaque membre d'équipage doit utiliser une action avant que l'un d'eux utilise une autre action.**

Nous verrons bientôt plus en détail la manière dont les membres d'équipage peuvent utiliser leurs actions. Toutefois, pour que le véhicule se mette en attente, ils doivent tous dépendre d'une action. Le tour du véhicule prend alors fin, et un marqueur d'attente est placé à côté de sa figurine.

Exemple :

Un Strike Skimmer a un équipage composé d'un conducteur et un mitrailleur. Le mitrailleur a la faculté spéciale embuscade. Il est tout à fait légal que le conducteur pilote et l'artilleur tire ; le conducteur pilote et l'artilleur garde en réserve sa deuxième action ; le conducteur pilote et l'artilleur garde sa troisième action, puis qu'il utilise ses deux actions d'attente pour effectuer deux tirs plus tard dans le tour de jeu.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUES

Dans les tests de caractéristiques, comme les tests de moral, par exemple, un véhicule utilise toujours la meilleure caractéristique correspondante au sein de l'équipage.

PILOTAGE

Pour conduire ou piloter son véhicule, le conducteur doit dépendre d'une action, qui permet au véhicule d'effectuer un déplacement. Un véhicule peut effectuer un virage à 180 degrés à n'importe quel moment au cours de l'action de déplacement. Certains ne peuvent pivoter que de 90 degrés à la fois ; tout dépend du type de véhicule.

PROTECTION

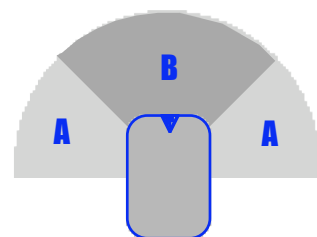
Qu'il soit ouvert ou couvert, un véhicule protège virtuellement son équipage de toute attaque ennemie (tir, mêlée, gaz, etc.) Lorsqu'un marqueur recouvre le véhicule, seul ce dernier se voit appliquer les effets. Ce sentiment de sécurité permet à son équipage d'ignorer les effets de la peur ou les tests de panique tant que le véhicule ne subit pas une blessure appliquant des effets additionnels.

L'équipage d'un véhicule n'a à craindre pour sa vie que lorsque le véhicule est détruit. Auquel cas les membres de son équipage sont automatiquement tués et les passagers doivent appliquer les conséquences de la destruction d'un transport de troupes. Enfin un véhicule ne peut servir de couvert pour les combattants que quand il est à l'état d'épave.

UTILISATION DES VÉHICULES

- Un véhicule a un champ de vision de 360 degrés ;
- Un véhicule est toujours considéré comme un combattant unique, quelque soit l'importance de son équipage ;
- Les membres d'équipage ne peuvent jamais quitter leur véhicule ;
- Un véhicule ne peut pas plonger à couvert ;
- Un véhicule ne peut pas se coucher à plat ventre **ou être jeté à terre** ;
- Un véhicule ne peut pas charger, sauf indication contraire.

DIAGRAMME 15



15. ARCS DE TIR

- Les zones A et B montrent l'arc de tir de 180 degrés des passagers avec leurs armes personnelles.
- La zone B montre l'arc de tir de 90 degrés de la mitrailleuse fixe.

TYPE

- **Véhicules ouvert** - Autorise l'usage d'armes personnelles.
- **Véhicules fermé** - Interdit l'usage d'armes personnelles.
- **Véhicules à roues** - Ces véhicules peuvent effectuer des virages 90 degrés. Leur Déplacement est **réduit de 1 pas** quand ils traversent un terrain difficile, et ils ne peuvent pas rouler par-dessus les obstacles sauf accord express des joueurs.
- **Véhicules à chenilles** - Ces véhicules peuvent effectuer des virages 360 degrés. Leur Déplacement ne subit aucune pénalité quand ils traversent un terrain difficile, et ils ne peuvent pas franchir les obstacles sauf accord express des joueurs.
- **Bipodes** - Les bipodes peuvent effectuer des virages 180 degrés. Leur Déplacement ne subit aucune pénalité quand ils traversent un terrain difficile, et ils peuvent enjamber, au prix d'une action, les obstacles ne dépassant pas la moitié de leur hauteur.
- **Véhicules sur coussin d'air** - Les véhicules sur coussin d'air peuvent effectuer des virages à 360 degrés. Ils ne sont pas affectés par le terrain difficile ou les obstacles de moins d'un demi pas de hauteur. Leur Déplacement est augmenté de 1 pas quand ils sillonnent une surface aquatique
- **Véhicules volant** - Ces véhicules peuvent effectuer des virages 90 degrés. Leur Déplacement ignore le terrain difficile et les obstacles de terrain ne se trouvant pas à leur altitude.

TRANSPORT DE TROUPES

Certains véhicules peuvent être utilisés pour transporter des unités sur le champ de bataille. Leur profil indiquera cette possibilité ainsi que le nombre de passagers pouvant être transportés. Les règles suivantes s'appliquent :

- Un transport de troupes peut transporter un nombre maximum de combattants de Taille 2 en addition de son équipage. Le double pour des combattants de Taille 1. La moitié pour des combattants de Taille 3.
- Une seule unité peut être transportée à la fois.
- Un transport de troupes peut être déployé avec une unité en son sein. Une telle unité présente est notée sur la feuille de combat du transport.
- Un transport de troupes peut être utilisé pour transporter quelques membres d'une escouade, auquel cas les règles de distance de commandement s'appliquent pleinement.
- Les combattants ennemis ne peuvent pénétrer dans un transport de troupes.

Tant que les passagers sont embarqués dans un transport de troupe, ils font partie de l'équipage. Dans ce cas, ils sont considérés comme protégés par le véhicule jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'il se désambarquent. Les règles suivantes s'appliquent :

- À n'importe quel moment du tour du transport de troupes, les passagers peuvent consacrer 1 action pour se débarquer. Quand un passager se débarque, il doit être placé au contact de socle avec le sas d'accès du transport de troupes. Et s'il lui reste des actions, il doit les utiliser avant que le transport de troupes continue son tour.
- Un combattant se trouvant au contact de socle du sas d'accès du transport de troupes empêche tout débarquement des ses passagers.
- Un combattant allié se trouvant au contact de socle du sas d'accès du transport de troupes peut consacrer 1 action à s'embarquer mettant ainsi fin à son tour.

Lorsqu'un transport de troupes est détruit, les conséquences peuvent être dramatiques pour ses passagers. Lancez 1D20 pour chaque passager et appliquez le résultat de la table ci-dessous :

1-6 :	Le combattant en sort indemne
7-11 :	Le combattant subit une blessure
12-15 :	Le combattant subit deux blessures
16-20 :	Le combattant est tué sur le coup

Le combattant qui survit à l'épreuve peuvent être placés à 3 pas de l'épave et être considérés comme activé pour ce tour. Les survivants ne souhaitant pas sortir de l'épave encore en feu subissent un nouveau jet à leur prochaine activation.

LES VÉHICULES EN COMBAT

Au combat, les véhicules se comportent différemment des combattants ordinaires, ceci parce qu'ils représentent des figurines uniques tout en possédant plusieurs composantes.

LES VÉHICULES EN COMBAT À DISTANCE

Quand les membres d'équipage tirent depuis un véhicule, ils suivent les règles normales du combat à distance. La cible doit se trouver dans leur ligne de mire et leur arc de tir, qui peut dépendre de leur orientation ou de l'arc de tir de l'arme. Les tirs sur un véhicule affectent toujours le véhicule et jamais son équipage. Qu'il soit ouvert ou couvert n'a aucune importance.

TIR ET PILOTAGE

Le conducteur, lorsqu'il est l'unique membre d'équipage, peut se servir d'une arme à une main ou des armes montées sur le véhicule pendant qu'il est occupé à conduire. En clair il peut effectuer un tir et déplacer son véhicule en une même action sans aucune pénalité. Mais, s'il choisit d'effectuer une attaque à distance sans déplacer son véhicule, il bénéficie d'un bonus de +3 à son TIR. Ce bonus ne s'applique qu'à un conducteur qui est l'unique membre d'équipage.

LES VÉHICULES EN COMBAT RAPPROCHÉ

Contre un véhicule, ouvert comme comme couvert, les attaques de combat rapproché visent nécessairement le véhicule. D'autres règles spéciales affectent les véhicules :

- Les bonus de charge sont ignorés de part et d'autre ;
- Un véhicule peut se désengager sans avoir à faire de jet. L'action est automatiquement couronnée de succès.

LES DOMMAGES SUR UN VÉHICULE

Les véhicules utilisés sur les champs de bataille peuvent se voir infliger un impressionnant volume de dommages avant d'être détruits. La course entre l'épée et le bouclier remonte à la nuit des temps et est encore acharnée.

Les véhicules gèrent leur blessures différemment des autres combattants. Les premières blessures infligées ne réduiront pas ses performances sur le terrain. Des systèmes redondants et plusieurs couches de blindage permettent d'absorber ses premiers dommages. Une fois ceux-ci saturés, le véhicule commencera à connaître de réels problèmes pouvant affecter sa manœuvrabilité ou ses performances. Suivez la procédure suivante pour déterminer les conséquences des dommages sur un véhicule :

- Le premier chiffre du profil d'un véhicule indique le nombre de blessures qu'il peut se voir infliger sans appliquer d'effet additionnels ;
- Une fois celles-ci réduite à 0, les prochaines blessures appliqueront le résultat du test d'Armure sur la table des effets additionnels ;
- À partir de ce moment, les véhicules sont particulièrement vulnérables aux attaques anti-char ou provenant de l'arrière du véhicule. Les effets de telles attaques ajoutent +3 au DOM ;
- Un test de moral est effectué en cas d'application du résultat du test d'Armure sur la table des effets additionnels (avec les restrictions habituelles) ;
- Le second chiffre du profil d'un véhicule indique le nombre de blessures qu'ils peut se voir infliger avant d'être détruit. Une fois celles-ci réduites à 0, faites un jet sur la table de destruction.

TABLE DES EFFETS ADDITIONNELS

La gravité des effets additionnels dépend de l'échec au test d'Armure. Considérez la différence entre le résultat du dé et le seuil du test modifié et appliquez le résultat correspondant. Les effets additionnels durent toute la partie.

- 1 :** **Carrosserie endommagée :** Aucune conséquence fâcheuse. Un bon coup de peinture devrait arrangé ça.
- 2-4 :** **Direction endommagée :** Avant chaque virage réalisé, lancez 1D20. Sur un résultat supérieur à 10, le véhicule ne peut pivoter. Une seconde blessure entraîne un blocage sur un résultat supérieur à 5 et une troisième rendra tout virage impossible.
- 5-7 :** **Arme fixe endommagée :** Toute attaque avec l'arme fixe subit une pénalité de -3 au TIR. Des blessures supplémentaires entraînent un cumul de cette pénalité. Si le Tir modifié atteint 0 ou moins, l'arme ne peut plus être utilisée.
- 8-10 :** **Moteur endommagé :** Réduction de -2 au DEP du véhicule. Des blessures supplémentaires cumulent cette pénalité jusqu'à l'immobilisation du véhicule.
- 11-13 :** **Transmission endommagée :** Lancez 1D20 avant chaque déplacement réalisé. Sur un résultat supérieur à 10, le véhicule ne peut ce déplacer durant cette action. Une seconde blessure entraînera un blocage sur un résultat supérieur à 50 et une troisième immobilisera le véhicule.
- 14-16 :** **Dysfonctionnement à répétition :** Au début de chaque activation du véhicule, lancez 1D20. Sur un résultat supérieur à 10, chaque membre d'équipage consacre sa première action à faire des vérifications. Chaque blessure supplémentaire requiert un nouveau jet, et chaque échec coûtera 1 action à l'équipage.
- 17-19 :** **Dommages structurels :** le véhicule subit une pénalité de -5 à son ARM pour chaque blessure infligée dans cette localisation.
- 20 :** **Réaction en chaîne :** Le véhicule subit une blessure supplémentaire. Refaites un nouveau test d'Armure.

TABLE DE DESTRUCTION

Une fois les blessures du véhicule réduites à 0, celui-ci est détruit et son équipage tué. Lancez 1D20 et appliquez le résultat.

- 1-15 :** **Transformé en épave :** La figurine du véhicule devient un élément de terrain ou peut être remplacée par un tas de débris.
- 16-20 :** **Explosion du véhicule :** Tous les combattants à moins de 1 pas du véhicule subissent des dommages de 9 points. Un combattant à couvert peut ignorer ces dommages en réussissant un test d'Autorité avec un bonus de +2 pour un couvert léger et un +4 pour un couvert dur. Un combattant en attente peut tenter de plonger à couvert. La figurine du véhicule est retirée de la table de jeu.

TRANSPORT DE TROUPES

- Un transport de troupes peut transporter un nombre maximum de combattants de Taille 2 en addition de son équipage. Le double pour des combattants de Taille 1. La moitié pour des combattants de Taille 3.
- Une seule unité peut être transportée à la fois.
- Un transport de troupes peut être déployé avec une unité en son sein. Une telle unité présente est notée sur la feuille de combat du transport.
- Un transport de troupes peut être utilisé pour transporter quelques membres d'une escouade, auquel cas les règles de distance de commandement s'appliquent pleinement.
- Les combattants ennemis ne peuvent pénétrer dans un transport de troupes.
- À n'importe quel moment du tour du transport de troupes, les passagers peuvent consacrer 1 action pour se débarquer. Quand un passager se débarque, il doit être placé au contact de socle avec le sas d'accès du transport de troupes. Et s'il lui reste des actions, il doit les utiliser avant que le transport de troupes continue son tour.
- Un combattant se trouvant au contact de socle du sas d'accès du transport de troupes empêche tout débarquement des ses passagers.
- Un combattant allié se trouvant au contact de socle du sas d'accès du transport de troupes peut consacrer 1 action à s'embarquer mettant ainsi fin à son tour.

LES DOMMAGES SUR UN VÉHICULE

- Le premier chiffre du profil d'un véhicule indique le nombre de blessures qu'il peut se voir infliger sans appliquer d'effet additionnels ;
- Une fois celles-ci réduite à 0, les prochaines blessures appliqueront le résultat du test d'Armure sur la table des effets additionnels ;
- À partir de ce moment, les véhicules sont particulièrement vulnérables aux attaques anti-char et provenant de l'arrière du véhicule. Les effets de telles attaques ajoutent +3 au DOM ;
- Un test de moral est effectué à chaque application du résultat du test d'Armure sur la table des effets additionnels ;
- Le second chiffre du profil d'un véhicule indique le nombre de blessures qu'ils peut se voir infliger avant d'être détruit. Une fois celles-ci réduites à 0, faites un jet sur la table de destruction.

EXEMPLE

Un Libre Marine réussi, avec son Deathlockdrum (DOM 10(x2)), à toucher par l'arrière un char Imperial (ARM 12)). Le véhicule ayant déjà subit des dommages doit appliquer des effets additionnels à chaque perte de blessure supplémentaire. Avec un bonus de +3 au DOM dut au fait de toucher à l'arrière un véhicule avec une arme anti-char, le Libre Marine inflige des Dommages de 13(x2). De son côté le char subit un malus de -4 au ARM dut au capacités anti-char de l'arme utilisée, l'Armure du véhicule est donc de 8. Le joueur effectue deux tests d'Armure avec un seuil modifié de 5. Les deux tests sont ratés avec des résultats de 7 et 18. Non seulement le char perd deux points de blessures, mais en plus il doit appliquer le résultat 2 et 13 de la table des effets additionnels : Direction endommagée et Transmission endommagée. Enfin l'équipage du véhicule devra effectuer deux tests de moral pour éviter de paniquer.

COMBATTANTS VOLANTS

Les combattants volants peuvent être de simples combattants ou des véhicules. Dans un cas comme dans l'autre, ils suivent les règles habituelles les concernant, plus quelques règles spécifiques à leur statut particulier.

Avant d'aller plus loin, définissons quelques termes dont nous allons avoir besoin pour parler des combattants volants :

- En vol :** c'est la situation d'un combattant volant quand il est en l'air.
- Au sol :** c'est la situation d'un combattant volant quand il est à terre.
- Décollage :** c'est le processus par lequel un combattant au sol passe en vol.
- Atterrissage :** c'est le processus par lequel un combattant en vol passe au sol.
- Altitude :** c'est la hauteur du combattant volant, mesurée par rapport au terrain et non par rapport à la table de jeu.
- Ascension :** c'est le processus par lequel un combattant s'élève en l'altitude lors d'un déplacement.
- Descente :** c'est le processus par lequel un combattant perd de l'altitude lors d'un déplacement.

RÈGLES GÉNÉRALES

- Un combattant volant peut être déployé indifféremment au sol ou en vol, à une altitude au choix du joueur ;
- Un combattant volant est activé comme n'importe quel autre combattant ou véhicule ordinaire ;
- Un combattant volant ne peut atterrir que s'il est en mesure de la faire sans arriver au contact de socle d'un adversaire ;
- L'altitude d'un combattant volant, exprimé en pas, est signalé à l'aide de 1D20 placé à côté de sa figurine.

PROFIL DES COMBATTANTS VOLANTS

Le profil d'un combattant volant est le même que celui de n'importe quel combattant ou véhicule ordinaire, à cette différence près qu'il comporte deux valeurs de déplacement. La première correspond au déplacement horizontal au sol, et la seconde au déplacement horizontal et vertical en vol. Par déplacement horizontal, nous entendons un déplacement parallèle au terrain sans modification d'altitude. Par déplacement vertical, nous entendons une modification de la valeur du 1D20 placé à côté de la figurine. Un combattant volant peut ainsi avoir un déplacement de 0/6, par exemple ; dans ce cas, il serait incapable d'évoluer au sol et ne pourrait se déplacer qu'en vol.

DISTANCE DE COMMANDEMENT DES COMBATTANTS VOLANTS

Quand vous mesurez la distance de commandement entre combattants volants, mesurez simplement la distance horizontale qui les sépare. En distance verticale, un membre de l'escouade peut évoluer à plus ou moins 1 pas d'altitude de celle de son chef d'escouade.

DÉPLACEMENT DES COMBATTANTS VOLANTS

Le déplacement en vol d'un combattant volant est indiqué par sa deuxième caractéristique de déplacement. Lors d'un déplacement horizontal, le combattant peut gratuitement monter ou descendre de sa caractéristique de Déplacement en altitude.

Tout combattant volant peut effectuer des virages à 90 degrés. Dans le cas d'un véhicule, il obéit aux règles de virages indiquées à la rubrique Déplacement des véhicules. En cas de collision avec un élément de terrain se trouvant à la même altitude, sa figurine est immédiatement retirée du jeu.

LES COMBATTANTS VOLANTS EN COMBAT

Les combattants volants subissent des dommages comme n'importe quel combattant ordinaire. S'il sont réduits à 0 blessure alors qu'ils sont en vol, leur figurine est simplement retirée du jeu.

COMBAT À DISTANCE

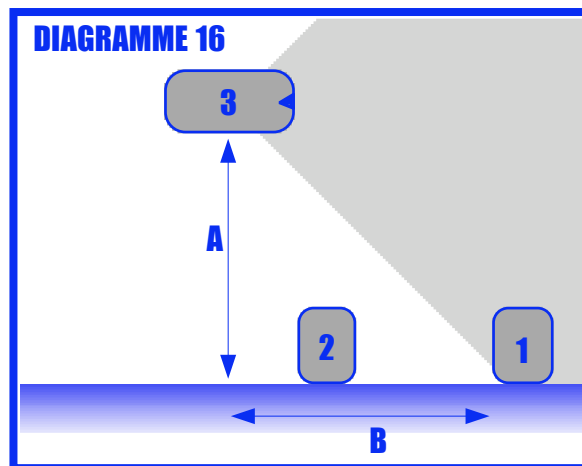
Le combat à distance avec des combattants volants peut amener des situations très intéressantes, où l'altitude de chacun est représentée par 1D20. Les règles de tir et de priorités demeurent les mêmes, sauf en ce qui concerne les armes à marqueur.

Les armes à marqueur à placement direct, tout comme les armes à marqueur à distance à tir indirect, ne peuvent être utilisées contre des combattants en vol. Seules les armes à marqueur à tir direct peuvent être utilisées contre des combattants en vol. Centrez le marqueur dessus comme d'habitude. Tout combattant à plus ou moins 1 pas d'altitude que celle de la cible et atteint, même partiellement, par le marqueur subit les dommages correspondants.

Quand vous tâchez de déterminer la ligne de mire depuis ou jusqu'à un combattant volant, servez-vous de votre règle pour mesurer la position du combattant en fonction de son altitude, puis essayez d'estimer si vous pouvez apercevoir la cible depuis cette position. En cas de désaccord entre les joueurs, remettez-vous en au Pacificateur.

Quand vous mesurez la distance à la cible, mesurez simplement la distance entre les deux figurines, puis ajoutez la distance verticale qui les sépare.

Enfin un combattant en vol peut tirer sur une cible en contrebas même si celle-ci se trouve quasiment à son aplomb.



RÈGLES GÉNÉRALES POUR LES COMBATTANTS VOLANTS

- Un combattant volant peut être déployé indifféremment au sol ou en vol, à une altitude au choix du joueur ;
- Un combattant volant est activé comme n'importe quel autre combattant ou véhicule ordinaire ;
- Un combattant volant ne peut atterrir que s'il est en mesure de la faire sans arriver au contact de socle d'un adversaire ;
- L'altitude d'un combattant volant, exprimé en pas, est signalé à l'aide de 1D20 placé à côté de sa figurine.

16. PORTÉE ET ARC DE TIR POUR LES COMBATTANTS VOLANTS

- La distance entre le combattant 1 et 3 est égale à la somme des distances A et B.
- Le combattant 1 se trouve dans l'arc de tir de 90 degrés de l'arme montée sur le véhicule, et peut donc être pris pour cible.
- Le combattant 2 ne se trouve pas dans l'arc de tir 90 degrés de l'arme montée sur le véhicule, et ne peut donc pas être pris pour cible.
- Les combattants au sol peuvent tirer normalement sur le combattant volant.

LES COMBATTANTS VOLANTS EN MÊLÉE

Un combattant volant ne peut engager un combat rapproché que lorsqu'il est au sol. Il obéit alors aux règles normales des combattants ou des véhicules ordinaires. La seule exception concerne un ennemi volant à la même altitude que celle du combattant.

Certains combattants assez grands peuvent intercepter un combattant volant à faible altitude. Les combattants au sol peuvent charger un adversaire ne volant pas à plus de 1,5 fois leur Taille en pas arrondi à l'entier inférieur. Par exemple un combattant de Taille 5 peut déclarer une charge contre un combattant volant ayant une altitude de 7 pas. Enfin un combattant en vol ne peut pas bloquer une charge mais peut se désengager sans avoir à faire de jet. L'action est automatiquement couronnée de succès.