

SÉQUENCE D'UN TOUR DE JEU

DÉBUT DU TOUR

- Options d'Armée : *Amplificateur IMTel, Fragment Supérieur, Interférence de Distorsion*
- Effectuer les ordres *Run (Course)* conservés exceptionnels des unités Rapides (aucun test)

ORDRES

- Tirer un dé d'ordre (voir *Distorsion, Blocage!, Amplificateur IMTel, Reprogrammation*)
- Allocation du dé : note *Reprogrammation Virai*
- Si *Stressée/Clouée*, effectuer Test d'Ordre
- Effectuer l'Action (Réactions possibles)

Ordre	Test	Résumé de l'Action
Fire	Co-Stress	Tir sans déplacement (Armes Lourdes)
Advance	Co-Stress	Mouvement et Tir (hors Armes Lourdes)
Run	Co-Stress	Mouvement x2 (Sprint=x3 + Test Ag)
Ambush	Co-Stress	Attendre pour Réagir ; peut être conservé
Rally	Co	1=1D6+2 Stress ; Réussite =1D6+1 Stress
Down	Auto.	Aucun Stress défaussé mais étape de récupération ; relance les touches de tirs contre Infanterie, Bête et Équipe d'Arme

Test d'Ordre	Résultats [Co - voir ci-dessous]
1	Défaussez 2 Stress ; Effectuer Action/dé récupéré
Réussite (2+)	Défaussez 1 Stress ; Effectuer Action/dé récupéré
Échec	Devient <i>Down (À Terre)</i> ; retirez 1 Stress
10	Devient <i>Down (À Terre)</i>

FIN DU TOUR

- Ordre **Down (À Terre)** : Conserver et défausser 1 Stress, ou effectuer Test de Récupération
- Unité toujours en Embuscade peut conserver l'ordre
- Unités avec *Run* (si unité Rapide) peut conserver son ordre ; sinon le dé est remis dans le sac.
- Vérification des dés constestés (subversion) – pour chaque jet de d10, le gagnant réclame le dé ; effectuez les tests de munitions ou d'Options d'Armée

Récupération	Résultats du Test [Co]
1	Défaussez 2 Stress ; Dé remis dans le sac
Réussite (2+)	Défaussez 1 Stress ; Dé remis dans le sac
Échec	Reste <i>Down (À Terre)</i> ; retirez 1 Stress
10	Reste <i>Down (À Terre)</i>

DÉPLACEMENT

COURSE ET SPRINT

Course = 2M ; unités *Rapides* avec *Run* force les relances de touches comme pour un ordre *Down (À Terre)*.

Course et Sprint = 3M ; uniquement par l'Infanterie, Cavalerie, Bêtes et équivalent

Test de Sprint	Résultats (après Déplacement 3M) [Ag]
1	Défaussez 2 Stress ; Dé remis dans le sac
Réussite (2+)	Défaussez 1 Stress ; Dé remis dans le sac
Échec	Reste <i>Down (À Terre)</i> ; retirez 1 Stress
10	Reste <i>Down (À Terre)</i>

TERRAIN ET DÉPLACEMENTS/ENTRAVES

Obstacle : Linéaire, unité derrière et à 1" ou moins est en Position Défensive. Avance par-dessus = aucun test ; Course/Sprint = Test sauf si depuis Position Défensive.

- Déplacement des Sondes par dessus les terrains difficiles et obstacles sans test ou pénalités.

Difficile	Résultat du Test [Ag] des Terrains/Obstacles
Réussite	OK
Échec	Mouvement divisé par deux à travers un terrain ; arrêt devant l'obstacle ; unités <i>Pesantes</i> subissent 1 Stress

TIR

PORTÉES/LdV

- Vérifiez éligibilité de chacune des figurines
- LdV** : bloquée par figurines ; par > 4" terrain **dense** ; par terrain bloquant (pénalité de Prc appliquée à la majorité des unités). Peut tirer sur cibles par-dessus des figs plus petites ; ignore les équipements, drones-compagnons et sondes intermédiaires
- Relance un échec si drone-observateur a une LdV sur la cible, ou Tectoriste (Ghar) allié à 15" ou moins de la cible.

Précision	Mod. (Échecs relancés avant relances de touches)
+1	Non-CL ou non-Armes Lourdes avec ordre Fire (Tir)
+1	Contre cible Grande/Très Grande/Énorme
+1	Ghar et Flotteur à 5" ou moins (Erratique 7)
+1	CL : Cibleur allié touchant cible/à moins de 1" du point visé ; Scrutateur non-connecté à 5" ou moins.
+1 à +3	Direct : par cibleur allié touchant la cible ; par Marquage PAAC ; par Scrutateur non-connecté à 5" ou moins.
-1	chaque <i>Stress</i> sur l'unité qui effectue le tir
-1	Portée Longue ; tir à travers <i>Amortisseur Cinétique</i>
-1	TR ; CL ; Cible <i>Petite</i>
-2	Nombre d'Opérateurs insuffisants
-2	Terrain dense intermédiaire (<4", murs/obstacles incl.)
-2	Portée Extrême ; tir à travers <i>Bouclier Défecteur</i>
-D3	À moins de 3" d'une munition spéciale <i>Flou</i>

Tir en Cloche

- Placez marqueur ou gabarit(s) CL
- Ordre **Fire (Tir)** : déviation D10 sur échec ; *Advance (Avance)* : raté sur échec
- Tir Spéculatif/Aveugle** nécessite *Fire (Tir)*, succès sur 1 : déviation sur 2D10 et distance indiqué sur chaque dé.

Relances

- Relance touches des tirs directs, ou ½ touches Explosion CL, ou ½ Stress de Net si cible est : *Rapide* avec ordre *Run (Course)* ; *Down (À Terre)* ; ou *Sprintant* durant un Assaut ou une Embuscade.

Test Prc	Résultats du Test [Co]
1	Succès : 1 seul au max., n'est jamais relancé, alloué en dernier par le tireur à n'importe quelle cible viable.
Réussite	Touche - allouée parmi les cibles viables
Échec	Tir Direct/CL spéculatif : Échec Tir CL : sur ordre Fire (Tir), déviez marqueur/gabarit selon la pointe du dé avec +1"/Stress du tireur ; sur <i>Advance (Avance)</i> rate complètement
10	Fiasco ; ne peut pas être relancé ou reciblé ; voir <i>Dangereux</i>
Résist.	Modificateurs de Sauvegarde
+Armure	Bonus de Résistance de l'Armure de la cible
-VI	Valeur d'Impact de l'arme effectuant le tir/l'attaque
+Couvert	Ajoute bonus de couvert du terrain occupé (hors C/C)

TERRAIN ET TIR

Visibilité/LdV

- Dense** : LdV jusqu'à 4" au total @-2 si > moitié des tireurs ciblant plus de la moitié des ennemis à travers un terrain.
- Bloquant** = ne peut pas voir à travers
- Si en Position Défensive, tracer LdV par-dessus obstacle sans pénalité.
- Figurines en bordure de terrain (1" ou moins) peuvent tracer LdV, ou être en LdV, sans pénalité.
- LdV depuis terrain surélevé comme convenu par les joueurs.

Couvert/Protection des Terrains

- Léger = +1 Res pour petit/moyen ; Lourd = +2 Res
- Tir CL, Expl., Disrupteur annulent bonus de couvert
- Figurines dans Zone de Terrain ou en Position Défensive gagnent bonus de couvert

RÉSUMÉ DU STRESS

1 stress : touché par tir et Res ≤ 10 ou subit perte/Blessure ; par perte au C/C ; si *Down (À Terre)*, n'a plus de dé et est *Cloué* par *Test de Rupture*.

2 stress : non-Ghar touché par Disrupteur (incl. Lourdemment Blindé) ; non-LB touché par *Netfronde*.

Stress Variable : Net augmente nombre max de *Stress* de : D3+1 si Arme d'Appui ; D5+1 si Arme Lourde

ASSAULTS

- Ordre **Run (Course)** nécessaire ; possible pour Infanterie, Cavalerie, Bêtes, Mastodontes. Sondes ne peuvent pas être assaillies.

TIR À BOUT PORTANT (TBP)

- Comme pour tir avec *Advance (Avance)*, y compris les couverts, touches et stress ; armes standard et avec TBP avec portée min. 0" uniquement ; ignore les pénalités de LdV.

Le TBP est **simultané** sauf : réactions Position et Tir s'effectuent en premier ; et unités *Down (À Terre)* qui agissent en dernier mais force les relances de touches.

- Tests de Rupture effectués à la fin de chaque action si déclenché.

Après TBP

- Unités avec *Attaque Éclair* peut se déplacer hors du C/C après calcul du TBP et peut se regrouper (M) à travers l'adversaire.

CORPS-À-CORPS (C/C)

- Simultané sauf si un camp est *Down (À Terre)*, celui-ci agit alors en dernier.
- Sauvegarde de Res comme pour les tests de Prc.
- Résultats des Dégâts comme pour les tests de Prc.

C/C Modificateurs de Sauvegarde

+1	En Assaut durant le 1er round de combat
+1	Unité ayant gagné le 1er round durant Poursuite du Combat

Stress : Véhicule utilise le Tableau des Dégâts ; les autres subissent +1 *Stress*/perte subie

C/C Victoire/Défaite

Comparez *Stress* : celui avec le plus, perd ; égal = égalité

- Vérification des *Ruptures Automatiques*
- Perdants effectuent un *Test de Rupture* (uniquement si indiqué sur le tableau pour les unités avec TD)
- Vainqueurs peuvent choisir la *Poursuite le Combat*
- Sur égalité, les deux unités se regroupent

Regroupement

- Mouvement *Advance (Avance)* de 1M
- Ne déclenche pas de Réaction
- Le premier 1" pour s'éloigner directement
- Le **perdant** se déplace en premier et doit s'éloigner
- sur **égalité**, déterminez aléatoirement qui se déplace en premier, doit être séparé d'au moins 1".

Tableau de Dégâts des Véhicules, Drones et Mastodontes

Jet de Dégât	Résultat
1 ou moins	Détruit
2	Perte DOM : -1 dé d'Ordre ; <i>Stress</i> additionnel : +1+D5 <i>Stress</i> ; Test de Rupture ; Brèche du Bouclier : Res -2
3	Perte DOM : -1 dé d'Ordre ; <i>Stress</i> additionnel : +1+D4 <i>Stress</i> ; Test de Rupture
4	Perte DOM : -1 dé d'Ordre ; <i>Stress</i> additionnel : +D4 <i>Stress</i> ; Arme Neutralisée ; <i>Cloué</i> !
5	Perte DOM : -1 dé d'Ordre ; <i>Stress</i> additionnel : +D3 <i>Stress</i> ; Mouvement réduit de 1M/Immobilisé ; <i>Cloué</i> !
6-7	<i>Stress</i> additionnel : +D3 <i>Stress</i> ; <i>Cloué</i> !
8-9	<i>Stress</i> additionnel : +1 <i>Stress</i>
10+	Aucun Effet

TESTS DE RUPTURE

- Une Sonde n'effectue **JAMAIS** de Tests de Rupture
- Une *Unité avec Tableau de Dégâts* (TD) n'effectue que des tests de Rupture indiqués par le TD.
- Les Ruptures Automatiques interviennent lorsqu'une unité a un nombre de *Stress* ≥ à sa valeur de Co ; intervient à la fin de l'action en cours, TBP ou C/C

Tests de Rupture sont effectués quand :

- ½ ou plus de pertes, puis après chaque perte suivante.
- Défaite au C/C (hors figurines avec Tableau de Dégâts)
- Règle Spéciale ou Résultat du Tableau de Dégâts

Résultats du Test de Rupture [Co - Stress]

Réussite	OK
Échec	Rupture si ½ ou plus de figurines comme pertes ; sinon devient <i>Cloué</i> (si déjà <i>Down</i> , reçoit +1 <i>Stress</i>)

RÉACTIONS

- Peut réagir si aucun ordre, avec *Ambush* (Embuscade), ou un dé *en main*. Les Sondes ne peuvent pas réagir. Déclarez toutes les actions avant d'effectuer les tests. Les Réactions avec *Run* (Course) permettent le Sprint.
- Aucun test nécessaire si déjà en *Ambush* (Embuscade) ou pour se mettre *Down (À Terre)*.

Résultats du Test de Réaction [Init - Stress]

Réussite	L'unité effectue la réaction désirée
Échec	L'unité échoue à réagir et reçoit 1 <i>Stress</i> en pénalité

Réaction	Ordre	Réaction à ... ; Activité
Plonger au Sol	Down	Tir avec <i>Advance</i> ou <i>Fire</i> , Automatique, Aucun test ; Devient <i>Down (À Terre)</i>
Fusillade	Fire	Ciblé par <i>Fire</i> ≤ 20" ; Tirs simultanés
Se Mettre à Couvert	Run	Ciblé par <i>Fire</i> ≥ 20" ; <i>Run</i> vers couvert
Position et Tir	Fire	Assaillie ; Tir en premier au TBP
Repli !	Run	Assaillie ; Évasion avec <i>Run</i>
Contrecharge	Run	Assaillie ; Assaut, distances divisées
Tir Embusqué	Fire	Ennemi avec <i>Run</i> ou <i>Advance</i> (incl. Assaut si >10" de la cible attaquée) ; tirs comme si Ordre <i>Fire</i> (<i>Tir</i>)
Embuscade	Ambush	Peut conserver ordre <i>Ambush</i>
Action Gratuite	Comme Réaction, si déjà en <i>Ambush</i> (Embuscade), aucun test nécessaire	

VICTOIRE / DÉFAITE : ARMÉE BRISÉE

- Une armée est **Brisée** si elle a perdu plus de la moitié de ses dés d'ordre de départ
- Pour les scénarios utilisant les points de victoire, les armées Brisées ne peuvent pas gagner ni inscrire plus de points qu'un vainqueur qui n'est pas brisé

RÉSUMÉ DES TERRAINS

Types : Aucun, Obstacles, Zone (incl. Bâtiment)
 LdV : Clair, Dense (LdV à 4"), Bloqué
 Entraves : Dégagé, Difficile (Test Ag), Infranchissable
 Couverts : Nul, Léger (Res+1), Lourd (Res+2)