

FLASHPOINT.

FLASHPOINT.
Un jeu de Jean-Baptiste « Geed » Koch

Remerciements à
Richard « Der Lankhou », Nicolas « Qeladan », Christophe « Aarseth », Cédric « Cedwfox »
et les gens du forum Warmania pour les idées, les tests et tout le reste :)

Version du
18 juillet 2012

1. SOMMAIRE

1.SOMMAIRE.....	2	Étape de Défausse.....	10
2.Généralités.....	3	Reconstitution des réserves.....	10
Matériel nécessaire.....	3	Fin de round.....	10
Terrain.....	3	Phase de débriefing.....	10
Décors.....	3	6.Agir.....	11
Échelles des figurines.....	3	Définition.....	11
Socles.....	3	Action Stratégique.....	11
Jeu en 15mm ou 10mm.....	3	Action de Combat.....	11
Cartes.....	3	Armes, Équipements et Capacités.....	11
3.Profils.....	4	Utilisation unique.....	11
Description.....	4	Rechargement (x).....	11
Caractéristiques.....	4	Déclencheur.....	12
Créer !.....	4	Courir.....	12
4.Mécaniques de jeu.....	5	Se Désengager.....	12
Team.....	5	Types d'armes.....	12
Règles spéciales.....	5	Procédure d'activation.....	12
Les dés.....	5	Orientation.....	12
Réserves et Défausses.....	5	Séquence d'attribution.....	12
Portées.....	5	Choix d'une action.....	13
Lignes de vue.....	5	Résolution des Actions Stratégiques.....	13
Validité d'une cible.....	5	Résolution d'une Action de Combat.....	13
Décors.....	6	Attaque à distance.....	14
Contact et Liberté.....	6	Attaque au corps à corps.....	14
Mesures.....	6	Renforts.....	14
Blessée.....	6	Réaction.....	15
Mort.....	6	Réaction adverse.....	15
Priorité.....	6	Ré-activation.....	15
Figures.....	7	7.Règles spéciales.....	16
5.Déroulement d'une partie.....	8	Grenades.....	16
Les Phases de jeu.....	8	Artillerie.....	16
Phase stratégique.....	8	Décors légers.....	16
Recruter une Team.....	8	Comportement des PNJ.....	16
Bonus Stratégique.....	8	Armes de souffle (Flamme avec socles).....	17
Déploiement.....	8	8.Marqueurs d'état et Déclencheurs.....	18
Phase de confrontation.....	9	Enflammé (Flamme).....	18
Déroulement d'un Round.....	9	Empoisonné (Virus).....	18
Initiative.....	9	Destabilisé (Éclair).....	18
Activation alternée.....	9	Immobilisé (Petites bulles).....	18
Gestion de l'Environnement.....	9	9.Scénarios.....	19

Pour vos premières parties, prenez le temps de décomposer chaque action afin de vous familiariser plus facilement avec les règles.

2. Généralités

Matériel nécessaire

Flashpoint. est un jeu pour deux joueurs. Vous aurez besoin de deux Teams composées de figurines représentant vos combattants.

Outres les figurines vous aurez besoin de 10 à 15 dés (de deux couleurs **différentes**, pour chaque joueur), **une réglette de 5 pouces de long**, quelques marqueurs (jetons de couleurs), un compteur de Rounds (un dé par exemple) et les cartes d'équipements, de capacités et de profils.

Terrain

Le terrain doit être limité à un carré de 24" de côté. Il peut être plat ou préalablement décoré.

Décors

Le terrain doit comporter de nombreux décors pour rendre la partie intéressante (couverts). Les missions modifient le placement des décors à chaque partie. De plus, ceux-ci agrémentent visuellement le champ de bataille.

Échelles des figurines

Flashpoint, dans sa configuration de base, est prévu pour être joué avec des figurines de 28mm de haut environ, soit un échelle approchant les 1/40ème. Une figurine représente un combattant.

Socles

L'avant de la figurine doit être repéré par un point sur le socle. Les socles doivent être de type circulaires et de même type pour tout les joueurs. Par exemple pour du 28mm : taille 1 pour 1", taille 2 pour 1,5", taille 3 pour les diamètres supérieurs. L'important étant d'utiliser les même types de socles pour tous les joueurs.

Jeu en 15mm ou 10mm

Il est tout à fait possible de jouer avec des figurines 15mm ou 10mm mais cela implique les modifications suivantes :

- La réglette mesure **7 cm** de long.
- Le terrain est limité à un carré de 40cm de côté

Le fait de jouer avec des figurines plus petites modifie légèrement l'expérience de jeu.

Cartes

Il existe 5 types de cartes : tactique, archétype, équipement, armement et capacité. Ces cartes peuvent facilement être créées par les joueurs puis imprimées.

3. Profils

Description

Chaque figurine possède un profil qui lui est propre.

La méthodologie de création des profils est la suivante :

1. Choisir un archétype
2. Choisir ses armes
3. Choisir ses équipements
4. Choisir ses capacités

Les joueurs construisent les profils de leurs figurines en plaçant sur la carte d'archétype les cartes armes, équipements et capacités de leur choix. **Les archétypes imposent des limitations dans les choix.**

Une figurine sans arme de corps à corps se bat automatiquement à mains nues au contact (et cela ne compte pas dans son nombre d'armes équipées, l'arme de corps à corps « A Main nues » est gratuite).

Caractéristiques

Une figurine est définie par :

- **Son Habilité** (H) qui représente la capacité à effectuer des actions. Plus une figurine est **habile**, plus elle pourra effectuer des actions compliquées ou nombreuses. L'habilité d'une figurine ne devrait pas excéder 2 sauf dans de très rares cas.
- **Son Pouvoir** (P) qui représente la résistance physique et mentale de la figurine ainsi que sa capacité à **soutenir** ses alliés. Plus le pouvoir d'une figurine est haut, plus son équipe sera à même de rester longtemps en jeu. La majeure partie des figurines possèdent une valeur de pouvoir de 1.
- **Sa Portée de Renfort (Pr)** Tout allié qui se trouve à une distance inférieure ou égale à la portée de renfort d'une figurine, peut être soutenu par celle-ci.
- Ses **Capacités**
- Ses **Équipements**
- Ses **Armes**
- Sa **Taille de socle**
- Sa **Valeur Stratégique (VS)**, qui dépend de son archétype, son équipement, ses armes et ses capacités.

Créer !

Les limitations et coûts à appliquer sont les suivants :

Archétype :

$$H+P < 6$$

$$VS = H + P + \text{taille de socle} + Pr$$

$$Pr + \text{nb max de capa} + \text{nb max de d'armes} + \text{nb max d'équipement}$$

$$< H + P + \text{taille de socle} + 1$$

VS Armes cac :

$$VS = F + \text{nb de déclencheurs}$$

VS Armes tir :

$$VS = F + (R_{\max} - R_{\min}) + \text{nb de déclencheurs} + 1$$

VS Équipements

A déterminer empiriquement selon l'effet.

4. Mécaniques de jeu

Team

Une **Team** est un groupe de figurines utilisé par un joueur pour mener à bien une partie.

Règles spéciales

Les règles spéciales des missions ou des capacités prennent **toujours** le pas sur les règles des base. Les règles d'équipement ou d'arme prennent **toujours** le pas sur les règles des base et sur les règles spéciales des capacités.

Les dés

On distingue deux types de dés, les **d6hab** ☉ et les **d6pow** ☿. Ils doivent être de couleurs **différentes** (habituellement rouge pour les ☉ et vert pour les ☿). Les ☉ sont les dés d'Habilité que l'on attribuera aux figurines en fonction de leurs valeurs respectives d'Habilité. Les ☿ sont leur équivalent pour la caractéristique de Pouvoir.

Réserves et Défausses

Chaque joueur possède deux réserves distinctes, pour les ☉ et les ☿. Il en va de même pour les défausses. Par exemple, lorsqu'un effet demande de défausser ☉☉, cela veut dire que le joueur doit défausser 2 dés d'Habilité.

Portées

Pour faciliter le jeu et éviter de fastidieuses mesures, toutes les portées sont mesurée à l'aide de la règlette.

- « Portée 0 » (ou « Contact ») : Les deux éléments sont en contact.
- « Portée 1 » : Les deux éléments ne sont pas en contact mais situé à une distance inférieure ou égale à la longueur d'une règlette.
- « Portée 2 » : Les deux éléments sont situé à une distance strictement supérieure à la longueur d'une règlette mais inférieure ou égale à la longueur de deux règles (mises bout à bout).
- « Portée 3 » : Les deux éléments sont situé à une distance strictement supérieure à la longueur de deux règles règles mises bout à bout mais inférieure ou égale à la longueur de trois règles.
- Etc.

Les portées sont notées respectivement R0, R1, R2, R3, etc. (pour « Règlette fois X »).

Lignes de vue

Flashpoint utilise le point de vue « **réel** » des figurines. Il suffit de se placer à hauteur des yeux de la figurine pour « voir » si une cible (ou un point) est **visible**. L'angle de vision d'une figurine est de **180° vers l'avant** (l'avant de la figurine est repéré par un point sur le socle) et est **illimité** en terme portée. Une figurine adverse doit avoir son socle **entièrement** dans la zone de vision pour être visible.

Validité d'une cible

Pour déterminer le statut d'une cible visible, on trace un couloir de la largeur du socle de la figurine jusqu'à sa cible ; si ce couloir est :

- libre de tout élément de décor, la cible est **valide**
- partiellement traversé par un décor, la cible est **à couvert**
- complètement obstrué, la cible est **invalide**
- partiellement traversé par une figurine, la cible est **invalide**

Décors

Les attributs et les bordures des décors doivent être déterminés avant la partie :

- **Infranchissable** : Le décor ne peut être franchit
- **Encombré** : Le décor gêne les déplacements
- **Opaque** : Le décor bloque les lignes de vue
- **Clairsemé** : Le décor ne bloque pas les lignes de vue
- **Léger** : Le décor peut être détruit
- **Lourd** : Le décor est indestructible
- **Position de tir** : Le décor offre une (ou plusieurs) **position(s) de tir** définies

Contact et Liberté

Un déplacement peut amener deux figurines **ennemies en contact socle à socle**, dès lors elles ne sont plus considérées comme **libres** et ne peuvent plus se déplacer librement sans se **désengager** auparavant.

Mesures

Toutes les mesures se font à l'aide des réglettes, depuis le bord des socles des figurines. A tout moment, un joueur peut mettre la partie en « pause » pour effectuer des mesures.

Blessée

Si une figurine dont la carte est **inclinée** (activée) se retrouve suite à un effet de jeu sans aucun  d'attribué, elle est **immédiatement** déclarée **Blessée**. Une figurine *Blessée* :

- N'apporte plus sa valeur de  en début de tour.
- Ne peut plus utiliser d'armes, équipements et capacité et incline toutes les cartes correspondantes.
- Ne peut plus effectuer d'action.
- Voit sa valeur d'habileté réduite à 0.
- Voit sa valeur de pouvoir réduite à 0.
- Perds immédiatement tout les  qui lui était attribués.
- Voit sa carte d'archétype retournée (face cachée) et placée au dessus des autres cartes.

Si la figurine regagne au moins , elle n'est plus considérée comme *Blessée* et sa carte est à nouveau retournée face visible.

Mort

Une figurine est déclarée **Morte** si elle est déjà *blessée* et :

- qu'elle doit défausser  suite à un effet de jeu.
- qu'elle doit défausser  suite à un effet de jeu.
- qu'un effet de jeu la déclare à nouveau *blessée*
- que la phase de défausse commence.

Une figurine *Morte* est définitivement retirée du jeu.

Priorité

La priorité est une notion importante permettant de déterminer l'ordre de résolution de 2 actions simultanées. Les dés attribués aux figurines par les deux joueurs sont comparés, la plus puissante **Figure** gagne la Priorité. **En cas d'égalité stricte, le joueur n'ayant pas l'initiative perd automatiquement, son adversaire récupère la priorité.**

Figures

Les figures apportent des bonus divers, il existe 5 types de figures, ayant chacune une valeur de Puissance définie. **Les figures ne sont pas cumulables.**

Figures	Puissances	Descriptions
Blanc	0	Un ensemble de dés sans cohésion particulière
Paire	1	Deux dés ayant une valeur identique (ex : 2 2)
Tierce	2	Trois dés ayant des valeurs successives (ex : 1 2 3)
Brelan	3	Trois dés ayant une valeur identique (ex : 4 4 4)
Suite	4	Quatre dés ayant des valeurs successives (ex : 1 2 3 4)
Carré	5	Quatre dés ayant des valeurs identiques (ex : 4 4 4 4)

En cas d'égalité de puissance, c'est la valeur **cumulée** des dés composant la figure qui fera la différence : la plus haute l'emporte.

5. Déroulement d'une partie

Les Phases de jeu

En premier lieu les joueurs effectuent la **phase stratégique** durant laquelle ils préparent leur mission, puis vient la **phase de confrontation** où les figurines s'affrontent, pour enfin conclure la partie sur la **phase de debriefing** qui permettra de déterminer un vainqueur. Chacune de ces phases sont décomposées en étapes.

Phase stratégique

1. Les joueurs choisissent conjointement une mission puis composent secrètement les Teams (armées et équipées) pour la partie, elles doivent être conformes aux règles de recrutement.
2. Chaque joueur jette un dé (relancez en cas d'égalité). Le joueur ayant obtenu le résultat le plus haut sera le joueur **Offensif**. Son adversaire sera le joueur **Défensif**.
3. Chaque joueur constitue :
 - Sa **réserve de** , **qui doit** contenir un nombre de dés équivalent à la somme des caractéristiques d'habileté de toutes les figurines de la Team.
 - Sa **réserve de** , **qui doit** contenir un nombre de dés équivalent à la somme des caractéristiques de pouvoir de toutes les figurines de la Team.
4. Chaque joueur calcule son **Bonus Stratégique** puis ajoute à sa réserve de  un nombre de dés équivalent à son Bonus Stratégique.
5. Les joueurs **construisent le terrain** suivant les conditions de la mission.
6. Les joueurs **se déploient** sur le terrain suivant les conditions de la mission.
7. La phase stratégique est **terminée**, on débute la phase de confrontation.

Recruter une Team

Dans Flashpoint, la valeur stratégique totale des figurines composant une Team doit être **inférieure ou égale à 50 points**. Une Team doit toujours avoir **un seul Leader** désigné et ne peut comporter plus d'**un Stratège**.

Bonus Stratégique

Le **Bonus Stratégique** a une valeur égale à la valeur de Pouvoir du Leader **ou** du Stratège de la Team, le tout additionné du bonus stratégique propre à la mission (qui peut différer entre joueur Offensif et Défensif).

Déploiement

Il existe 4 types de déploiement dans Flashpoint :

- **Libre** : Placement libre des figurines.
- **Embusqué** : Les figurines doivent être placées à l'extérieur d'un cercle de R1 de rayon ayant pour origine le centre de la table.
- **Central** : Les figurines doivent être placées à l'intérieur d'un cercle de R1 de rayon ayant pour centre le centre de la table.
- **Latéral** : Les figurines sont placées à R1 du bord attribué au joueur.

Tous doivent respecter les règles suivantes :

- Il est interdit de placer une figurine à moins de R1 d'une figurine adverse.
- Il est interdit de placer une figurine à moins de R1 d'un objectif adverse.
- Le joueur offensif déploie toujours toutes ses figurines en premier.

Phase de confrontation

La phase de confrontation est la phase principale du jeu. Elle est décomposées en **Rounds** pendant lesquels les joueurs activent alternativement une figurine. **Au terme de 6 Rounds**, la phase de confrontation se termine et commence la phase de débriefing.

Déroulement d'un Round

- 1. Détermination de l'Initiative**
- 2. Activation alternée** des figurines
- 3. Gestion de l'Environnement**
- 4. Étape de Défausse**
- 5. Reconstitution** des réserves
- 6. Fin du round**

Initiative

En début de round, les joueurs misent un nombre de 🎲 de leur choix, prélevés depuis leurs réserves. Le joueur en ayant misé le plus **peut choisir** qui de lui ou son adversaire aura l'initiative et commencera chaque étape de jeu. En cas d'égalité, les dés misés sont lancés jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné. Les dés misés sont défaussés après le jet. **Si aucun dé n'est misé, le joueur Défensif obtient l'initiative automatiquement.**

Activation alternée

Pendant un tour, les joueurs doivent activer **alternativement** une figurine (par activation classique ou par réaction). S'il ne souhaite (ou ne peut) pas activer ou ré-activer de figurines, un joueur peut déclarer « **Je passe** ». Si les deux joueurs déclarent **successivement** « Je passe », l'étape suivante s'engage. Un round peut se terminer prématurément sans que toutes les figurines n'aient été activées si les deux joueurs décident de passer.

Important : Il est interdit de procéder à deux ré-activations successives ou de ré-activer une figurine tant que toutes les autres figurines de la Team n'ont pas été activées au moins une fois.

Gestion de l'Environnement

Pendant l'étape de Gestion de l'Environnement sont activés les PNJ n'ayant pas été activés pendant l'étape précédente.

Étape de Défausse

A l'étape de défausse, chaque joueur :

- **Défausse** tout les ☒ attribués à ses figurines.
- **Défausse** un marqueur d'état de **chaque type** sur chacune de ses figurines.
- **Déclare** *mortes* toutes ses figurines *blessées*.

Reconstitution des réserves

Pour chaque joueur, les réserves sont reconstituées suivant les procédures suivantes :

- La réserve de ☒ est **complétée** avec un nombre de ☒ récupérés depuis la défausse correspondant à la somme des caractéristiques d'Habilité des figurines **en état de combattre** de la Team (ni Mort, ni Blessées).
- La réserve de ☒ est **complétée** avec tout les ☒ encore placés sur les profils des figurines.

Le total des dés contenus dans une réserve ne peut excéder le nombre de dés qui la constituait en début de partie.

Fin de round

Le compteur de round est incrémenté de 1. S'il était placé sur 6 ou si un joueur ne possède plus de figurines en état de combattre (*Blessées* ou *Mortes*), la phase de débriefing débute. **Les joueurs retournent leurs cartes d'équipements, d'armes et de capacités.**

Phase de débriefing

Les conditions de victoire de la mission en cours sont relues. Chaque joueur comptabilise ses points de succès, le plus haut l'emporte.

6. Agir

Définition

Lorsqu'un joueur active une figurine, il peut effectuer jusqu'à **2 Actions** au choix parmi les suivantes, à l'aide d'un (ou plusieurs) dé(s) attribué(s) à la figurine :

- **Actions Stratégiques**
- **Action de Combat**

Une figurine est limitée à une seule action de combat par activation.

Action Stratégique

Une Action Stratégique est une action parmi la liste suivante :

- **Courir**, qui se fait toujours en ligne droite, par incrément de R1 ou moins, de bout à bout de la réglette
- **Entrer ou sortir d'un décor avec l'attribut Encombré**
- Se **Désengager** d'un corps à corps avec **une** figurine adverse en contact socle à socle
- **Sauter**, qui permet de franchir en ligne droite un décor de moins de 2" de haut et de large
- **Actionner** un mécanisme dans le cadre de la mission
- **Utiliser un équipement**
- **Utiliser une capacité**
- **Retirer un marqueur d'état**
- **Retirer un marqueur d'état sur une figurine au contact**
- **Donner un ordre à un PNJ** situé à une distance inférieure à la Pr de la figurine activée.

On ne peut retirer plus d'un marqueur état du même type par round sur une même figurine. Attention, l'utilisation d'un équipement, d'une capacité ou d'un mécanisme demande parfois plusieurs Actions Stratégiques **successives** pour être menée à bien.

Action de Combat

L'action de combat permet de déclarer **une seule** attaque contre une figurine adverse. Une action de combat doit toujours être déclarée avec au moins 1 dé. Il est impossible d'attaquer avec une arme force 0 et tuer une figurine *blessee* requiert donc au moins la défausse d'un dé.

Armes, Équipements et Capacités

La caractéristique **AS** correspond au nombre d'**actions stratégiques successives** que nécessitent l'équipement ou la capacité pour être activé. Une valeur d'AS égale à 0 implique que l'équipement ou la capacité est **automatiquement actif** et apporte son effet **dès que la situation ou le joueur l'exige**.

Les armes ne demandent qu'une action de combat pour être utilisées.

Après chaque utilisation d'une arme, d'un équipement ou d'une capacité, le joueur incline la carte correspondante, celui-ci devient alors **inutilisable jusqu'au prochain round**.

Utilisation unique

Certaines cartes stipulent qu'elles sont à **Utilisation Unique**, elles ne sont alors jamais retournée mais simplement défaussées après utilisation, et ne peuvent donc plus être utilisées.

Rechargement (x)

Certaines cartes stipulent qu'elles sont à **Rechargement (x)**, elles ne sont alors jamais redressées en fin de round. La figurine doit dépenser **x** Actions Stratégiques pour redresser la carte et la rendre à nouveau utilisable.

Déclencheur

Certaines cartes possèdent un **déclencheur** stipulé par un icône, celui-ci conditionne la résolution d'effets particuliers.

Courir

Courir se fait toujours **en ligne droite**, par incrément de R1 **ou moins**, de bout à bout de la réglette. Il n'est pas possible d'opérer de virages pendant une action stratégique « courir ». La largeur du socle d'une figurine représente son empattement, si le socle ne peut pas traverser une zone, la figurine ne le peut pas non plus. Deux figurines ne peuvent se chevaucher et se considèrent mutuellement comme des obstacles.

Se Désengager

Se **Désengager** d'un corps à corps avec une figurine adverse en contact socle à socle est possible moyennant **une action stratégique par figurine adverse non activée en contact**. Néanmoins une action de désengagement doit toujours être suivie d'une action stratégique courir permettant de rompre le contact avec la ou les figurines adverses.

Types d'armes

Chaque arme possède 4 caractéristiques :

- La **portée (R min et R max)** : elle limite l'utilisation de l'arme à une plage de distance restreinte.
- La **force** en ☒ : Le nombre maximal de ☒ que le joueur peut **utiliser** lorsqu'il résout une action de combat en l'utilisant.
- Le(s) **déclencheur(s)** : Apporte des effets divers à l'arme (feu, électricité, etc.)

Toutes ces informations sont résumées sur la carte de chaque arme.

Procédure d'activation

L'activation d'une figurine suit la procédure suivante :

- 1) **Choix** de la figurine activée
- 2) Déclaration des **Renforts** (optionnel)
- 3) **Séquence d'attribution**
- 4) **Choix** d'une ou plusieurs actions
- 5) **Résolution** de(s) l'action(s)
- 6) Si la **carte de profil** de la figurine ne l'était pas déjà, elle est **incliné**.
- 7) **Fin** de l'activation

Orientation

Pendant l'activation ou la **séquence d'activation** d'une figurine, celle-ci peut être **orientée à loisir** par son propriétaire.

Séquence d'attribution

Lors de l'activation d'une figurine, en réaction à une attaque voir lors d'un effet de jeu, le joueur procède à une séquence d'attribution suivant la procédure suivante : **Depuis ses réserves**, il pioche un **nombre de ☒ de son choix**. Il ne peut excéder une **valeur limite** équivalente à la **caractéristique d'Habilité de la figurine activée**. Il répète la **même procédure pour les ☒**. Enfin, il jette l'intégralité de ces dés puis les **attribue** à sa figurine en les plaçant sur son profil.

Choix d'une action

Une fois la séquence d'attribution terminée, le joueur doit **choisir** quelle(s) action(s) va effectuer sa figurine. Il utilise ou défausse (suivant la situation) des ☞ ou ☞ attribués à sa figurine pour permettre la résolution des actions.

Résolution des Actions Stratégiques

Le joueur peut résoudre des actions stratégiques **en défaussant** ☞ ou ☞ pour **chacune** d'elles.

Résolution d'une Action de Combat

La résolution d'une action de combat (au contact ou à distance), suit la procédure suivante :

- 1.** L'attaquant **désigne la cible** de l'attaque (le défenseur), **l'arme utilisée** puis vérifie si les conditions sont réunies pour que l'attaque soit résolue. Si ce n'est pas le cas, l'action de combat prends fin immédiatement.
- 2.** L'attaquant désigne quel(s) dés attribués vont être utilisés, dans la limite du nombre maximum déterminé par la force de l'arme utilisée.
- 3.** **Si le défenseur n'a pas déjà été activé (et uniquement dans ce cas)**, son propriétaire **effectue** immédiatement **une séquence d'attribution** sur celui-ci.
- 4.** Au choix de l'attaquant, la valeur de chaque dé désigné pour l'attaque est comparée à un ☞ attribué au défenseur :
 - S'il n'est possible d'opposer **aucun** ☞ :
 - **Le défenseur défausse un ☞**
 - **L'attaquant défausse le ☞ sans opposition.**
 - Si le résultat est **égal** au ☞ opposé :
 - **Le ☞ du défenseur est défaussé.**
 - **Le ☞ de l'attaquant est défaussé.**
 - Si le résultat est **supérieur** au ☞ opposé :
 - **Le ☞ du défenseur est défaussé.**
 - **Le ☞ de l'attaquant est remplacé sur son profil.**
 - Si le résultat est **inférieur** au ☞ opposé :
 - **Le ☞ de l'attaquant est défaussé.**
 - **Le ☞ du défenseur est remplacé sur son profil.**
- 5.** La carte de l'arme utilisée par l'attaquant est inclinée.
- 6.** Si au moins ☞ a été défaussé par le défenseur, le déclencheur de l'arme de l'attaquant est activé. Soit l'effet indiqué est immédiatement résolu, soit un (ou plusieurs) marqueur du type du déclencheur est placé sur le profil du défenseur.

Attaque à distance

Une action de combat à distance se résout de manière tout à fait classique mais doit répondre aux conditions suivantes ; **la cible doit être** :

- **Visible**
- **Valide ou à couvert**
- **Libre**
- **A portée utile** de l'arme choisie pour le tir

Si la cible est à couvert, la force de l'arme est diminuée de 1.

Si l'attaquant est en contact avec un décor ayant l'attribut Position de Tir, ce décor ne comptera pas comme un couvert pour la cible désignée. Toutefois, ce décor doit être situé sur la trajectoire du tir.

Attaque au corps à corps

Une action de combat au corps à corps se résout de manière tout à fait classique mais doit répondre aux conditions suivantes ; la cible doit être :

- **Valide ou à couvert** (le bonus de couvert est ignoré).
- **En contact socle à socle** avec l'attaquant.
- Les cartes des armes de corps à corps ne sont jamais inclinées après une attaque.

Renforts

Après avoir choisit une **figurine libre à activer possédant une Pr non nulle**, mais avant de débiter la séquence d'attribution **et seulement si l'adversaire n'effectue pas de Réaction**, le joueur peut **appeler en Renfort** une ou plusieurs **figurines n'ayant jamais été activées**. Elles doivent se trouver **à une distance inférieure à leur portée de renfort respectives (Pr)**.

Les Renforts permettent, **lors de la séquence d'attribution, de piocher au maximum un nombre de ☉ dans la réserve équivalent à la somme totale des caractéristiques d'Habilité de la figurine activée plus des figurines en renfort**. Il en va **de même pour les ☹**. Après le jet, le joueur attribue ces dés à la figurine activée mais aussi aux figurines en renfort. **Le joueur peut défausser un des dés lancé pour relancer l'ensemble des autres, et ce autant de fois qu'il le souhaite !** Pour le reste du tour, les figurines ayant été appelées en renfort sont considérées comme ayant été activée (les cartes d'archétypes sont inclinées).

Réaction

Après qu'un joueur ait choisit une figurine pour une activation mais avant qu'il ne déclare ses éventuels renforts, **toute figurine adverse peut effectuer une Réaction.**

Cette figurine adverse doit :

- être non activée
- libre
- pouvoir voir la figurine en cours d'activation
- être située au maximum à R1 de celle-ci.

La réaction implique l'**activation de cette figurine adverse et empêche l'utilisation de renfort pour les deux adversaires.** Chaque étape sera effectuée **successivement** par les deux joueurs, en commençant par le joueur qui est à l'origine de l'activation initiale. **Une figurine effectuant une réaction n'est pas autorisée à effectuer une action d'attaque à l'encontre d'une autre figurine que celle étant à l'origine de cette réaction.** Enfin, l'ordre de jeu pour la résolution des actions sera géré grâce à la règle de **Priorité.**

Réaction adverse

Le joueur 1 active une figurine, le joueur 2 effectue une Réaction avec l'une des siennes. Voici, en détail, la procédure à suivre dans une telle situation :

1. Début de l'activation de la figurine du joueur 1
2. Réaction déclarée par le Joueur 2
3. Début de l'activation de la figurine du joueur 2
4. Séquence d'attribution Joueur 1
5. Séquence d'attribution Joueur 2
6. Détermination de la Priorité
7. Choix et Résolution de l'action du joueur ayant la Priorité
8. Choix et Résolution de l'action du joueur n'ayant pas la Priorité
9. Fin de l'activation Joueur 1
10. Fin de l'activation Joueur 2

La règle d'activation alternée implique qu'en cas de réaction, **c'est à nouveau au joueur ayant été interrompu d'activer une figurine.** Dans l'exemple ci-dessus, c'est donc au Joueur 1 d'activer une figurine.

Ré-activation

Une figurine déjà activée peut être ré-activée plusieurs fois lors d'un round. La figurine est alors **activée de manière habituelle mais ne peut appeler de renforts.** Il n'y a pas de limite au nombre de ré-activations d'une figurine. **Il est interdit de procéder à deux ré-activations successives ou de ré-activer une figurine tant que toutes les autres figurines de la Team n'ont pas été activées au moins une fois.**

7. Règles spéciales

Grenades

Les grenades sont des équipements particuliers définis par 2 caractéristiques supplémentaires :

- **L** : la **Longueur** du lancé
- **S** : le rayon du **Souffle**

Lors d'un lancé, le joueur cible un **point d'impact** à une distance inférieure à la caractéristique L de la grenade utilisée. La mesure ne tient pas compte des éventuels obstacles, le point d'impact peut ne pas être visible. Si la trajectoire du lancé rencontre un obstacle de plus de R1 de haut, le point d'impact est placé au droit de cet obstacle à l'intersection de la trajectoire du lancé et de la surface de l'obstacle.

Toute figurine adverse, **non activée**, pour qui le point d'impact est **visible** et se trouvant à **R1 ou moins** de celui-ci **peut relancer la grenade**. Le propriétaire de la figurine **devra défausser** ☒ depuis sa réserve. La grenade sera alors relancée en ligne droite depuis l'avant de cette figurine à une distance équivalente à la caractéristique L de la grenade, le point d'impact sera alors déplacé en conséquence. Une grenade ne peut être **relancée qu'une seule fois**.

Une fois le point d'impact définitif déterminé, toute figurine située à l'intérieur d'un cercle centré sur le point d'impact et ayant pour rayon la valeur de **Souffle** subit les effets de la grenade. Certaines grenades ne possèdent pas de valeur de Souffle.

Artillerie

Les armes d'**Artillerie** ont un fonctionnement similaire aux grenades mais :

- Le point d'impact ciblé doit être **visible** par le tireur
- Le tireur doit posséder la compétence **Artilleur**
- Les figurines adverses ne peuvent pas relancer le projectile
- Les obstacles de plus de R1 de haut **ne bloquent pas** la trajectoire

Les armes d'artillerie sont assimilées à des équipements.

Décors légers

Un décor ayant l'attribut Léger peut être ciblé par une attaque ou un effet d'équipement. Dès lors il est assimilé à une figurine de PNJ neutre ayant une valeur de pouvoir et d'habileté de 1 avec des dés attribués prenant automatiquement une valeur de 1 (valables pour toute la partie). Si le décor doit défausser au moins ☒, il est détruit et retiré de la table.

Comportement des PNJ

Les PNJ possèdent leurs propres profils, réserves et défausse. Ils sont assimilés à la Team d'un 3ème joueur prenant part à la partie mais ne bénéficiant d'aucun bonus stratégique. Les PNJ s'activent toujours en dernier lors de l'étape de Gestion de l'environnement suivant un ordre défini par le joueur ayant l'initiative mais sont sous le contrôle du joueur défenseur.

Néanmoins, un joueur peut forcer l'activation et la prise de contrôle d'un PNJ en utilisant l'action stratégique « Donner un ordre ». Dès lors, le PNJ sera la prochaine figurine à être activée et sera sous le contrôle du propriétaire de la figurine ayant donné l'ordre, en étant assimilé temporairement à un membre de sa Team (cela constitue la seule exception à la règle d'activation alternée).

Un PNJ ne peut pas être activé plus d'une fois par round, ne peut pas recevoir de renfort et ne peut effectuer de réaction.

Armes de souffle (flamme avec socles)

Certaines armes telles que les lance-flammes impactent une zone plutôt qu'une figurine en particulier. Lors de l'utilisation de telles armes, toutes les figurines dont le socle est coupé par la trajectoire et qui sont à portée sont impactées. L'attaque est résolue de manière classique en commençant par la figurine adverse la plus proche, mais au lieu de retourner sur le profil de l'attaquant, les dés gagnants peuvent être réservés. Si l'attaquant le souhaite, la seconde figurine la plus proche subit alors une attaque avec ces dés réservés en répétant la même procédure. Et ainsi de suite pour les éventuelles autres figurines impactées. Tout litige concernant l'ordre de résolution est tranché par l'attaquant.

Les armes de souffle ignorent toute notion de couvert.

8. Marqueurs d'état et Déclencheurs

Enflammé (flamme)

Certaines armes et équipements enflamment les combattants. L'état **Enflammé** est symbolisé par un (ou plusieurs) marqueur(s) jaune(s) sur le profil. Si une figurine possède **au moins** un marqueur Enflammé, sa caractéristique d'**habilité est réduite à 1**.

Empoisonné (Virus)

Certaines armes et équipements empoisonnent les combattants. L'état **Empoisonné** est symbolisé par un (ou plusieurs) marqueur(s) vert(s) sur le profil. Si une figurine possède au moins un marqueur empoisonné :

- Elle voit sa valeur de Pr réduite à 0.
- Elle ne peut être activée plus d'une fois par round.
- Elle perd automatiquement la priorité lors d'une réaction.

Déstabilisé (Éclair)

Certaines armes et équipements déstabilisent les combattants, L'état **Déstabilisé** est symbolisé par un (ou plusieurs) marqueur(s) bleu(s) sur le profil. Si une figurine possède au moins un marqueur sonné :

- Elle ne peut effectuer d'action de combat.
- Elle ne peut utiliser de grenades ou d'armes d'artillerie.

Immobilisé (petites bulles)

L'état **Immobilisé** est symbolisé par un (ou plusieurs) marqueur(s) rouge(s) sur le profil. Si une figurine possède au moins un marqueur immobilisé :

- Elle voit sa valeur de Pr réduite à 0.
- Elle ne peut être activée plus d'une fois par round.
- Elle perd automatiquement la priorité lors d'une réaction.
- Elle ne peut effectuer d'action de combat ou stratégique.
- Sa caractéristique d'habilité est réduite à 0.

9. Scénarios