

SHADOW WAR ARMAGEDDON

FEUILLE DE REFERENCE

SEQUENCE DE JEU

1	MOUVEMENTS	3	CORPS A CORPS
2	TIRS	4	RALLIEMENT

MOUVEMENT

Lors de votre tour, vous pouvez déplacer vos troupes dans l'ordre suivant.

CHARGES

- 1 Si vous voulez qu'un de vos combattants charge un ennemi pour l'attaquer au corps à corps, vous devez le faire avant de déplacer vos autres combattants. Vous devez déclarer la charge à votre adversaire en indiquant quelles figurines sont impliquées. Seul un adversaire visible peut être chargé

MOUVEMENTS OBLIGATOIRES

- 2 Un combattant doit parfois se déplacer d'une certaine façon. Ceci est un mouvement obligatoire. Effectuez tous les mouvements obligatoires avant les autres mouvements

AUTRES MOUVEMENTS

- 3 Vous pouvez maintenant déplacer les figurines qui n'ont pas effectué de déplacement. Aucun mouvement ne peut se terminer au contact d'une figurine adverse (c'est une charge illégale).

ACTIONS ET DISTANCES DE DEPLACEMENT

Normal	La figurine avance de sa valeur de mouvement (M)
Course	La figurine avance du double de sa valeur de mouvement. Elle ne pourra pas tirer durant la phase de tir
Charger	La figurine avance du double de sa valeur de mouvement
Se cacher	Un combattant peut se cacher s'il n'a pas couru durant ce tour.
Se relever	Un combattant bloqué peut se relever.
Ramper	Un combattant bloqué ou au tapis peut se déplacer de 2" en rampant pour se mettre à l'abri
Se soustraire	Un combattant bloqué à moins de 2" d'une figurine amie peut faire un test d'initiative pour recouvrir son sang-froid.

TERRAIN ET OBSTACLES

Type de terrain	Exemples	Modificateur
Découvert	Sol, planchers, passerelles et échelles y compris en franchissant des portes, des trappes ou des écoutilles	Aucun
Difficile	Plans inclinés, zones glissantes, taillis, mares peu profondes ou étendues poussiéreuses	Demi-Déplacement
Très difficile	Fosses de liquides toxiques, fissures étroites ou décombres	Quart de déplacement
Infranchissable	Fosses, tunnels effondrés, murs	Impossible
Obstacle (petit)	Barrières ou murets d'une hauteur inférieure à 1"	Aucun
Obstacle (moyen)	Barrières ou murets dont la hauteur est comprise entre 1" et 2" et la largeur inférieure à 1"	Demi-Déplacement

COMMANDEMENT

Pour effectuer un test, lancez 2D6 et comparez à la valeur de Commandement de la figurine. Si le résultat est inférieur ou égal, le test est réussi. Sinon c'est un échec.

TESTS

MORAL	Si une figurine est mise au tapis ou hors de combat, chaque combattant ami à 2" ou moins doit immédiatement effectuer un test de moral. Un combattant démoralisé doit lancer 2D6" pour se mettre à couvert sauf s'il est au tapis auquel cas son déplacement est limité à 2".
DEROUE	Une section ayant subi au moins 25% de pertes doit effectuer un test au début de son tour en prenant la valeur de Commandement du chef de section. En cas d'échec, la section abandonne le combat. Une figurine démoralisée qui se trouve hors de vue de l'adversaire peut effectuer un test de ralliement à la fin du tour. En cas de réussite, elle reprend son sang-froid sinon elle reste démoralisée. Tout combattant bloqué est remis debout.
RALLIEMENT	Tout combattant au tapis fait un jet de trauma:

D6	Traumatisme
1	Le Combattant est bloqué
2-5	Le Combattant reste au tapis
6	Le Combattant est Hors de combat, il est retiré

TIRS

TOUCHER LA CIBLE

CT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

MODIFICATEURS POUR TOUCHER

-1	Tirer sur un ennemi qui charge la figurine
-1	Tirer en état d'alerte
-1	Tirer sur une cible se déplaçant au pas de course
-1	Tirer sur une cible bénéficiant d'un couvert partiel
-2	Tirer sur une cible bénéficiant d'un couvert important
-1	Tirer sur une petite cible (moins de 1/2")
+1	Tirer sur une grande cible (plus de 2")

Certaines armes bénéficient de bonus/malus - voir tableau des armes

Si le score à atteindre est supérieur à 6, utilisez la règle suivante: Si le résultat pour toucher est un 6. Relancez le D6 et consultez le tableau ci dessous :

Résultat requis pour toucher	7	8	9	10
Score du 2ème D6	4+	5+	6+	raté

COMBATS

Toutes les figurines soles à soles peuvent combattre au corps à corps.

Jets d'Attaques	Lancer un D6 pour chaque attaque de la figurine. Un combattant avec la compétence <i>Contre-attaque</i> qui a été chargé, gagne une attaque. Chaque joueur prend son meilleur résultat et ajoute la CC de la figurine ainsi que les modificateurs.
Résultat	Le résultat le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, la figurine avec la plus grande Initiative l'emporte.
Vainqueur	Faites la différence entre le score du vainqueur et celui du perdant. Chaque point de différence est une touche.
Nombre de touches	Lancer un D6 par touche et consulter la table pour blesser
Jet pour Blesser	Une figurine portant une armure peut faire un jet de sauvegarde pour chaque blessure reçue.
Jet de sauvegarde	Retirer les blessures des PV de la figurine. Si la caractéristique PV atteint 0, la figurine doit consulter la table des Traumas.
Blessures	

MODIFICATEURS POUR TOUCHER

+1	Maladresse	Ajoutez un point par "1" dans les jets de l'adversaire
+1	Coup critique	Si vos jets d'attaque comportent plusieurs "6", ajoutez +1 pour chaque "6" à l'exception de celui du meilleur résultat.
+1	Charge	Si la figurine vient de charger l'adversaire
+1	En hauteur	Si la figurine est au dessus de son adversaire
-1	Encombré	Si la figurine porte une arme lourde ou un équipement encombrant
-1	Obstacle	Si votre figurine a chargé un combattant protégé par un couvert.

TABLE POUR BLESSE

		ENDURANCE DU DEFENSEUR									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FORCE DE L'ATTAQUANT	1	4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
	3	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
	4	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

TRAUMA

Lorsqu'un combattant perd son dernier PV, le joueur qui a infligé la blessure lance un D6 et consulte la table ci-dessous:

D6	Traumatisme	Effets
1	Blessé seulement	La cible est légèrement blessée. Réduire sa CC et sa CT de 1 jusqu'à la fin de la partie
2-5	Au tapis	La cible s'écroule. Elle est blessé et plus ou moins consciente. Placez la figurine sur le ventre (*)
6	Hors de combat	La figurine est sérieusement touchée et elle tombe inconsciente. Retirez la figurine de la partie.

(*) Durant la phase de ralliement, tout combattant au tapis doit effectuer un nouveau jet sur la table des traumatismes.

