

MUTANTS AND DEATH RAY GUNS

Activation

Lancer 1, 2 ou 3 dés à comparer à la Qualité de la figurine activée. Chaque réussite donne droit à une action. Le tour prend fin immédiatement après l'activation de la figurine si deux échecs sont obtenus. Une figurine à plus de 2 portées longues de tout ennemi actif peut bénéficier d'un mouvement gratuit s'il renonce à s'activer normalement.

Actions possibles

1 déplacement = 1 action*

1 attaque ou 1 tir = 1 action**

1 attaque puissante ou 1 tir visé = 2 actions**

Quitter un corps à corps = 2 actions

Se jeter à terre = gratuit

Se relever = 1 action

Utiliser une mutation = 1 action

Utiliser un objet = 1 action

Recharger une arme = 1 action

Désenrayer une arme = 1 action

Se mettre en réserve = 2 actions

** Diminuer le mouvement d'un cran si le déplacement a lieu en terrain difficile ou s'il faut franchir un obstacle. Une figurine peut toujours se déplacer d'un socle par action de déplacement.*

*** Une seule attaque par tour seulement. Plusieurs tirs possibles si chaque cible est à portée courte de la cible précédente.*

Quand tester le moral

Une figurine doit tester son moral dans les cas suivants :

- Elle est chargée par un ennemi terrifiant.
- Son leader vient de mourir.
- Une mort violente a lieu à portée longue.
- La bande tombe à moins de 50% de ses effectifs.
- Elle est confrontée à sa phobie.

Comment tester le moral

Lancer 3 dés à comparer à la Qualité de la figurine.

3 réussites = la figurine tient bon !

2 réussites = 1 mouvement de fuite.

1 réussite = 2 mouvements de fuite.

0 réussite = figurine éliminée.

Les figurines à portée longue et en ligne de vue d'un leader ont +1 à tous les tests de Qualité.

Corps à corps

Chaque adversaire lance 1d+C et compare son score à celui de l'adversaire. Le plus haut score l'emporte.

- Si le dé du vainqueur est impair, le perdant recule d'un pouce. Le vainqueur peut poursuivre.
- S'il est pair, le perdant est à terre.
- Si le vainqueur double le résultat du perdant, ce dernier est éliminé.
- S'il le triple, la victime subit une mort horrible.

Modificateurs de corps à corps

Surnombre = -1 par adversaire non engagé ailleurs

Monté contre figurine à pieds = +1

Plus grand que l'adversaire = +1

Adversaire paralysé ou à terre = +2*

Derrière un obstacle ou en hauteur = +1

Attaque puissante = -1 pour l'adversaire

Embuscade = +1

Tirs

Les tirs fonctionnent de la même manière que le corps à corps mais seul le tireur peut battre son adversaire et aucune poursuite n'est possible.

De plus, le tireur lance un dé de plus en tirant. Si les deux dés lancés donnent le même résultat, un problème survient.

1 : L'arme est cassée et devient inutilisable.

3 ou 5 : Enrayement ! L'arme doit être désenrayée ce qui nécessite une action et un jet de Qualité réussi.

2, 4 ou 6 : L'arme doit être rechargée (1 action).

Modificateurs de tir

Portée x2 = -1 (-2 si arme primitive)

Portée x3 = -2 (-4 si arme primitive)

Cible à couvert = -1

Cible grande ou énorme = +1

Cible paralysée = +2*

Cible à terre = -1 sauf si à portée courte**

Tir visé = -1 pour l'adversaire

Embuscade = +1

Tirs supplémentaires = -1

** Mort rapide*

*** Mort rapide si portée courte*

Certaines règles sont des ajouts ou des modifications personnelles, de la v5 de SBH ou de certains suppléments. Certains modificateurs de tir sont légèrement modifiés ainsi que les règles concernant le dysfonctionnement des armes.