

DEAD ZONE

◆ AIDE DE JEU ◆

MUTATIONS (P79)

En allouer (3 pour les Plagues) aux figurines disposants de la capacité **Mutant** lors du Déploiement ou lors de l'utilisation d'une carte tactique **Twisted**.

	Acid Bite (Morsure Acide) – Arme (Portée F, AP2)		Razor Claws (Griffes) – Arme (Portée F, AP1)
	Acid Breath (Souffle Acide) – Arme (Portée 2, AP2, Limited Range). Ne peut être utilisé que si la figurine possède une valeur de Shoot (Tir) et non un "-".		Spiny Growths (Proéminences osseuses) – La figurine gagne Tough (Coriace)
	Crippling Spasms (Spasmes tétanisants) – La figurine gagne Slow (Lent)		Vestigial Wings (Ailes rudimentaires) – La figurine gagne Glide (Planer)
	Overactive Metabolism (Métabolisme hyperactif) – La figurine gagne Agile		Wasting Muscles (Dépérissement) – La figurine gagne Vulnerable

CARTES TACTIQUES (P32)

Limites : Max une carte Active par figurine par tour et Max une par test.

Fin de Round : Si aucune carte jouée durant le Round, il faut en défausser une à la fin du Round.

Pioche : Les cartes qui excèdent la première valeur de Commandement lors de la pioche ne sont pas placées dans la défausse mais **sous la pioche**.

★	Active – A jouer sur une figurine pendant son activation.
☠	Réaction – A jouer en réaction pendant le tour adverse
★ ☠	Hybride - Peut-être jouée pendant son tour ou celui de l'adversaire

DÉGATS (P34)

Etats : Indemne, Blessé (Injured), ou Mort

Dégâts : # succès de l'attaque - # succès de la cible – armure (après réduction de l'AP)

Résultat : 1 dégat = Blessé (Injured) ou Mort si déjà Blessé. 2+ dégâts = Mort.

RANG D'AGRESSIVITE (P9)

Suppressed (Démoralisé) – Coucher la figurine et placer un marqueur ☹. La seule action permise lors de son activation est un Get Mean.

Pinned (Immobilisé) – Coucher la figurine. Sa première action est obligatoirement un Get Mean.

Alert – état normal des figurines

Enraged (Enragé) – Placer un marqueur ☠.

EQUIPEMENTS (P76)

Coût [X] Points. Portée : F=Fight (Combat). #=Shoot (Tir).

	Ammo [1] (One-use) +2 bonus aux actions de Blaze Away (Tir de Suppression).
	AP Ammo [2] (One-use) AP1 bonus aux actions de Shoot (Tir).
	Energy Shield (X) [X+1] Après avoir encaissé des dégâts, lancer X d8s. Chaque 6+ annule 1 dégat. Si plus de 1 que de 6+, l'Energy Shield est détruit (il bloque tout de même les dégâts pour chaque 6+ obtenu).
	Frag Grenade [3] (Portée 3, Limited Range, Frag, One-use) Action Throw Grenade.
	Glue Grenade [3] (Portée 3, Limited Range, One-use) Action Throw Grenade. Marquer toutes les figurines du Cube comme Activées.
	Holo-Sight [3] L'action Aim (Viser) donne un bonus de +2 au lieu de +1.
	Intel - +1VP en le ramassant. Placer immédiatement sous votre carte mission.
	Special – Soit l'effet est spécifié dans la mission, autrement traiter comme Intel.
	Jump Packs [1] Bouger en hauteur sans avoir besoin d'un mur. Permet de sauter par-dessus un mur ou d'un espace d'1 Cube en restant à la même hauteur (avec une action Sprint).
	Medi-Pack [3] (One-use) Pour une Action Longue, enlever 1 Blessure à une figurine vivante dans le même Cube (peut s'appliquer à soi-même) s'il n'y a pas d'ennemis.
	Sentry Gun [5] (Portée 8, Rapid Fire, Weight of Fire, Deployable, Sentry)
	Smoke Grenade [2] (Portée 3, Limited Range, One-use) Action Throw Grenade. Bloque LdV qui passe par ce Cube. Il reste possible d'effectuer une Blaze Away (Tir de Suppression) sur ce Cube mais avec un malus de -2. Les Cubes adjacents (même niveau ou plus haut) subissent un malus de -1 pour tous les Shoot (Tir) ou Blaze Away (Tir de Suppression) qui les cibles ou qui ont une LdV qui passe à travers. A la fin de chaque tour lancer 1d8. Sur un 5+ la fumée se dissipe.
	Stealth Cloaks [5] Les attaques contre le porteur de cet objet reçoivent un malus de : -2 Shoot (Tir), -1 Blaze Away (Tir de Suppression).
	Targeter [1] comme la capacité Spotter (Cibleur) mais ne fonctionne que quand la figurine n'a pas encore été activée ce tour.

ABILITIES (CAPACITÉS) (P66)

Agile – A chaque tour, permet de faire un Climb/Sprint (Escalader/Course) pour une Action courte.

AP(X) (Armor Piercing) – ignorer X pts d'armure. Cumulatif.

Beast (Bête) – Ne peut pas prendre, transporter ou utiliser des objets.

Blast – Remplace l'action normal de Shoot (Tir)/Blaze Away (Tir de Suppression). Lancer pour toucher sans opposition. Regarder alors la table Frag ou Blast. Affecte la cible et toutes celles adjacentes sur le même/au-dessus niveau avec un clear path. Clear path si une figurine de taille 1 avec un Jump pack peut bouger sur ce cube.

Boom! – Explode quand la figurine est tuée ou par choix à son activation. L'explosion provoque un Frag qui cible le Cube.

Brawler (Brutasse) – +1 dé pour les actions de Fight (Combat).

Construct – Le niveau d'Aggression est toujours Alert.

Deliberate – Shoot (Tir), Blaze Away (Tir de suppression), Throw (Lancer) sont des Actions Longues pour cette arme.

Deployable – L'arme a 2 états : Déployée ou rangée. Elle commence toujours rangée (à moins qu'elle n'appartienne à un Ingénieur).

Dans l'état rangée, elle est traitée comme si elle était un objet (échangeable, lâchée par les morts...)

Cette arme ne peut être déployée ou rangée que par des figurines ayant la compétence Engineer (Ingénieur) au prix d'une Action Longue. Placer un marqueur Overwatch quand elle est déployée. Ne peut plus être déplacée quand déployée. Peut uniquement réagir aux actions ennemies (via Overwatch).

Discipline – l'action Get Mean!, permet de baisser ou d'augmenter le niveau d'Aggressivité de 1.

Engineer (Ingénieur) – On ne peut pas jouer de cartes tactiques Booby Trap contre un Ingénieur. Peut déployer/ranger une arme possédant le trait Deployable (Action Longue). Peut commencer la partie avec une arme Deployable en mode déployée placée dans le même Cube que lui.

Fast (Rapide) – Sprint est une Action courte.

Firestorm (Déluge de feu) – +2 dés aux actions Blaze Away (Tir de Suppression).

Frag – Comme un Blast avec en plus des dégâts normaux (différence de réussite = potential damage)

Glide (Planer) – Permet de tomber de n'importe quelle hauteur sans souffrir de dégâts lors d'une action de Move (Déplacement)/Sprint (Course). Pour chaque niveau de hauteur il est possible de bouger d'un cube (orthogonalement ou en diagonal).

Gun Crazy (Flingueur) – Les actions de Shoot (Tir) ou de Blaze Away (Tir de Suppression) sont des Actions Longues. Après résolution, lancer 1d8 :

1-2: l'adversaire choisit une arme qui n'a pas encore été utilisée et fait une attaque, puis fin du tour de la figurine

3-4: Fin du tour de la figurine.

5-8: choisir une arme qui n'a pas encore été utilisée et résoudre une attaque. Répéter jusqu'à un jet de 1-4 ou jusqu'à ce que toutes les armes soient utilisées.

On ne peut attaquer une même cible qu'une seule fois lors de cette activation.

Hover (Lévitiation) – Permet de s'élever/tomber d'un niveau lors d'une action de Sprint (Course). -1 pour se défendre contre les effets de Blasts.

Indirect (Tir indirect) – Permet de tirer normalement ou en tir balistique (indirect). Dans ce cas, traiter comme le lancement d'une grenade (Throw). Pas besoin de LOS, mais la cible doit être visible par le joueur (pas par la figurine) d'au-dessus et pas plus proche que 1/2 portée. Ne peut pas être couplé avec une action Aim (Viser).

Irresistible – Si la cible a la capacité Tough (Coriace)/Really Tough (Vraiment Coriace), considérer qu'elle a à la place +1/+2 armure.

It Burns! – Si la cible touchée survit aux dégâts, faites un test en opposition 4+ (X) contre Survive. Egalité ou Survive Gagne : pas de dégâts. Fire gagne : dégâts normaux +1. Fire Double : dégâts normaux +1 et continue de brûler. Au début du prochain tour de la figurine refaire un test à -1 en Survive qui est considéré comme une Action Longue. Survive +1 par figurine amie dans le même Cube.

Knockback (Recul) – Après avoir été touché, si la cible n'a pas au moins le Double de succès que l'attaquant, elle est alors déplacée d'un Cube dans la direction opposée. Au besoin, résoudre l'effet de chute ou de percussion avec un mur. La cible perd 1 niveau d'Aggressivité.

Limited Range (Portée limitée) – Ne peut pas être utilisée au-delà de la distance de combat (pas de portée longue = portée x2).

Long Reload (Rechargement long) – Après avoir tiré, mettre un marqueur de rechargement. Recharger est une Action Longue.

Marksman (Tireur d'élite) – +1 dé aux actions de Shoot (Tir).

Massive Frag – +2 sur les effets de la résolution d'un Frag.

Medic – Considérer que la figurine dispose toujours d'un medi-pack.

Mutant – Les cartes tactiques indiquant le prérequis Mutant ne peuvent être jouées que sur une figurine disposant de cette capacité.

Non-combatant – Ne peut pas faire d'action Fight (Combat) et doit donc choisir l'option Survive quand cette figurine se fait engagée dans un Fight (Combat).

One-use (utilisation unique) – Cet objet ne peut être utilisé qu'une seule fois par bataille.

Own Agenda () – A l'activation de cette figurine, lancer 1d8. 1-2: l'adversaire joue cette figurine pour cette activation. 3-4: La figurine ne fait rien. 5-8: activation normale.

Psychic – Peut effectuer des actions Psychic. Cf. page 72.

Rampage (Déchaîner) – Quand la figurine est dans l'état blessé, son niveau d'agressivité est toujours Enraged (Enragé). A son activation, lancer 1d8. 1-2: l'adversaire joue cette activation, 3-6: activation normale, 7-8: Pour cette activation la figurine dispose de Fast (Rapide).

Rapid Fire (Tir en rafale) – Cette arme ne peut pas faire d'action Shoot (Tir) mais uniquement de Blaze Away (Tir de Suppression).

Really Tough (Vraiment coriace) – ignore 2 pts de dégâts par attaque.

Resourceful (débrouillard) – Une fois par partie, la figurine peut refaire un test. Si c'était un test en opposition, les 2 joueurs relancent les dés.

Scavenger (Charognard) – Peut transporter jusqu'à 3 objets au lieu d'un seul. Les cartes tactiques Booby Trap ne fonctionnent pas contre eux.

Scout (Eclaireur) – Règles spéciales de déploiement (Cf. Setup).

Sentry (Sentinelle) – Au début de chaque round, placer un marqueur Overwatch. +2 sur les tests d'Overwatch.

Shockwave (Onde de choc) – Après résolution de l'attaque normale (dégâts), ajouter un effet additionnel de Blast avec un bonus de +2

Single Shot (Tir unique) – Cette arme ne peut pas effectuer d'action Blaze Away (Tir de Suppression). Elle ne peut que faire des action Shoot (Tir).

Slow (Lent) – Ne peut pas effectuer d'actions Climb (Escalader) ou Sprint (Course).

Sniper – +2 dés aux actions de Shoot (Tir).

Solid – Insensible aux effets de déplacements infligés par les armes (Blast/Frag/Knockback). Ne subit pas l'effet pinned (Immobilisé) des Blasts.

Spotter (Cibleur) – Si 1+ figurine avec cette habilité peut voir la cible d'une Blaze Away (Tir de Suppression), le jet d'attaque gagne +1d6. Cette habilité fonctionne même si la figurine a déjà été activée. Le Spotter ne se donne pas son propre Bonus (il peut bénéficier par contre de celui d'autres Spotters).

Stranded (Coincé) – La figurine a été séparée de ses troupes. Au début de la bataille, elle est positionnée dans une case accessible aux scouts adverses. (De l'autre côté du terrain donc...) Si la figurine arrive à s'échapper par son bord de table, 2VP.

Strategist (Stratège) – Peut utiliser l'action Command (Commandement). Ajoute +2 au Pool de Commandement. Quand le Stratège est tué, réduire le Pool de Commandement de 2.

Support (Arme de soutien) – Tous les tests de Fight (Combat) subissent un malus de -1 (cela s'applique aussi bien à la caractéristique Fight que Survive)

Tactician (Tacticien) – Peut utiliser l'action Command (Commandement). Ajoute +1 au Pool de Commandement. Quand le Tacticien est tué, réduire le Pool de Commandement de 1.

Teleport (Téléportation) – Compte pour une Action Longue, déplacer la figurine de 2 Cubes. Cette action ne déclenche pas d'Overwatch.

Tough (Coriace) – Ignore 1 point de dégat par attaque.

Toxic (Toxique) – Si touché, traiter la cible comme si elle possédait la capacité Vulnerable. Aucun effet sur les Constructs.

Volatile – Si la figurine portant cette arme évite d'être blessée grâce à son armure, lancer 1d8. 1 La figurine est en feu (It Burns!). L'arme à carburant volatile est détruite. 2-8 Il ne se passe rien.

Vulnerable – Au premier dégat encaissé la figurine est tuée. Elle ne passe jamais par l'état blessé.

Weight of Fire (Tir soutenu) – +1 dé pour les actions de Blaze Away (Tir de Suppression).

ACTIONS (P22)

Une figurine peut effectuer 1 action **Longue** ou 2 actions **courtes**. S'il y a un ennemi dans le même Cube qui n'est pas dans un état **Pinned** (immobilisé) ou **Suppressed** (démoralisé), les seules actions possibles sont **Break Off** (Rompre le combat) ou **Fight** (Combatte).

MOVEMENT ACTIONS	
MOVE (Se déplacer) (Courte)	Se déplacer d'1 Cube ou se repositionner au sein d'1 Cube. Le centre du socle détermine dans quel Cube se trouve la figurine. Permet de monter/descendre d'un niveau (s'il y a un mur par lequel grimper). Limites de capacité d'un Cube – 4 points de taille 1 par faction au maximum dans un même Cube (Max 2 sur les passerelles). Objets - Permet de prendre (ou de détruire ou de laisser tomber) un objet (Max 1 sauf Scavengers (Charognards)) dans un Cube s'il n'y a pas d'ennemis. Permet de transmettre un objet à une figurine dans le même Cube. Les figurines avec une caractéristique de Shoot (Tir) de "ou possédant la capacité Beasts (Bêtes) ou Hover (Lévitacion) ne peuvent pas porter d'objets. Figurines ennemies – Quand une figurine se déplace dans un Cube qui contient des ennemis, elle doit immédiatement les combattre (Free Fight Action – Combat).
SPRINT (Longue)	Déplacement de 2 Cubes sans changer de niveaux.
CLIMB (Escalader) (Longue)	Déplacement de 2 Cubes de hauteur (en montée ou en descente).
BREAK OFF (Rompre le combat) (Longue)	Pour quitter un Cube contenant des ennemis possédant un niveau d'agressivité Alert(Alerte)/Enraged(Enragé), faire un test de : Survivre (x) +2 si amis dans le Cube. Fight (x) -1 si injured (blessé) +1 si amis dans le Cube +1 si Enraged(Enragé) Draw/Survive Gagne – free Move Survive Double – L'action de Break Off ne compte que pour une action courte. Fight Gagne – la figurine qui s'enfuit se prend une attaque (différence de touches = nb de dégâts) AP1. Si elle est toujours vivante, elle quitte le Cube (Free Move Action). Fight Double – la figurine qui s'enfuit se prend une attaque (différence de touches = nb de dégâts) avec l'effet AP1

AUTRES ACTIONS	
OVERWATCH (Longue)	Placer un marqueur Overwatch  Enlever le marqueur si injured (blessé), pinned (immobilisé) ou suppressed (démoralisé). Durant le tour adverse, la figurine peut tenter d'interrompre l'activation d'une figurine qui commence/finie dans la LdV. Action difficulté 6+ avec 3 dés 0 – Enlever le marqueur d'Overwatch 1 – Effectuer votre action d'interruption après l'action de la cible - Enlever le marqueur d'Overwatch 2 – Effectuer votre action d'interruption avant ou après l'action de la cible - Enlever le marqueur d'Overwatch 3 – Effectuer votre action d'interruption avant ou après l'action de la cible – Laisser le marqueur d'Overwatch
COMMAND (Commander) (Longue)	Nb d'actions de Commandement pour la partie = chaque Leader : +1, chaque Tactician : +1, chaque Strategist : +2. Seules les figurines possédant la capacité Leader ou Tactician/Strategist peuvent utiliser l'action Commander. Lancer autant de dés que le total de Commandement de la figurine (la somme des deux valeurs en haut à droite). Difficulté 6+ 0 – Pas d'effet. 1 – Energy (Coup de boost) : Une figurine amie qui n'a pas encore été activé dans les 4 Cubes gagne une action courte gratuite. Pause : Marquer une figurine ennemie qui est en Overwatch ou qui n'a pas encore été activée dans les 4 Cubes comme activée. Clarity (Clairvoyance) : Piocher une carte tactique. 2 – Drive (Diriger) : Comme Coup de Boost, mais fonctionne aussi sur une figurine ayant déjà été activée. Indecision : Comme Pause, mais dans les 8 Cubes. Planning (Planification) : Reprendre les cartes tactiques défaussées et les mélanger avec le paquet des cartes tactiques restantes. 3 – Inspiration : Comme Diriger, mais dans les 8 Cubes. Confusion : Comme Pause, mais sans limite de distance. Cunning (Astucieux) : Ajoutez une des cartes de votre défausse à votre main.
GET MEAN (Se motiver) (Courte)	Augmenter l'agressivité d'une figurine d'1 niveau (suppressed → pinned → alert → enraged) Seule action possible pour une figurine en état suppressed (démoralisé) Première action obligatoire d'une figurine en état pinned (immobilisé)
FREE ACTION	Doit être utilisé immédiatement quand elle est gagnée. Ne peut pas déclencher une autre free action du même type.

COMBAT ACTIONS									
FIGHT (Combatte) (Longue)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTAQUANT</th> <th>DÉFENSEUR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fight (x) -1 injured (blessé) -2 suppressed (démoralisé) -1 pinned (immobilisé) +1 Si la figurine s'est déplacée lors de cette action. +1 Enraged (enragé) +1 s'il y a un ou des amis dans le même Cube. +1 Brawler</td> <td>Fight (x) (← Idem Attaquant - voir ci-contre). -ou- Survivre (x) -2 suppressed (démoralisé) -1 pinned (immobilisé) +1 s'il y a un ou des amis dans le même Cube.</td> </tr> <tr> <td>Fight Gagne – résoudre les dégâts Fight Double – résoudre les dégâts et gagne une action gratuite de combat (Free Fight Action) ou se déplacer (Free Move Action) s'il n'y a plus d'ennemis.</td> <td>Draw/Survive Gagne – l'attaque rate Survive Double – l'attaque rate. Le défenseur gagne une action de Combat (Free Fight Action) ou de déplacement (Free Move Action). On considère cette action comme s'il n'y avait alors plus d'ennemis dans le Cube (ce n'est donc pas un Break Off). ! Si le défenseur était dans l'état pinned (immobilisé) ou suppressed (démoralisé) au début du combat, il passe en état Alert à la fin.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Si une figurine blessée ou tue lors de ce combat, elle gagne +1 en agressivité et passe donc en état Enraged (enragé)</td> </tr> </tbody> </table>	ATTAQUANT	DÉFENSEUR	Fight (x) -1 injured (blessé) -2 suppressed (démoralisé) -1 pinned (immobilisé) +1 Si la figurine s'est déplacée lors de cette action. +1 Enraged (enragé) +1 s'il y a un ou des amis dans le même Cube. +1 Brawler	Fight (x) (← Idem Attaquant - voir ci-contre). -ou- Survivre (x) -2 suppressed (démoralisé) -1 pinned (immobilisé) +1 s'il y a un ou des amis dans le même Cube.	Fight Gagne – résoudre les dégâts Fight Double – résoudre les dégâts et gagne une action gratuite de combat (Free Fight Action) ou se déplacer (Free Move Action) s'il n'y a plus d'ennemis.	Draw/Survive Gagne – l'attaque rate Survive Double – l'attaque rate. Le défenseur gagne une action de Combat (Free Fight Action) ou de déplacement (Free Move Action). On considère cette action comme s'il n'y avait alors plus d'ennemis dans le Cube (ce n'est donc pas un Break Off). ! Si le défenseur était dans l'état pinned (immobilisé) ou suppressed (démoralisé) au début du combat, il passe en état Alert à la fin.	Si une figurine blessée ou tue lors de ce combat, elle gagne +1 en agressivité et passe donc en état Enraged (enragé)	
ATTAQUANT	DÉFENSEUR								
Fight (x) -1 injured (blessé) -2 suppressed (démoralisé) -1 pinned (immobilisé) +1 Si la figurine s'est déplacée lors de cette action. +1 Enraged (enragé) +1 s'il y a un ou des amis dans le même Cube. +1 Brawler	Fight (x) (← Idem Attaquant - voir ci-contre). -ou- Survivre (x) -2 suppressed (démoralisé) -1 pinned (immobilisé) +1 s'il y a un ou des amis dans le même Cube.								
Fight Gagne – résoudre les dégâts Fight Double – résoudre les dégâts et gagne une action gratuite de combat (Free Fight Action) ou se déplacer (Free Move Action) s'il n'y a plus d'ennemis.	Draw/Survive Gagne – l'attaque rate Survive Double – l'attaque rate. Le défenseur gagne une action de Combat (Free Fight Action) ou de déplacement (Free Move Action). On considère cette action comme s'il n'y avait alors plus d'ennemis dans le Cube (ce n'est donc pas un Break Off). ! Si le défenseur était dans l'état pinned (immobilisé) ou suppressed (démoralisé) au début du combat, il passe en état Alert à la fin.								
Si une figurine blessée ou tue lors de ce combat, elle gagne +1 en agressivité et passe donc en état Enraged (enragé)									

BLAZE AWAY (Area LOS) (Courte)	Si le tireur et la cible sont au même niveau, la LdV ne doit pas passer par un Cube contenant des figurines dans des états autres que Pinned (immobilisés) ou Suppressed (Démoralisés).	
Shoot (x) +1 par figurine en soutien* +2 utiliser un marqueur de munitions (Ammo) +1 Weight of Fire +2 Firestorm +1/Spotter Cette action affecte toutes les figurines (amies et ennemies) qui se trouvent dans le Cube (un seul jet) * les figurines en soutien sont des figurines qui n'ont pas encore été activées ce tour. Elles doivent elles aussi avoir une Area LOS sur le Cube ciblé. Elles reçoivent un marqueur d'activation mais n'entre pas dans le compte des figurines activées de ce tour.	Survive -1 à couvert** +1 Enraged +1 Pinned/Suppressed ** être situé en hauteur donne un couvert, de même que si le tireur n'avait pas une LdV (Point LOS) sur une des cibles. Chaque figurine ciblée effectue son propre jet de survie.	
Blaze Away Gagne – la cible souffre de -1 Agressivité Blaze Away Double – la cible souffre de -2 Agressivité Blaze Away Triple – la cible souffre de -3 Agressivité Dégâts – Chaque perte d'Agressivité en dessous de Suppressed correspond à 1 point de dégâts (qui doivent encore passer une éventuelle Armure ou capacité – Tough/Realy Tough)	Egalité/Survive Gagne – Pas d'effet	
AIM (Viser) (Courte)	Donne un bonus sur la prochaine action de Shoot (Tir) durant la même activation.	
SHOOT (Tirer) (Point LOS) (Courte)	Shoot (x) -1 à Portée Longue (entre la portée et la portée x2) -1 Enraged -2 si figurines amies dans le même Cube que la cible +1 si action précédente = Aim (Viser) +2 Clear Shot +1 si situé sur un niveau plus haut que la cible. +1 Marksman +2 Sniper Shoot Gagne – dégâts Shoot Double – dégâts et la cible souffre de -1 Agressivité.	Survive +1 à couvert/Plus haut que le tireur +1 Pinned/Suppressed
THROW GRENADE (Area LOS) (Courte)	Shoot (1) -1 si utilisation d'une arme avec la capacité Indirect à Portée de Combat -2 si utilisation d'une arme avec la capacité Indirect à Portée Longue 0 – Dévie d'un Cube (2 déviation en cas de Portée Longue) 1 – La Grenade atterri dans le Cube ciblé L'effet exact dépend du type de Grenade utilisé (cf. Equipements).	Egalité/Survive Gagne – l'attaque rate.

AUTRES TESTS		
FRAG ou BLAST	Test à 3d8 difficulté 4+ (x) +1 l'attaque qui déclenche cet effet était une réussite [Frag] +2 Arme possédant la capacité Massive Frag [Blast] +2 Arme possédant la capacité Shockwave Un seul jet pour générer l'effet Egalité/Blast Gagne – La cible est Pinned (immobilisé). Si elle se trouve dans le même Cube que l'explosion, elle est projetée d'1 Cube (déviation). Blast Double – Idem mais si la cible est dans un Cube adjacent elle est aussi projetée. Egalité/Frag Gagne : Idem que Blast mais la cible prend en plus des dégâts (différence de réussite entre Frag et Survive) Frag Double – Idem que Blast mais si la cible est dans un Cube adjacent elle est aussi projetée.	Survive +1 à couvert/en hauteur +2 dans un Cube adjacent Chaque figurine affectée par l'effet effectue son jet de Survive Survive Gagne – La cible est Pinned (immobilisé) Survive Double – Pas d'effet
INTO WALL (percuter un mur) ou FALLING (tomber)	Test à 3d8 difficulté 5+ (x) +2 par niveau de hauteur après le 1er Dégâts Gagne – Dégâts et la cible est Pinned (immobilisé)	Survive +1 dans un Cube adjacent (Uniquement pour Percuter un mur). Survive W – La cible est Pinned (immobilisé)

Déviacion (Scatter) – Lancer 1d8 et suivre le diagramme. Si la direction est bloquée par un mur, pas de déviacion (reste dans le Cube d'origine). Si le Cube de destination n'a pas de plancher, cf. FALLING. Si c'est une passerelle ou un balcon, lancer 1d8, sur 1-3 cf. FALLING.



AIDE DE JEU DEADZONE



LES MAÎTRES DU JEU | WWW.LESMAITRESDUJEU.FR
 @ JEUX EN PAGAILLE | HTTP://JEUXENPAGAILLE.BLOGSPOT.FR
 par François Gremillon, Philippe Villé (TEXTE)
 & Sylvain Delengaigne (PAO) -