
Chain Reaction Compendium

- Version 1K
- 28/08/2016
- par John DOE

Le Compendium est un projet communautaire qui a pour but de créer un recueil le plus exhaustif possible notamment sur les règles maison [pour Chain Reaction](#) de 2 Hour Wargames. Il s'agit d'un projet non-officiel, qui ne relève donc en aucun cas de [Ed Teixeira / 2 Hour Wargames](#). Ce document n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Ed Teixeira / 2 Hour Wargames.

Sommaire

Avant-propos

Remerciements

Lexique

Activation

Gestion des tests

Générer les troupes

- La Star
- Les PNJ
- Tirer les PNJ
- Tableau de tirages génériques
- Tableau de tirages spécifiques
- Leader
- Animaux
- Zombies
- Attributs
- Table des avantages
- Table des désavantages

Générer le moment de la journée et la météo

- Table du moment de la journée
- Table de la météo

Armement

- Figurines et armement
- Surclassement
- Armement générique
- Lancer des grenades
- Les mortiers
- Armement spécifique par période

- Guerre de Sept Ans / Guerre d'Indépendance Américaine / Guerre de Sécession / Piraterie
- Old West (Western)
- Prohibition

Mouvement

- Mouvement normal à pied
- Mouvement rapide à pied
- Mouvement normal à cheval
- Mouvement rapide à cheval
- Obstacles
- Mouvement de fuite
- Ramper

- Se mettre à plat ventre
- Plonger à couvert

Tir

- Comment tirer ?
- Peut-on tirer avec plusieurs armes ?
- Comment savoir si je vois ma cible ?
- Comment tirer sur un homme à cheval ?
- Couverts
- Tir désespéré
- Tirer sur plusieurs cibles à la fois

Corps à corps

- Quand peut-on s'affronter en corps à corps ?
- Peut-on rompre un combat en corps à corps ?

Blessures

- Quand est ce qu'une figurine peut-être blessée ?
- Quand est-ce qu'une figurine peut retrouver ses esprits ?
- Que signifie exactement hors de combat ?
- Comment tuer automatiquement ou capturer une figurine ?
- Peut-on transporter une figurine blessée ?

Comment jouer les voitures

Zombies Mode

- Zones d'arrivée des zombies
- Renforts zombies
- Déplacement des zombies
- Zones de bruit
- Caractéristiques des zombies

Insurgés Mode

- Zones d'arrivées des insurgés
- Renforts insurgés
- Déplacement des insurgés
- Caractéristiques des insurgés

Campagne

- Nouvelles recrues
- Diminution de la REP
- Augmentation de la REP
- Départ d'un PNJ

Avant-propos

Chain Reaction compendium est un recueil des règles de base de Baby Face and Me, Chain Reaction 3 - 2015 et plus récemment avec 2d6 Sword & Sorcery de chez 2 Hour Wargames, complétées par des règles maison notamment trouvées ici et là sur Internet via des blogs ou encore des forums (lorsque la source est clairement identifiable, elle a été indiquée). La plupart du temps ces règles maison ont été traduites à partir de sources en anglais.

Vous pouvez télécharger l'intégralité des règles gratuites directement sur le site de 2 Hour Wargames (en anglais). Une traduction française de Baby Face and Me est disponible dans le Vae Victis Hors-Série n°9 Armées Miniatures sous le nom de « Pour quelques verres de plus ».

Chain Reaction compendium est en perpétuel modification en fonction des mises à jours des règles de base gratuites de chez 2 Hour Wargames, des éléments trouvés sur le web et des tests effectués lors de partie.

Bon jeu !

Remerciements

Ed Teixeira de 2 Hour Wargames - <http://twohourwargames.com> (le génial créateur de ce système de jeu) ; Oll ; Alex Shuby ("Shuby69") - <http://28mmfromhell.blogspot.fr> ; Arindel - <http://plombdanstete.canalblog.com/>

Lexique

PNJ : signifie Personnages Non-Joueurs.

D6 : signifie dé à 6 faces, 1D6 signifie 1 dé à 6 faces, 2D6 signifie 2 dés à 6 faces, etc.

Activation

Au début de chaque tour, chaque joueur lance 1D6.

En cas d'égalité, relancer les dés.

Le joueur ayant obtenu le résultat le plus grand joue en premier. Il peut activer les figurines ayant une REP égale ou supérieure à son jet.

Une fois toutes ses figurines activées et les diverses réactions effectuées, c'est au tour du second joueur de jouer. A son tour, il active ses figurines ayant une REP égale ou supérieure à son jet.

Gestion des tests

Pour effectuer un test, il y a généralement lieu de lancer 2D6 (voir colonne D6 dans le tableau ci-dessous pour en connaître le nombre exacte). Si le résultat sur le D6 est égale ou inférieure à la REP de la figurine, le lancé est réussi. Rappelez-vous que la REP de votre Star est de 5 au maximum. Tout résultat de 6 est donc un échec.

Test	D6	S'applique...	2 réussites	1 réussite	0 réussite
Mouvement rapide	2D6, DL	Quand un personnage <u>actif</u> veut se déplacer au delà de la distance normale	Déplacement de 16" (40 cm)	Déplacement de 12" (30 cm)	Déplacement de 8" (20 cm) La figurine ne peut pas tirer
Mouvement rapide à cheval	2D6, DL	Quand un personnage <u>actif</u> veut se déplacer au delà de la distance normale à cheval	Déplacement de 32" (80 cm)	Déplacement de 24" (60 cm)	Déplacement de 16" (40 cm) La figurine ne peut pas tirer
Ennemi en vue	2D6	Quand un personnage <u>inactif</u> voit passer un personnage actif dans la ligne de vue	Tir	A couvert : Tir réflexe (Tir avec sa REP à -1) A découvert : Plonge à couvert	Ne fait rien
Pris pour cible (à condition de ne pas être mort au préalable) Les Stars choisissent leur réaction.	2D6	Quand un personnage <u>actif</u> ou <u>inactif</u> se fait tirer dessus	A couvert : <i>Si surclassé,</i> riposte avec sa REP à -1 A découvert : <i>Si surclassé</i> et en mouvement rapide, et qu'il y a un couvert à moins de 3"	A couvert : <i>Si surclassé,</i> plonge à couvert; <i>Si visé depuis le flan ou l'arrière,</i> s'enfuit; <i>Sinon</i> riposte avec sa REP à -1 A découvert :	S'enfuit

			(7,5 cm), plonge à couvert; <i>Si surclassé</i> et en mouvement normal, plonge à couvert; Sinon termine le mouvement normalement	<i>Si surclassé</i> , se met à plat ventre; <i>Si visé depuis le flanc ou l'arrière</i> , s'enfuit; <i>Sinon</i> s'immobilise et riposte avec sa REP à -1	
Charge Les Stars choisissent leur réaction.	2D6, DL	Quand un personnage <u>actif</u> veut en charger un autre	Charge au corps à corps	A couvert : Reste sur place et tire si possible. A découvert : Charge.	Reste su place
Recevoir une charge Les Stars choisissent leur réaction.	2D6	Quand un personnage <u>inactif</u> est chargé et que la figurine <u>active</u> qui le charge est à la moitié de la distance pour entrer en contact	<i>Chargé par le flanc ou l'arrière</i> : Se tourne face à son ennemi et combat à REP -1 au premier tour de corps à corps. A découvert : <i>Si surclassé et en mouvement rapide</i> , et qu'il y a un couvert à moins de 3" (7,5 cm), plonge à couvert. <i>Si surclassé et pas en mouvement rapide</i> , plonge à	A couvert : <i>Si surclassé</i> , plonge à couvert. <i>Si visé depuis le flanc ou l'arrière</i> : s'enfuit. <i>Sinon</i> riposte à REP -1. A découvert : <i>Si surclassé</i> , se met à plat ventre. <i>Si visé depuis le flanc ou l'arrière</i> , s'enfuit. Sinon , s'immobilise et riposte à REP -1.	S'enfuit.

			couvert. <i>Sinon</i> termine le mouvement et tire normalement		
Récupération des figurines sonnées	2D6	Quand un personnage est sonnée, au moment de son activation	La figurine retrouve ses esprits et peut reprendre part aux combats normalement.	Il y a lieu de repasser le test mais en comptant cette fois-ci une réussite comme aucune réussite.	Hors de combat !
Récupération de figurines hors de combat Les Stars choisissent leur réaction.	2D6	A la fin de la partie, lorsqu'un personnage a été mis hors de combat (si vous jouez en campagne)	Revient avec sa REP normale.	Revient avec sa REP à -1 lors de la prochaine partie (si vous jouez en campagne)	Hors de combat : Meurt de ses blessures. En fuite : Ne reviendra plus jamais.
Se rallier Les Stars choisissent leur réaction.	2D6	Quand une figurine est en fuite et quelle rencontre une figurine ami dans un rayon de 4" (10 cm)	De retour au combat, la figurine agit normalement.	A couvert ou dans un bâtiment : De retour au combat, la figurine agit normalement. Sinon : La figurine est retirée du jeu.	La figurine est retirée du jeu.
Focus Les Stars choisissent leur réaction.	2D6	<u>Seulement si actif.</u> Pour déterminer la cible d'un tir ou d'une charge	Choix de la cible	Tir ou charge sur la cible la plus proche	Chaque cible vue lance 1D6. La plus proche 2D6. Le score le plus grand est pris pour cible. En cas d'égalité, prendre la cible la plus

					proche
Perte du chef Les Stars choisissent leur réaction.	2D6	Dès que le chef principal est hors de combat ou mort. Peu importe la distance et la ligne de vue	Continue	Stop et perte du focus	Fuite
Tir désespéré	1D6	Une figurine qui obtient un 6 sur son dé mais qui ne peut pas touché sa cible car celle-ci est à couvert, lance 1D6 pour tester sa REP.		La cible est touchée.	
Gilet pare balle	2D6	Quand une figurine portant un gilet pare balle est touchée par un tir.	Le gilet encaisse la balle.	La figurine est sonnée.	La figurine est hors de combat.
Recrutement	2D6	Quand vous jouez en campagne et votre troupe a subi des pertes	Vous pouvez réajuster votre troupe au niveau de la REP de votre Star	Vous pouvez recruter un PNJ (attention à ne pas dépasser la REP de votre Star)	Aucun recrutement possible

Générer les troupes

La Star

La Star c'est vous et elle a toujours une REP de 5. Vous pouvez lui donner l'armement que vous souhaitez.

D6 Star Power

Votre Star dispose d'une réserve de D6 appelée Star Power. Cette réserve est égale à la REP de votre Star. Si votre star a une REP de 5 alors sa réserve comportera 5D6.

Lorsque votre figurine est blessée, lancer 1D6 (ou plusieurs D6) provenant de votre réserve :

- sur un résultat de 1, 2 ou 3, le nombre de dégâts est réduit de 1.
- sur un résultat de 4 ou 5, aucune réduction du nombre de dégâts mais le D6 est remis dans la réserve.
- sur un résultat de 6, aucune réduction du nombre de dégâts et perte du D6.

Les Personnages non-joueurs (PNJ)

Le nombre de PNJ est égale à la REP de la Star.

Exemple : si votre Star possède une REP de 5, alors vous devrez prendre 5 PNJ

Tirer les PNJ

Un PNJ ne peut jamais avoir sur REP supérieure à celle de votre Star.

- Un personnage avec une REP de 6 est considéré généralement comme une légende (qui a parlé de Rambo ?).
- Un personnage avec une REP de 5 est considéré généralement comme un vétéran.
- Un personnage avec une REP de 4 comme un homme fiable ayant déjà participé au combat.
- Un personnage avec une REP de 3 comme un bleu (comprendre recrue).
- Un personnage avec une REP de 2 est considéré comme peu fiable au combat (monsieur, madame tout le monde).
- Un personnage avec une REP de 1 correspond à un vieillard ou à un enfant.

Tableau de tirages génériques

1D6	REP
1	5
2 à 5	4
6	3

Tableau de tirages spécifiques

2D6	Militaire	REP	Insurgé	REP	Police	REP	Gang	REP
Spécial	Star	5	Star	5	Star	5	Star	5
2	Sous-officier	5	Chef	5	SWAT	5	Chef	5
3			Soldat entraîné	4	Inspecteur	5	Gros dur	5
4					Vétéran	5		
5	Vétéran	5	Expérimenté	3	Officier	4	Homme de main	4
6								
7	Soldat	4						
8								
9	Recrue	3	Recrue	2	Recrue	3	Punk	3
10								
11							Aspirant	2
12								

Leader

La star ou n'importe quelle autre figurine peut recevoir le statut de leader. Ce dernier peut activer un groupe et permettre à ce dernier d'utiliser 1D6 supplémentaire lors de test (DL : dé de leader). Pour qu'il y est un groupe, les figurines doivent se trouver à -4 " (- 10cm) du leader.

Animaux

Chiens

Un chien d'attaque/défense (Pit Bull, Rottweiler, Berger Allemand...) possède une REP de 4 et est considéré comme une arme de corps à corps improvisée à deux mains (Taux/Classe 1 ; Impact 2).

Un chien à sa mère (Caniche, Yorkshire...) possède une REP de 3 et n'est pas considéré comme une arme de mêlé.

Zombies

Les zombies possède une REP de 4 et sont considérés comme une arme de corps à corps improvisée à une main (Taux/Classe 1 ; Impact 1).

Attributs

(Source: <http://28mmfromhell.blogspot.fr> - réalisée par Oll)

Les personnages peuvent se voir attribuer des attributs afin de les personnaliser.

Pour générer un attribut, lancer 1dD6 par attribut à générer :

- 1-4 : lancer 1D20 sur la table des avantages,
- 5-6 : lancer 1D12 sur la table des désavantages

Table des avantages

D20	Avantages	Effets
1	Chef né	Ajoute 1D6 aux tests (sauf «en vue» et «récupération»), tout ami à 4" peut réagir de même
2	Agile	Pas de pénalité au tir après un déplacement rapide
3	Bagarreur	+1D6 en mêlée
4	Athlète	+1D6 pour déplacement rapide
5	Tireur d'élite	Lance 2D6 par tir
6	Nerfs d'acier	Ne doit jamais se mettre à couvert
7	Lanceur	Lance grenade à 9" au lieu de 6"
8	Dur à cuire	Transforme le 1er HS en étourdi
9	Bon au couteau	+1D6 en mêlée avec un couteau, peut le lancer à 4"
10	Chanceux	Peut relancer 1 test 1 fois par mission
11	Bons réflexes	+1 en REP pour test «en vue»
12	Discret	Impose un -1 au test «en vue» à ses adversaires
13	Courageux	Transforme une fuite en résultat «à couvert»
14	Stoïque	Ajoute 1D6 pour les tests sauf «en vue» et «récupération
15	Conducteur	Ajoute 1D6 pour les tests de «perte de contrôle»
16	Charismatique	Ajoute 1D6 pour les tests d'interaction sociale

17	Fort	Ajoute 1D6 pour les challenges dépendant de la force
18	Dextre	Ajoute 1D6 pour les challenges dépendant de la dextérité
19	Jetez 2 fois sur la table	-
20	Rien	-

Table des désavantages

D12	Désavantages	Effets
1	Peureux	Ne lance qu'1D6 pour «tir reçu»
2	Lent	Passé 1D6 max pour un déplacement rapide
3	Lent à réagir	-1 en REP pour test «en vue»
4	Avorton	-1D6 en mêlée
5	Maladroit	Si double en déplacement rapide, alors bouge d'1D6" et tombe
6	Lâche	Transforme «à couvert» en fuite
7	Pilleur	Tout ce qui peut contenir un butin le retarde d'1D6 tours, 1 chef faisant face à 6" peut éviter cela en réussissant un ralliement
8	Tire au flanc	Toujours considéré comme «sous armé» (surclassé) pour «tir reçu»
9	Malchanceux	Si à 3" de quelqu'un touché par 1 tir, a 1 chance sur 6 d'être celui touché
10	Mauviette	Ne lance qu'1d6 pour charge, réception de charge et ralliement
11	Idiot	A chaque activation, lance 1D6 sous REP, si loupé ne fait rien ce tour
12	Phobie	Voir supplément I zombie

Générer le moment de la journée et la météo

Table du moment de la journée	
2D6	Moment
2	Nuit : 3 + ½D6 tours puis aller en 3. La nuit, la vue est limitée à 12" (30 cm) en terrain dégagé.
3 ou 4	Aube : 3 + ½D6 tours de nuit puis aller en 5.
5	Matin : 10 tours puis aller en 7.
6	Matin: 3 + ½D6 tours de nuit puis aller en 7.
7	Après-midi : 10 tours puis aller en 10.
8 ou 9	Après-midi : 3 tours puis aller en 10.
10 ou 11	Soirée : ½D6 tours puis aller en 12.
12	Nuit : 10 tours puis aller en 3. La nuit, la vue est limitée à 12" (30 cm) en terrain dégagé.

Table de la météo	
2D6	Météo
2	Ciel dégagé
3 ou 4	Ciel dégagé
5	Ciel dégagé
6	Ciel dégagé
7	Temps variable : traité comme temps clair jusqu'à tirer un « double » lors de l'activation. Aller au résultat du double dans la table météo.
8 ou 9	Temps variable : traité comme temps clair jusqu'à tirer un « double » lors de l'activation. Aller au résultat du double dans la table météo.
10 ou 11	Mauvais temps (pluie, brume...) : La ligne de vue est réduite en journée à 16" (40 cm) et à 8" (20 cm) la nuit.
12	Très mauvais temps (fortes pluies, brouillard, tempête de sable...) : La ligne de vue est réduite en journée à 12" (30 cm) et à 6" (15 cm) la nuit.

Armement

Figurines et armement

L'arme portée par une figurine doit-être visible sur une figurine.

Exemple : si votre figurine ne porte pas de grenades, elle ne pourra pas en lancer.

Surclassement

Comparer les classes des armes, si la classe de l'arme du tireur est supérieur à celle de la cible alors il y a surclassement et donc la cible plonge à couvert.

Armement générique

Type	Portée	Taux / Classe	Impact	Exemples
Fusil anti-char	96" (240 cm)	1	4	M82, M107
Fusil d'assaut	48" (120 cm)	3	3	AK-47, AK-74, M16, M4/M4A1, M14/M21, M1 carbine, HK G36, HK G3, Steyr AUG, FAMAS, SIG 550, SIG 552, L85A1, L85A2, XM-177, HK416/417, CAR-15, M733
Fusil de chasse, à pompe	12" (30 cm)	3	2	Mossberg 500, Benelli M3 Super 90, Benelli M3T, Benelli M4 Super 90, SPAS 12
Fusil semi-automatique	48" (120 cm)	2	3	M1 Garand, Type 56 carbine,
Fusil simple action	48" (120 cm)	1	3	M1917 Enfield, M48 Mauser, M1903 Springfield, Remington 700 (M24), M40, MAS 36, SVD
Grenade	6" (15 cm)	Aire d'effet de Ø5"	2	
Lance-grenades	24" (60 cm)	Aire d'effet de Ø5"	2	M203, M79, Type 36 grenade launcher
Lance-roquettes	48" (120 cm)	Aire d'effet de	5	RPG, AT-4

		Ø5"		
Mitrailleuse légère	48" (120 cm)	4	3	M249 SAW, M60, RPK, Mk 46, Mk 48, PK/PKM, RPD/56 LMG
Pistolet automatique	12" (30 cm)	2	1	Colt M1911A1, Beretta 92/M9, GLOCK 17, P226, P228, HK45, USP (45), P99
Pistolet mitrailleur (Machine Pistol ⁽¹⁾)	12" (30 cm)	3	1	Beretta 93R, GLOCK 18, MAC 9/10, Micro Uzi
Pistolet mitrailleur (Submachine Gun ⁽¹⁾)	24" (60 cm)	3	1	HK MP5, HK MP7, UZI, Thompson, PPSH 41, MAT 49, UMP (45)
Revolver	12" (30 cm)	2	2	S&W Model 29, S&W Model 27, Colt Python
Arme de corps à corps improvisée à une main	-	1	1	Clef anglaise, pied de biche, hachette
Arme de corps à corps improvisée à deux mains	-	1	2	Batte de baseball, hache

Note : ⁽¹⁾La différence entre les Machine Pistols et les Submachine Guns réside dans la taille. Les Machine Pistols peuvent-être aisément tenu dans une main.

Lancer des grenades

N.B. : ne s'applique pas aux lance-grenades.

Table de lancers de grenade	
# D6 passés	Résultat
2D6	Réussi ! La grenade atterrit sur le point désigné et tous ceux à l'intérieur du disque d'explosion doivent déterminer les dommages.
1D6	Réussi, peut-être ! - Si le lanceur ne peut pas voir le point désigner, le lancé est raté. Cependant, l'explosion oblige les cibles à faire un Test sous le feu. - Si le lanceur peut voir le point désigné ou si la grenade est lâchée par-dessus un mur ou jetée

	au travers d'une ouverture, elle atterrit au point désigné et tous ceux à l'intérieur du disque d'explosion doivent déterminer les dommages.
0D6	Loupé ! La grenade est lâchée. Tous ceux à l'intérieur du disque d'explosion doivent lancer 1D6 et obtenir un résultat égale ou inférieur à leur REP pour se mettre à plat ventre et ainsi échapper aux dommages. Sinon, déterminer les dommages.

Les mortiers

(source : <http://plombdanstete.canalblog.com>)

Taille	Porté min.	Diamètre	Impact
Petit Mortier	10" (25 cm)	3" (7,5 cm)	2
Gros Mortier	15" (37,5 cm)	3" (7,5 cm)	3
Énorme Mortier	20" (50 cm)	5" (12,5 cm)	3

Taille	Servants	Tir	Montage / démontage / déplacement
Petit Mortier	2	oui	oui
	1	1 activation / 2	Oui – 8" (20 cm) max
Gros Mortier	3	oui	Oui – 8" (20 cm) max
	2	oui	non
	1	1 activation / 2	non
Énorme Mortier	3	oui	non
	2	1 activation / 2	non
	1	non	non

Un mortier ne peut pas tirer en réaction. Les servants peuvent cependant le faire avec leurs armes individuelles.

Un servant sonné ou cloué ne compte pas comme servant actif.

Une explosion surclasse toujours les autres armes.

Le mortier doit être monté pour tirer et démonté pour être déplacé.

2D6 vs REP Servants	MONTAGE	DEMONTAGE
2 réussites	le mortier est monté et peut tirer tout de suite	le mortier est démonté et peut bouger tout de suite
1 réussite	le mortier est monté mais ne tirera qu'à la prochaine activation	le mortier est démonté mais ne bougera qu'à la prochaine activation
0 réussite	échec de la manœuvre. Refaire le test à la prochaine activation. Le mortier ne peut ni tirer ni bouger avant le prochain test	

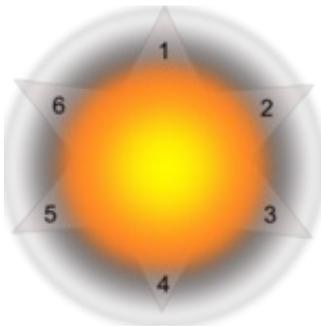
Lorsque les servants du mortier sont actifs et que le mortier est monté, désigner un point de visé n'importe où sur la table mais à plus de la distance minimum de tir du mortier. Aucune ligne de vue n'est nécessaire entre les servants et le point de visé, mais elle joue un rôle.

Lancer 2D6 et soustraire la réputation des servants à la somme. Cela donne la distance de déviation en pouce. Placer un gabarit de déviation au point de visé et lancer 1D6 pour déterminer la direction. Distance et direction donnent le point de chute de l'obus. Toutes les figurines se trouvant dans le rayon d'explosion du point de chute subissent une touche d'impact du mortier.

Lors de l'activation suivante, si les deux conditions suivantes sont remplies :

- le point de visé est exactement le même que celui du tir précédent,
- une ligne de vue existe entre le point de visé et l'un des servants, ou un observateur ami pouvant communiquer avec les servants (6 pouces ou radio),

Lancer 1D6 (au lieu de 2D6) et soustraire la réputation des servants pour déterminer la déviation.



exemple de gabarit mortier. Le diamètre correspond à celui de l'explosion.

Armement spécifique par période

Guerre de Sept Ans / Guerre d'Indépendance / Guerre de sécession / Piraterie

Type	Portée	Taux / Classe	Impact
Pistolet	10" (25 cm)	1	1
Carabine « Trapdor »	14" (35 cm)	1	1
Mousquet	20" (50 cm)	1	2
Fusil	30" (75 cm)	1	2
Épée	-	1	1
Baïonnette	-	1	2
Arc	20" (50 cm)	2	1
Tomahawk/Couteau	4" (10 cm)	1	2
Lance	-	1	3

Old West (Western)

Type	Portée	Taux / Classe	Impact
Derringer	4" (10 cm)	1	1
Pistolet	10" (25 cm)	2	1
Carabine à répétition	14" (35 cm)	2	1
Carabine « Trapdor »	14" (35 cm)	1	1
Fusil	30" (75 cm)	1	2
Fusil à bison	30" (75 cm)	1	2
Fusil à canon scié	12" (30 cm)	2	3
Fusil de chasse	14" (35 cm)	2	3

Arc	20" (50 cm)	2	1
Tomahawk/Couteau	4" (10 cm)	1	2
Lance	-	1	3

Prohibition

Type	Portée	Taux / Classe	Impact
Revolver	12" (30 cm)	1	2
Pistolet automatique	12" (30 cm)	2	2
Fusil à pompe	12" (30 cm)	2	3
Mitraillette	24" (60 cm)	3	4
Arme de corps à corps	-	-	2

Mouvement

Mouvement normal à pied

Le mouvement normal est égale à 8" (20 cm).
Les zombies ont un mouvement unique égale à 6" (15 cm).

Mouvement rapide à pied

Faire un mouvement rapide entraîne de passer un Test de Mouvement Rapide (voir la section Gestion des tests).
Les zombies ne peuvent pas faire de mouvement rapide.

Mouvement normal à cheval

Le mouvement normal est égale à 16" (40 cm).

Mouvement rapide à cheval

Faire un mouvement rapide à cheval entraîne de passer un Test de Mouvement Rapide (voir la section Gestion des tests).

Obstacles

Passer un obstacle (porte, fenêtre...) réduit de 1" (2,5 cm) le mouvement.
Les zombies qui passent un obstacle s'arrêtent immédiatement après l'obstacle même s'ils leur restent du mouvement.

Mouvement de fuite

Les figurines qui se retrouvent encerclées ou acculées contre un mûr, par exemple, se rendent.

Le mouvement de fuite est de 12" (30 cm) et s'effectue dans le sens opposé au danger vers le couvert le plus proche. Si aucun couvert n'est accessible dans la zone des 12" (30 cm) alors la figurine se met à plat ventre et son activation s'arrête immédiatement (voir § Se mettre à plat ventre).

Une figurine en fuite peut tenter de se rallier à chaque fois qu'elle est proche d'une figurine amie dans un rayon de 4" (10 cm). Elle passe alors un test de ralliement (voir la section Gestion des tests).

Ramper

Ramper est égale à 4" (10 cm).

Se mettre à plat ventre

Il est possible de se mettre à plat ventre à n'importe quel moment de son mouvement mais dans ce cas, l'activation s'arrête immédiatement. Lors de son activation, une figurine à plat ventre peut se relever gratuitement.

Plonger à couvert

Pour plonger à couvert, se déplacer vers le couvert le plus proche dans les 6" (15 cm), peu importe la direction. Si aucun couvert n'est accessible dans la zone des 6" (15 cm) alors la figurine se met à plat ventre et son activation s'arrête immédiatement (voir § Se mettre à plat ventre).

Tête baissée

Rester à couvert ou se déplacer vers un nouveau couvert dans les 12". Si pas de couvert, la figurine se met à plat ventre et son activation s'arrête immédiatement (voir § Se mettre à plat ventre) en attendant de pouvoir être ralliée. Le fait d'être tête baissée ne permet pas de voir ni d'être vu par la figurine qui a causé cet état.

Tir

Comment tirer ?

Pour tirer, lancer autant de D6 que le taux de l'arme et ajouter à chaque résultat la REP du tireur (exemple : fusil d'assaut, taux=3, donc lancer 3D6 et ajouter la REP du tireur à chacun des résultats).

N.B. : Si au moins deux 1 sont obtenus lors du lancer de D6, l'arme, après avoir tirée, n'a plus de munitions. Il sera possible de la recharger lors de la prochaine activation de la figurine en plus d'effectuer un mouvement. Par contre, il est impossible de faire une autre action que se déplacer en plus de recharger son arme.

Table de tirs	
1D6+REP	Résultat
≤ 7	Raté !
8	Cible dissimulée : Raté ! Cible à couvert : Raté ! Cible à plat ventre : Raté ! Cible en mouvement rapide : Raté ! Cible qui charge : Raté ! Tireur en mouvement rapide : Raté ! Tireur en tir réflexe : Raté ! Seconde cible ou plus : Raté ! Sinon : Touché !
9	Cible à couvert : Raté ! Tireur en mouvement rapide : Raté ! Tireur en tir réflexe : Raté ! Troisième cible ou plus : Raté ! Sinon : Touché !
≥ 10	Touché !

Peut-on tirer avec plusieurs armes ?

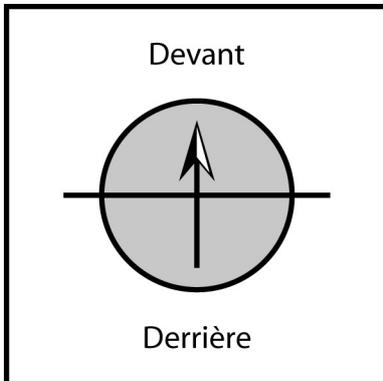
Oui avec une REP de -1 et si les armes le permettent et quelles sont présentes sur la figurine.

Exemple : si votre figurine possède 2 pistolets alors elle peut tirer avec ses 2 pistolets.

Si la figurine tire avec 2 armes dont le taux de surclassement est différent, il y a lieu d'utiliser le plus haut taux.

Comment savoir si je vois ou non ma cible ?

Une figurine voit à 180° selon le schéma ci-dessous.



Comment tirer sur un homme à cheval ?

Le tir s'effectue comme pour un homme à pied mais il faut lancer les dés pour déterminer si c'est la monture ou le cavalier qui est touché.

Table de résolution d'un tir sur un cavalier	
1D6	Résultat
1 à 3	La monture est touché (résoudre ensuite comme pour un homme).
4 à 6	Le cavalier est touché.

Couverts

Une figurine, à partir du moment où le tireur en voit une partie, peut-être prise pour cible.

Tir désespéré

Une figurine qui obtient un 6 sur son dé mais qui ne peut pas touché sa cible car celle-ci est à couvert, lance 1D6 pour tester sa REP. En cas de réussite (résultat inférieur ou égale à sa REP) alors la cible est touchée.

Tirer sur plusieurs cibles à la fois

Pour rappel, le taux de l'arme correspond au nombre maximum de D6 qu'il y a lieu de lancer. Ces D6 peuvent-être répartis entre plusieurs cibles à condition que les figurines present pour cible se trouvent au maximum du taux de l'arme par rapport à la première cible.

Exemple :

Fusil d'assault, taux=3

Il faut donc lancer 3D6. Les 3D6 peuvent être répartis entre 3 cibles à conditions que 2 des cibles se trouvent à une distance maximale de 3" (7,5 cm) de la première cible.

Pistolet automatique, taux=2

Il faut donc lancer 2D6. Les 2D6 peuvent être répartis entre 2 cibles à conditions que la seconde cible se trouve à une distance maximale de 2" (5 cm) de la première cible.

Corps à corps

Quand peut-on s'affronter en corps à corps ?

Les figurines s'affrontent en corps à corps lorsque leur socle respectif sont en contact.

Chaque figurine lance 2D6 sous sa REP, consulter le table de résolution des corps à corps.

Table de résolution des corps à corps	
Même nombre de réussites	Rien ne se passe. Le corps à corps se poursuivra au prochain tour.
Un des personnage a 1 réussite de plus que l'autre	Le vainqueur inflige une blessure au corps à corps. Consulter la table des blessures.
Un des personnage a 2 réussites de plus que l'autre	Lancer un D6. Si le résultat est inférieur ou égal à l'impact de l'arme du vainqueur, le perdant est raide mort. Sinon le perdant est hors de combat.

Peut-on rompre un combat en corps à corps ?

Oui. Un personnage peut rompre un combat durant son activation et doit donc reculer d'au moins 1" (2cm). Elle doit alors passer immédiatement un test d'Ennemi en vue.

Blessures

Quand est ce qu'une figurine peut-être blessée ?

Une figurine peut potentiellement recevoir une blessure après avoir été touchée lors d'un tir ou d'un corps à corps, il y a donc lieu de lancer un dé sur la table des blessures.

Table de résolution des blessures	
1D6	Résultat
1	Raide mort !
Résultat inférieur ou égale à l'Impact de l'arme	Hors de combat ! (la figurine ne peut plus agir jusqu'à la fin de la partie.
Résultat supérieur à l'impact de l'arme	Sonné ! La figurine est projeté au sol et ne peut plus agir avant d'avoir retrouvé ses esprits.

Quand est ce qu'une figurine peut retrouver ses esprits ?

Au moment de son activation, la figurine sonnée passe un test de récupération des figurines sonnées (voir la section Gestion des tests).

Que signifie exactement hors de combat ?

Une figurine mise hors de combat ne peut plus participer aux combats jusqu'à la fin de la partie. Nous pourrions la considérer comme gravement blessée.

La figurine doit rester couchée sur place.

A la fin de la partie, dans la mesure où vous joueriez une campagne ou que des points seraient attribués par nombres de figurines blessées ou mortes, il y a lieu de passer un test de récupération de figurines hors de combat (voir la section Gestion des tests).

Comment tuer automatiquement ou capturer une figurine ?

Lorsqu'une figurine est sonnée et que la figurine active vient en contact avec elle, cette dernière peut choisir de la tuer (sans passer de test) ou de la capturer.

Peut-on transporter une figurine blessée ?

Oui, en appliquant les règles suivantes :

La figurine non-blessé doit venir en contact avec la figurine blessée.

Elle perd 2" (5 cm) de mouvement (représente le temps qu'il lui faut pour ramasser le blessé). Elle peut venir jusqu'à elle, la ramasser et continuer son mouvement.

Les figurines transportant des blessés peuvent tenter un test de mouvement rapide mais elles ne peuvent utiliser que 2D6 (elles ne peuvent pas utiliser le D6 du leader).

Les figurines transportant des blessés peuvent tirer mais elles le font de façon précipitée.

Une figurine se faisant charger alors qu'elle porte un blessé, le pose automatiquement à terre. Les Stars peuvent cependant combattre avec le blessé sur le dos mais elles auront un malus de -2D6 en mêlée.

Comment jouer les voitures

(source : <http://plombdanstete.canalblog.com>)

Une figurine au contact avec une voiture peut monter dedans et s'en servir tout de suite. Pour démarrer une voiture faire un test avec la REP du chauffeur.

Une voiture a un mouvement de base de 8 pouces. Avec un test de mouvement rapide, elle peut bouger de 12 ou 16 pouces comme une figurine, toutefois elle ne peut faire que des virages de 45 degrés maximum et doit parcourir une fois sa longueur entre deux virages. A chaque virage en allure rapide faire un test de pilotage.

Test	D6	S'applique...	2 réussites	1 réussite	0 réussite
Test de démarrage	2D6	Lorsqu'un joueur décide de démarrer une voiture	La voiture démarre et peut parcourir 8 pouces immédiatement	La voiture démarre, mais ne pourra bouger qu'à la prochaine activation	La voiture ne démarre pas. Refaire un test à la prochaine activation
Test d'allure rapide	2D6	Lorsqu'un joueur décide de rouler rapidement avec une voiture (idem mouvement rapide des piétons)	Déplacement de 16" (40 cm)	Déplacement de 12" (30 cm)	Déplacement de 8" (20 cm) La figurine ne peut pas tirer
Test virage rapide	2D6	Lorsqu'une voiture roule à allure rapide et prend un virage	La voiture tourne normalement	La voiture dérape d'une fois sa largeur dans le virage. Si elle touche un obstacle ou sort complètement de la route: faire un test d'accident	La voiture fait un tête-à-queue, faire un test d'accident
Test d'accident	2D6	Lorsqu'un test d'accident est	La voiture s'arrête et le moteur cale.	La voiture s'arrête et le moteur	la voiture se renverse et chaque

		nécessaire	Il faudra redémarrer à la prochaine activation	casse. Impossible de s'en servir à nouveau	passager fait un test 2D6 vs REP
--	--	------------	--	--	----------------------------------

Table de résolution des accidents (2D6 vs REP)	
2 réussites	hop une galipette et atterri sur ses jambes.
1 réussite	badaboum, sonné au sol .
0 réussite	outch, hors combat.

Zombies Mode

Dans le Zombies Mode, les zombies sont automatiquement gérés par le jeu lui même offrant ainsi aux joueurs la possibilité de s'allier (ou non) pour les affronter et ainsi mener à bien leur mission.

Zones d'arrivée des zombies

Placer sur la table 5 marqueurs d'entrée (marqués de 1 à 5) représentant les zones d'arrivée des zombies. Ces marqueurs doivent-être répartis de façon égale.

Renforts zombies

Au début de chaque tour :

- lancer 1D6, le résultat représente le nombre de zombies arrivant sur la table.
- lancer 1D6, le résultat représente le point d'entrée des zombies ; sur un 6, les joueurs choisissent le point d'entrée qu'ils souhaitent. Les zombies doivent-être placés à 1" (2,5 cm) maximum autour du marqueur.

Variante :

"A la fin de chaque tour, pour chaque marqueur sur la table on lance 1D6. Sur un 1 ou un 2, un nouveau zombie apparaît, attiré ou réveillé par le bruit. Ceci pour un niveau d'infestation des zombies de 2. On peut pimenter la partie avec un niveau d'infestation de 3 (un nouveau zombie apparaît sur un jet de 1, 2 ou 3), ou la rendre très facile avec un niveau de 1. (Source: Dragontigre - Forum Pulp france / Walkatapus - Pour quelques bastos de Plus)

Déplacement des zombies

Les zombies ont un mouvement unique égale de 6" (15 cm).

Ils se déplacent :

- en premier vers les figurines des joueurs à partir du moment où ils sont dans leur champs de vision.
- sinon, ils se déplacent vers la zone de bruit la plus proche.
- sinon en cas d'absence de figurines ou de bruit, les zombies restent à leur place.

Dans le cas de survivants situés à distance égale des zombies, tirer au sort vers quel survivant les zombies se déplacent.

Par exemple :

Il y a un groupe de 3 zombies situé un 30" (75 cm) d'un groupe de 2 survivants et d'un autre groupe de 3 survivants. Lancer un 1D6, sur un résultat paire (2, 4, 6), les zombies se dirigent vers le groupe de 2 survivants ; sur un résultat impaire (1, 3, 5), les zombies se dirigent vers le groupe de 3 survivants.

Nous pourrions également imaginer que le cas se présente avec 3 groupes de survivants, tous situés à égale distance des zombies. Un résultat de 1 ou 2 serait pour le premier groupe ; 3 ou 4 pour le deuxième groupe ; 5 ou 6 pour le troisième groupe.

Un zombie contourne toujours un obstacle, il ne le franchit jamais.

Zones de bruit

Dès qu'un tir est effectué avec une arme à feu, il y a lieu de placer un marqueur bruit à côté de la figurine ayant utilisée son arme.

Cas spécifique des grenades et autres mortiers

Dans le cas d'une grenade ou d'un tir de mortier, la zone de bruit est placée où a eu lieu l'impact.

Les marqueurs bruits sont retirés au début de chaque nouveau tour.

Caractéristiques des zombies

Les zombies possède une REP de 4 et sont considérés comme une arme de corps à corps improvisée à une main (Taux/Classe 1 ; Impact 1).

Insurgés Mode

Dans l'Insurgés Mode, les insurgés peuvent soit être gérés par un joueur (dans ce cas le jeu se déroule normalement), soit ils sont automatiquement gérés par le jeu lui-même offrant ainsi aux joueurs la possibilité de s'allier (ou non) pour les affronter et ainsi mener à bien leur mission.

Zones d'arrivée des insurgés

Placer sur la table 5 marqueurs d'entrée (marqués de 1 à 5) représentant les zones d'arrivée des insurgés. Ces marqueurs doivent-êtré répartis de façon égale.

Renforts insurgés

Au début de chaque tour :

- lancer 1D6, le résultat représente le nombre d'insurgés arrivant sur la table.
- lancer 1D6, le résultat représente le point d'entrée des insurgés; sur un 6, les joueurs choisissent le point d'entrée qu'ils souhaitent. Les insurgés doivent-êtré placés à 1" (2,5 cm) maximum autour du marqueur.
- lancer 1D6 pour connaître l'armement de chacun des insurgés :
 - sur 1,2 ou 3 : fusil d'assaut (type AK-47)
 - sur 4 : mitrailleuse légère (type RPD)
 - sur 5 : lance-roquettes (type RPG)
 - sur 6 : fusil de simple action (type SVD)

Déplacement des insurgés

Les insurgés ont un mouvement égale de 8" (20 cm).

- Les insurgés se déplacent systématiquement vers la (ou les) zone(s) où se trouve les figurines des joueurs, nous considérons qu'ils sont renseignés sur la position de ceux-ci de façon permanente.
- Les insurgés prennent systématiquement le chemin le plus court pour rejoindre les figurines des joueurs.
- Dans le cas de plusieurs groupes de figurines de joueurs, les insurgés sont séparés de façon le plus équitable possible afin de pouvoir rejoindre les différentes zones.
- Les insurgés de déplacent jusqu'à ce qu'ils soient à porter de tir pour cibler les joueurs.
- Les insurgés ne chercheront jamais à entrer en contact au corps à corps avec les figurines des joueurs.

Caractéristiques des insurgés

Les insurgés possèdent une REP de 4.

Campagne

(source : 2d6 Sword & Sorcery - <http://www.twohourwargames.com>)

Nouvelles recrues

Quand votre troupe subit des pertes lors d'une partie et que vous jouez en campagne, vous pouvez recruter de nouveaux PNJ. Reportez-vous à la rubrique gestion des tests, partie recrutement.

ATTENTION : Rappelez-vous que vous ne pouvez pas avoir plus de PNJ que la REP de votre Star.

Diminution de la REP

Lorsque vous jouez en campagne, en fonction des événements de la partie, la REP de votre Star ou de vos PNJ peuvent diminuer.

La diminution de la REP intervient lorsque :

- La Star/le PNJ a été mis hors de combat
- La Star/le PNJ a été retiré du jeu

et que vous avez perdu la partie, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 la REP de votre Star ou de votre PNJ diminue de 1. Rappelez-vous cependant que la REP de la REP de votre Star ou de votre PNJ ne peut-être inférieure à 3.

Augmentation de la REP

La REP de votre Star ou des PNJ peuvent augmenter lorsque :

- La figurine a éliminé un adversaire (en lui tirant dessus ou au corps à corps)
- La figurine n'a pas été mise hors de combat
- La figurine n'a pas été retirée du jeu
- La figurine n'a pas utilisé de D6 Power Star

lancez 1D6. Si le résultat est égale ou supérieur à la REP de la figurine, la REP augmente de 1.

ATTENTION : Rappelez-vous que votre Star ni aucun PNJ ne peut avoir une REP supérieure à 5. Rappelez-vous également qu'un PNJ ne peut jamais avoir une REP supérieure à celle de votre Star.

Départ d'un PNJ

Cas n°1 :

Pour rappel, le nombre de PNJ est égale à la REP de votre Star. Si la REP de votre Star diminue, vous pouvez vous retrouver avec un nombre de PNJ supérieur à la REP de votre Star.

Cas n°2 :

Vous pouvez également vous retrouver avec un PNJ ayant une REP supérieure à celle de votre Star.

Vous devez donc réajuster votre nombre de PNJ.

- Dans le cas n°1, choisissez quel(s) PNJ(s) quitte(nt) votre groupe.
- Dans le cas n°2, tous les PNJs ayant une REP supérieure à celle de votre Star doivent quitter le groupe