

Mutants and Death Ray Guns

Procédure d'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.

Actions possibles

- 1 déplacement = 1 action
- 1 attaque ou 1 tir = 1 action
- 1 attaque puissante ou 1 tir visé = 2 actions
 - 1 seule attaque par tour sauf pour les tirs (à condition de tirer à une portée courte de la cible précédente)
- 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

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. S'il est pair, le perdant est à terre. Si le vainqueur double le 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. 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. La mise en réserve vient de « Flashing Steel ». Certains modificateurs de tir sont légèrement modifiés ainsi que les règles concernant le dysfonctionnement des armes.