

# Un Jeu De Figs !

## Fiche de référence.

### Tour de jeu.

1° Joker : événement spécial.

2° Joker : fin du tour.

### Activation des figurines.

Renoncer à une attaque : 1'' de mouvement.

Renoncer à son déplacement : +1 PUI.

Renoncer à tout : mise en alerte.

### Corps à corps.

- Pas de déplacement : +1
- La cible se désengage : +1
- Supériorité numérique : +1
- Cible en terrain gênant : +1
- Attaquant en position surélevée : +1
- Attaquant en terrain gênant : -1
- Cible en position surélevée : -1
- La cible défend un couvert : -1
- Attaquant plus petit que la cible : -1

### Tir.

- Pas de déplacement (optionnel) : +1
- Cible énorme (TAI 4) : +2
- Cible grande (TAI 3) : +1
- Cible petite (TAI 1) : -1
- Portée moyenne : -1
- Portée longue : -2
- Couvert léger : -1
- Couvert lourd : -2

### Attaques.

Réussite critique : 6 suivi d'un autre 6.

Echec critique : 1 suivi d'un autre 1.

PDV perdus :  $1d6 + PUI - DEF$ .

### Moral.

Jet de moral :  $1d6 + MEN$ .

Jet réussi sur un 7+.

Tester le moral quand :

- Perte de PDV.
  - Mort d'un allié ayant au moins autant de PDV à 6'' et en ligne de vue.
  - Au début de l'activation si paniquée.
- Figurine paniquée :
- -2 en DEF.
  - -2 en PUI.
  - Pas d'actions spéciales.

### Quitte ou double !

Dépense de 1 PDH pour faire un pari.

Pari gagné sur un 3+ sur 1d6.

- Mouvement :  $MVT \times 2$  ou  $MVT = 0$ .
- Attaques : attaques doublées ou pas d'attaques ce tour.
- Blessures : perte de PDV annulée (et panique éventuelle) ou panique.

### Evénements spéciaux.

1d6 lors de la venue du premier Joker.

Le résultat affecte la dernière figurine activée.

- 1 :  $MVT = 0$ .
- 2 : Pas d'attaques.
- 3 :  $DEF - 1$ .
- 4 :  $Attaque PUI = 1$ .
- 5 : Test de moral.
- 6 : Gagne 1 PDH.

### Hordes.

1d6 lors de la venue du premier Joker.

- 1 : MVT double vers ennemi.
- 2 : MVT vers ennemi et +1 à la PUI.
- 3 : MVT vers ennemi.
- 4 : MVT vers objectif (ou ennemi).
- 5 : MVT vers un point aléatoire.
- 6 : Aucun mouvement.