

Reaction Game Principes de base

par Newlight

Caractéristique Initiative, Réaction, Exemple : I4+ R2+

Initiative : seuil de jet de D6 pour faire un mouvement (ou action dynamique) lorsque c'est à figurine d'être activée peut faire 1, 2 ou plus de mouvements selon qu'on réussit un, deux ou plus jets d'initiative. Si un seul est échoué sur les 1,2 ou plus tentés la figurine ne fait RIEN du tout.

Option choisie : une figurine d'initiative 4+ veut effectuer trois actions, elle doit réussir 4+/5+/6+, soit 3 jets de dés de difficulté croissante. Diminue l'écart avec les 2+ par exemple qui feront toujours plein d'actions quasiment, rend les 1+ intéressants. Possibilité de 0+.

Si la figurine ne fait pas de mouvement du tout, elle peut faire une autre action dite statique comme tirer, se mettre à couvert, faire une action spéciale (ouvrir une porte, activer un mécanisme), utiliser un pouvoir psychique, etc sans lancer de D6 d'initiative.

Une action statique peut être accompagné d'un mouvement de 1 pas (l'action ayant lieu avant, après ou au milieu). Cela peut servir à se mettre en bonne position pour accomplir l'action (tirer, etc).

Ceci peut servir à se mettre à terre ou à se relever, mais elle ne peut bouger si à terre déjà.

Une figurine ayant réussi un jet d'initiative peut faire n'importe quelle action à la place d'un de ses mouvements (Tirer, Combattre, Ouvrir une porte, etc)

Réaction : si la cible est la cible d'un tir ou d'un pouvoir psychique, ou bien d'une charge en mêlée elle lance un D6, si seuil de réaction dépassé elle peut réagir de manière simultanée à l'action subie :

Tir subi : Se mettre à couvert ou Tirer en retour ou Utiliser un pouvoir psychique

Mêlée : Contre-charge (confère bonus de charge au deux figurines), Tir de contre-charge ou Fuite

Pouvoir psychique : Tirer en retour ou Utiliser un pouvoir psychique ou Résister au Pouvoir psychique

Se mettre à couvert :

Si pas de décors à moins de 1 pas, aller au sol : T+1 pour le Tir

Si décors à moins de 1 pas, se mettre à couvert derrière décors : T+3 pour le Tir

Mouvement de base : 6 pas ou 4 pas en tirant en même temps. T+1 pour tirer en mouvement, par contre un mouvement peut être échangé pour viser et améliorer son tir : T-2.

Un mouvement amenant au contact est suivi d'une phase de combat avec C-1 pour celui qui charge.

Tir :

On lance autant de D6 que la puissance de l'arme. Chaque résultat dépassant le seuil de Tir de la figurine est une touche. Ex : T6+, chaque touche non sauvegardée inflige un dégât. Résultat de 6 toujours un succès.

Portée courte/moyenne/longue : T-1/T+0/T+1

Ex : Arme à faible portée : 3/6/12

Cible à Terre ou Dissimulée ou Petite taille ou Tir en mouvement: T+1

Cible à couvert : T+3

Tireur néophyte/médiocre/confirmé/Vétérant/Élite

Tir 6+/5+/4+/3+/2+

Combat :

Chaque combattant lance autant de D6 que la puissance de l'arme. Chaque résultat au dessus de la valeur seuil de la caractéristique Combat est une touche.

Celui qui a le plus gros score emporte et inflige autant de dégâts que le surplus de touche.

Combattant néophyte/médiocre/confirmé/Maître/Expert

Combat 6+/5+/4+/3+/2+

Sauvegarde : Armure et Vitalité

Constitution normale et inférieure : Pas de sauvegarde.

Bonne constitution (Robuste ou droïde fragile) : 6+

Armure légère (ex : stormtroopers ou Droïde solide) : 5+

Armure lourde (ex : mandalorienne) ou Wookie sans armure ou Trianni avec armure légère : 4+

Jeu solo :

Chaque figurine PNJ a un nombre de D6 d'engagement. C'est le nombre de D6 qu'elle utilise pour s'activer. Elle reçoit aussi un trait de comportement : Prudent ou Offensif ou Soutien

- Prudent : la figurine se déplace prudemment de couvert en couvert de préférence, et se met à couvert ou se jette à terre en réaction à une attaque à distance
- Offensif : la figurine se déplace sans prudence particulière, à couvert si l'opportunité se présente facilement mais sans sinon, et attaque tant que faire se peut. Elle tire en réaction à une attaque à distance.
- Soutien : La figurine agit comme si elle avait l'attribut Prudent mais au lieu d'attaquer elle cherche à utiliser ses capacités spéciales (soin par exemple) lorsqu'elle peut.

Désengagement :

Une figurine peut se désengager au corps à corps simplement en se déplaçant lors de son activation. Toutefois lorsqu'elle le fait, ses adversaires ont l'opportunité d'effectuer un jet de réaction. Si il est réussi alors l'adversaire effectue une attaque de Mêlée tout seul (pas de jet de Mêlée pour la figurine se désengageant).

Règles spéciales :

Soin X+ (1 action statique) : Une figurine Hors de Combat au contact peut participer à nouveau sur un X+. Elle peut être activée au prochain tour. Un seul essai par figurine hors de Combat.

Marcheur agile : La figurine ignore les terrains difficiles.

Meneur : Les figurines alliées à moins de 3 pas peuvent être activées à la suite du Meneur lorsque celui ci est activé et faire autant d'actions que lui. Elles comptent alors comme activées.

Se cacher : La figurine

Furtif (Se cacher auto en fin d'activation)

Perception (Repérer les figurines cachées)

Mécanique

Réparation X (X=1D2, 1D3, 1D6, 2D2, etc)

Expert en Art Martiaux

Maître en Art Martiaux
Grenadier (Bonus au Tir d'une Grenade)
Athlète
Marcheur agile (Ignore terrains difficiles)
Esquive (T+1 en défense contre tirs)
Esquive experte (T+2 en défense contre tirs)
Lent (Déplacement avec tir diminué de 1 pas (soit 3 pas), sans tir de 1,5 pas (soit 4,5 pas))
Rapide (Déplacement avec tir augmenté de 2 pas (soit 6 pas), sans tir de 3 pas (soit 9 pas))
Volant
Ambidextre (peut utiliser deux armes de tir à la fois)
Acrobate (peut se déplacer même si engagé en mêlée)
Éthéré
Téléporteur
Invisible (Furtif mais possibilité de se cacher sans élément de décors à proximité)
Pirate informatique (peut mener des actions de piratage informatique, prendre le contrôle d'un droïde)
Pilote (peut piloter un engin comme si c'était une figurine normale)
Cocktail anabolisant (Peut se booster temporairement une fois par partie)
Cocktail de célérité (Booste les réflexes, Initiative/Réaction)
Esprit fort (Résiste bien au pouvoirs psychiques tels que Contrôle)
Esprit faible (Résiste très mal au pouvoirs psychiques tels que Contrôle)
Droïde (Mécanique avec une intelligence artificielle, restrictions quand à l'activation ou activation auto d'un mouvement ou action)
Meneur (peut activer des figurines proches (3 pas ou moins) à sa suite, Moral haut)
Meneur charismatique (idem que Meneur mais en plus mieux puissant)
Peu courageux (en face d'une créature effrayante)
Très courageux (en face d'une créature effrayante)