

REFERENCES RAPIDES - CHAIN REACTION 3.0

Test	Quand	2 D6 <= REP	1 D6 <= REP	0 D6 <= REP
FOCUS *	<i>Seulement si actif. Pour déterminer la cible d'un tir ou d'une charge.</i>	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 plus proche.
MOUVEMENT RAPIDE	<i>Seulement si actif et si désire d'aller plus vite que la distance normale.</i>	Mouvement à 2x la distance normale	A couvert : Mouvement normal Sinon : Mouvement à 1.5x la distance normale	A couvert : Reste sur place Sinon : Mouvement normal Tous : Non considéré comme en mouvement rapide
ENNEMIE EN VUE	<i>Seulement si inactif. Dès qu'un ennemi entre dans le champ de vision.</i>	Tir	<i>Tir reflexe</i>	Pas de réaction
PRIS POUR CIBLE *	<i>Si pris pour cible et raté.</i>	Charge et porteurs de blessé : Continue Surclassés : Baisse la tête Sinon : Riposte	Charge : Stop et <i>Tir reflexe</i> Porteurs de blessé : Continue A couvert : <i>Tir reflexe</i> Sinon : Baisse la tête	<i>Fuite</i>
CHARGE (LD) *	<i>Seulement si actif Pour charger l'ennemie.</i>	Charge	A couvert : charge annulée et <i>tir reflexe</i> Sinon : Charge	<i>Stop et pas de tir</i>
RECEPTION DE CHARGE (LD) *	<i>Dès que chargés par l'ennemie</i>	Tir si possible et position tenue	Position tenue, pas de tir. Pénalité pour ceux chargés de dos	<i>Fuite</i>
RALLIEMENT (LD) *	<i>Seulement si actif. Si Cloué et souhaite de rallier.</i>	Ralliement	A couvert : Ralliement Sinon : <i>Fuite</i>	<i>Cloué</i>
HOMME A TERRE *	<i>Dès qu'un ami de Rep supérieure ou égale est touché par un tir à moins de 2" et dans la ligne de vue</i>	Continue	Si personne ne continue dans les 4" : Baisse la tête Sinon : Continue	<i>Fuite</i>
PERTE DU CHEF *	<i>Dès que le chef principal est hors combat ou mort. Peu importe la distance et la ligne de vue.</i>	Continue	<i>Stop et perte du focus</i>	<i>Fuite</i>
AU SOL	<i>Tout de suite après le résultat de dommage « au sol ».</i>	<i>Sonné</i>	<i>Hors combat</i>	<i>Mort</i>
LANCER DE GRENADE	<i>Seulement si actif. Lors du tir.</i>	La grenade atteint sa cible. Déterminer les dégâts.	Cible hors de vue : Echec, la cible fait un test « prise pour cible » en étant surclassée. Cible en vue, ou grenade par une ouverture ou par-dessus un mur , la grenade atteint sa cible.	Tous ceux qui se trouvent dans le rayon de l'explosion autour du lanceur : 1D6 <= Rep : <i>A plat ventre</i> 1D6 > Rep : touché par la grenade.

LD : test avec 3D6. * : les stars choisissent

Tir	
1D6 + Rep	Résultat
3 à 7	Raté !
8	Cible dissimulée : Raté ! Cible à couvert : Raté ! Cible à plat ventre : Raté ! Cible en mouvement rapide : Raté ! Tireur en mouvement rapide : Raté ! Tireur en tir reflexe : Raté ! Seconde cible ou plus : Raté ! Sinon : Touché !
9	Cible à couvert : Raté ! Tireur en mouvement rapide : Raté ! Tireur en tir reflexe : Raté ! Troisième cible ou plus : Raté ! Sinon : Touché !
10+	Touché !

Dommages	
1D6	Résultat
1	Mort sur le coup
<= Impact	Hors combat
> Impact	Au sol – Faire un test

Corps à corps	
1D6 par REP	
-2D6 si à plat ventre ou attaqué de dos	
-2D6 si porte un blessé	
-1D6 si impact de l'arme inférieure	
1.2.3 = succès	
4.5.6 = échec	
Diviser les D entre les adversaires multiples	
Relancer les dés réussis jusqu'à ce que l'un des deux joueurs n'ait plus de succès.	
# Succès	Résultat
2 Succès en +	Tué
1 Succès en +	Hors combat
Egalité	La mêlée continue

Etat	Effet
Tir reflexe	S'arrête sur place et tir au taux de cible maximum.
Stop	Cesse tout mouvement ou reste sur place
Baisse la tête	Se déplace vers le couvert le plus proche à moins de 6", même en direction de l'ennemi. Si impossible, se met à plat ventre sur place et fin du tour. Ne peut pas voir ni être vu par la cause du test.
Fuite	Se déplace vers le couvert le plus proche à moins de 6" en s'éloignant de la cause du test. Si impossible, se met à plat ventre sur place et fin du tour. Reste <i>cloué</i> jusqu'au ralliement ou une autre fuite.
Cloué	Reste ou se déplace vers le couvert le plus proche à moins de 12" et ne fait rien avant d'être rallié. La figurine clouée ne peut pas voir ni être vu par la cause du test.
Dissimulé	Partiellement protégé de la vue mais pas des balles. Derrière un arbre par exemple.
A couvert	Protégé des balles par un obstacle solide, derrière un mur, une fenêtre ou au coin d'un bâtiment. Peut voir et être vu.
A plat ventre	Possible après un mouvement, peut tirer immédiatement. Coûte la moitié du mouvement pour se redresser.
Perte de Focus	Le groupe doit immédiatement faire un test de focus.
Sonné	Ne fait rien jusqu'à la prochaine activation.
Hors combat	Blessé et ne peut plus continuer l'affrontement. Laisse sur la table et peut être transporté par les autres.
Mort	Blessure trop grave. Mort évidente.

from Chain Reaction 3.0				
Weapon	Range	Targets	Impact	Outgunned Rating
Pistol	12"	2	1	2
BA Pistol	12"	2	2	2
Shotgun	12"	3	2	3
Bolt Action Rifle (Sniper Rifle)	48"	1	3	1
Semi-Automatic Rifle	48"	2	3	2
Machine Pistol	12"	3	1	3
Submachine Gun	24"	3	1	3
Assault Rifle	48"	3	3	3
Grenade	6"	5" radius	2	5
Squad Automatic Weapon	48"	4	3	4
Grenade Launcher	24"	5" radius	2	5
Rocket Launcher	48"	5" radius	5	5