

HEAVY GEAR REGLES D'INITIATION – FEUILLE DE REFERENCE

TOUR DE JEU		
Le joueur avec le résultat le plus élevé sur 1D6 décide qui agira en premier		
Chaque joueur active un groupe de combat à tour de rôle		
MOUVEMENT		
VITESSE		
Stationnaire	Déplacement de 1 pouce maximum	
Vitesse de Combat	Déplacement de 1 pouce minimum	
Vitesse Maximum	Déplacement d'au moins la VC, coûte une action	
MODE DE MOUVEMENT		
Marcheur		
Stationnaire	Peuvent se déplacer et s'orienter librement	
Vitesse de Combat	Peuvent se déplacer et s'orienter librement	
Vitesse Maximum	Un pivot pour chaque déplacement de 2"	
Roulant		
Stationnaire	Peuvent se déplacer et s'orienter librement	
Vitesse de Combat	Un pivot pour chaque déplacement de 2"	
Vitesse Maximum	Un pivot pour chaque déplacement de 3"	
TERRAIN ET MOUVEMENT		
Terrain	Marcheur	Roulant
Dégagé	1 PM par pouce	1 PM par pouce
Accidenté	2 PM par pouce	3 PM par pouce
Sable	3 PM par pouce	2 PM par pouce
Bois	3 PM par pouce	3 PM par pouce
Monter un niveau d'élévation		+2 PM
Descendre d'un niveau d'élévation		+1 PM

ACTIONS			
NECESSITE UNE ACTION			
Attaquer // Se déplacer à Vitesse Maximum // Tir Indirect // Tir de Réaction // Observation // ECM			
NE NECESSITE PAS D'ACTION			
Se défendre contre une attaque // Se déplacer à Vitesse de Combat // Stationnaire			
ATTAQUER ET DEFENDRE			
JET D'ATTAQUE			
<i>Modificateurs de Portée</i>			
Bout Portant (BP)	+1		
Portée Courte (PC)	0	Portée Moyenne (PM)	-1
Portée Longue (PL)	-2	Portée Extrême (PE)	-3
<i>Modificateurs de Couvert</i>			
A découvert	+1	Couvert Sommaire	0
Couvert Partiel	-1	Couvert Total	-2
<i>Autres Modificateurs</i>			
Mouvement de l'attaquant		Variable	
Précision de l'arme		Variable	
JET DE DEFENSE			
Mouvement du défenseur		Variable	
Attaques depuis l'Arc Arrière (Rr)		-1	
DEGÂTS			
DEGÂTS vs ARMURE		EFFET	
Dégâts < Armure		Pas d'effet	
Dégâts >= Armure		1 case de dégâts	
Dégâts >= 2 x Armure		2 cases de dégâts	
Dégâts >= 3 x Armure		Détruit	
CASES DE DEGÂTS			
Intact/Léger	Aucun effet supplémentaire		
Lourd	-1 à tous les jets, pas de Vitesse Maximum		
Critique	-2 à tous les jets, pas de Vitesse Maximum		

HEAVY GEAR REGLES D'INITIATION – FEUILLE DE REFERENCE

TOUR DE JEU		
Le joueur avec le résultat le plus élevé sur 1D6 décide qui agira en premier		
Chaque joueur active un groupe de combat à tour de rôle		
MOUVEMENT		
VITESSE		
Stationnaire	Déplacement de 1 pouce maximum	
Vitesse de Combat	Déplacement de 1 pouce minimum	
Vitesse Maximum	Déplacement d'au moins la VC, coûte une action	
MODE DE MOUVEMENT		
Marcheur		
Stationnaire	Peuvent se déplacer et s'orienter librement	
Vitesse de Combat	Peuvent se déplacer et s'orienter librement	
Vitesse Maximum	Un pivot pour chaque déplacement de 2"	
Roulant		
Stationnaire	Peuvent se déplacer et s'orienter librement	
Vitesse de Combat	Un pivot pour chaque déplacement de 2"	
Vitesse Maximum	Un pivot pour chaque déplacement de 3"	
TERRAIN ET MOUVEMENT		
Terrain	Marcheur	Roulant
Dégagé	1 PM par pouce	1 PM par pouce
Accidenté	2 PM par pouce	3 PM par pouce
Sable	3 PM par pouce	2 PM par pouce
Bois	3 PM par pouce	3 PM par pouce
Monter un niveau d'élévation		+2 PM
Descendre d'un niveau d'élévation		+1 PM

ACTIONS			
NECESSITE UNE ACTION			
Attaquer // Se déplacer à Vitesse Maximum // Tir Indirect // Tir de Réaction // Observation // ECM			
NE NECESSITE PAS D'ACTION			
Se défendre contre une attaque // Se déplacer à Vitesse de Combat // Stationnaire			
ATTAQUER ET DEFENDRE			
JET D'ATTAQUE			
<i>Modificateurs de Portée</i>			
Bout Portant (BP)	+1		
Portée Courte (PC)	0	Portée Moyenne (PM)	-1
Portée Longue (PL)	-2	Portée Extrême (PE)	-3
<i>Modificateurs de Couvert</i>			
A découvert	+1	Couvert Sommaire	0
Couvert Partiel	-1	Couvert Total	-2
<i>Autres Modificateurs</i>			
Mouvement de l'attaquant		Variable	
Précision de l'arme		Variable	
JET DE DEFENSE			
Mouvement du défenseur		Variable	
Attaques depuis l'Arc Arrière (Rr)		-1	
DEGÂTS			
DEGÂTS vs ARMURE		EFFET	
Dégâts < Armure		Pas d'effet	
Dégâts >= Armure		1 case de dégâts	
Dégâts >= 2 x Armure		2 cases de dégâts	
Dégâts >= 3 x Armure		Détruit	
CASES DE DEGÂTS			
Intact/Léger	Aucun effet supplémentaire		
Lourd	-1 à tous les jets, pas de Vitesse Maximum		
Critique	-2 à tous les jets, pas de Vitesse Maximum		