

[Combat Zone] Règles optionnelles

Mouvement

Obstacles

Les obstacles classiques coûtent 3 AP à traverser mais certains obstacles peuvent coûter plus de points d'action.

Coût en PA des obstacles	
3	Fenêtre, mur, haie, fossé, buissons, barrière, clôture
4	Barbelés, tranchés

Les figurines traversant des barbelés peuvent s'empêtrer s'ils obtiennent 6 sur 1D6. Elles doivent dépenser 3 AP pour se libérer.

Les barbelés ou les clôtures peuvent être coupées par des *wire cutters* au coût de 4 AP. La figurine doit être au contact de l'élément de terrain.

Couvert

Petites précisions sur les valeurs de couverture.

Table des modificateurs de dommage par couvert	
-	Aucune couverture : barbelés
-1	Soft Cover : arbre fin, poteau, buissons, clôture, bordure haute
-2	Medium Cover : fenêtre, encadrement d'une porte, tronc d'arbre, caisses en bois, bâtiment en bois ; barrière en bois, barils en métal, tonneaux
-3	Hard Cover : mur, coin d'un bâtiment en pierre, barricade, ruine, bâtiment en brique, mur de brique
-4	Extra Hard Cover : bâtiment en pierre, blindé, trou de souris, tranchée, sacs de sable, bunker, blocs

Monter/Descendre

Monter ou descendre un escalier ou une échelle et se déplacer entre les étages d'un bâtiment coûte 1PA par 5cm parcourus. (4cm avec des armures de combat).

Toute situation précaire ou instable (par exemple tirer en étant sur une échelle) entraîne un malus de -1 à toute action.

es troupes ayant reçus un entraînement adéquat (commandos, rangers, etc.) peuvent descendre une échelle ou en rappel avec une corde à une vitesse de 10cm par AP.

Escalader

Une figurine peut esclader un mur, une paroi ou la facade d'un bâtiment à partir du moment où elle dispose de prises (pierres déchaussées, corde, gouttière, etc.).

Pour chaque AP dépensé la figurine grimpe de 2.5 cm ou de 1cm en armure de combat.

Une figurine ne peut pas rester entre 2 niveaux. Si elle n'a pas assez d'AP pour arriver en haut elle ne peut pas commencer à grimper. En revanche s'il la surface à escalader dispose de piliers intermédiaires ou si la figurine a la possibilité de se maintenir immobile sans l'usage de ses mains (échelle, pont de corde, etc.),

l'escalade est possible. Toute action dans ces conditions entraîne un malus de -1.

Sauter

Pour un coût de 2 PA une figurine peut sauter une distance de 5cm (à peu près taille de la figurine en pas multipliée par 2) horizontalement et 5cm (à peu près taille de la figurine en pas) verticalement.

Tomber

Une figurine qui tombe ou qui saute d'un immeuble en flamme peut essayer d'amortir sa chute :

2D6	Résultat
7-	Subit des dommages
8+	Chute amortie (pas de dommages)
Modificateurs	
-3	Quatrième étage et plus (20 cm de haut et plus)
-2	Troisième étage (15 cm de haut)
-1	Deuxième étage (10cm de haut)
0	Premier étage (5cm de haut)
+1	Héros
+1/+2	Compétence particulière (Acrobatie, etc)

Une figurine qui ne réussit pas à amortir sa chute prend des dommages en fonction de la hauteur (règle du BattleBook).

Hauteur	Dommages
Premier étage (5cm de haut)	2D6
Deuxième étage (10cm de haut)	3D6
Troisième étage (15 cm de haut)	4D6
Quatrième étage et plus (20 cm de haut et plus)	6D6

L'armure ne protège pas des chutes.

Si la figurine tombe sur une autre figurine, les deux se prennent des dommages.

Ouvrir une porte

Pour ouvrir (forcer) une porte ou pour forcer un système de sécurité on utilise les règles du Battlebook (page 26).

En résumé il faut réussir 7+ sur 2D6 pour ouvrir une porte fermée, 9+ pour une porte renforcée et 11+ pour une porte blindée. Au 2D6 on ajoute la compétence en Tech de la figurine.

Combat

Tir en rafale

Certaines armes (SGM, fusil d'assaut) pouvant tirer en rafale, le tireur distribue les tirs (dés) sur ses ennemis avant de résoudre la fusillade.

Pour déterminer quelles figurines sont éligibles pour le tir en rafale, le joueur utilise un gabarit rectangulaire de 4 pas (10cm) sur 2 pas (5 cm). Le gabarit peut être placé horizontalement (balayage) ou verticalement (tir en profondeur). Il est possible d'utiliser un gabarit circulaire de 4 pas (10cm) de diamètre. Seules les figurines dont plus de la moitié du socle est recouvert par le gabarit sont éligibles.

Ligne de vue

Si au moins la moitié d'une figurine ou de son socle est visible, elle peut être prise pour cible.

Si moins de la moitié d'une la figurine ou de son socle est visible, elle ne peut être prise pour cible, sauf si le tireur utilise un « Aimed Shot ».

Une figurine dont au moins la moitié est visible ou dont au moins la moitié de son socle est visible, dépense un AP pour se mettre en « Keep Down » ne peut être prise pour cible sauf si le tireur utilise un « Aimed Shot ».

Une figurine dont moins de la moitié est visible ou dont moins la moitié de son socle est visible, dépense un AP pour se mettre en « Keep Down » ne peut pas être prise pour cible.

Armes incendiaires

Les armes incendiaires comme les lances flammes ou les cocktails Molotov suivent les règles suivantes :

- Une figurine qui survit aux dommages subit une *Panic Reaction* automatiquement
- Une arme incendiaire peut enflammer un bâtiment ou un espace clos (règles du Battlebook).

Servants d'armes

Les armes devant être opérées par une équipe (crew) de servants obéissent aux règles suivantes :

- -1 au tir par servant manquant
- 1 AP supplémentaire est nécessaire pour toute opération (déplacement, tir, montage, démontage, etc.) par servant manquant
- Pour faire parti des servants, la figurine doit être en contact de socle et pleinement opérationnelles (non blessée, non paniquée et bien pas en déroute)
- Le groupe de servants dépense ses AP simultanément pour toute action concernant l'usage de l'arme (tir, déplacement, montage, démontage).
- Le joueur a le loisir de jouer indépendamment un ou plusieurs servants, mais dans ce cas, toute action avec l'arme subit les pénalités associées.

Armes lourdes d'infanterie

- les mitrailleuses légères, fusils anti-char, autocannons portatifs et autres armes lourdes « légères » peuvent être déplacées et tirées dans le tour.
- Les mitrailleuses moyennes et lourdes ainsi que les mortiers légers peuvent être déplacées montées d'une distance de 2cm par AP.
- Les mitrailleuses sur roues et les autocannons d'infanterie sur roues peuvent être déplacées montées d'une distance de 4cm par AP.
- Les mitrailleuses moyennes et lourdes peuvent être déplacées démontées d'une distance de 5cm par AP.
- Monter ou démonter une arme lourde coûte 5 AP

Tir d'opportunité

La durée du tir d'opportunité se poursuit jusqu'à :

- l'usage du tir opportunité,
- quelle soit blessée, paniquée ou en déroute,
- la prochaine activation de la figurine.

Remarque : Lorsque la figurine use de son droit opportunité au tour qui suit celui de sa dernière activation elle ne pourra pas être activée durant le tour en exercice, ayant déjà jouée ce tour.

Note : Cette modification de la règle devra être testée et validée pour être utilisée.

Premiers soins

Pour joueur on utilise la règle de premiers soins du Battlebook. Lorsqu'une figurine est « tuée », on la couche sur le côté au lieu de la retirer du jeu. Une autre figurine peut lui prodiguer les premiers soins pour essayer de la remettre dans la partie.

Une action de Premiers soins coûte 3 AP.

Pour résoudre l'action, on lance 2D6 :

2D6	Result
7-	Dead
8-10	Wounded (AP/2, Cannot initiate Close Combat, -2 Close Combat, -1 to Hit, -1 to Reaction Test, if Panicked then only 2AP by turn, if Routed then eliminated from play)
11+	Stunned (the figure do nothing this turn but may carry on as normal at the beginning of the next turn)
Modifiers	
-2	First Aider is a basic figure
-2	First Aider suffering from panic
0	Fist Aider is a Medic
+1	First Aid made during the same turn in which the figure becomes a casualty
+1	First Aid Kit
+2	Medikit (only be used by a medic)

Tirer sur un élément de terrain

Les bâtiments et autres éléments de terrain peuvent être pris pour cible (voir les règles dans le Battlebook).

Les bâtiments et les espaces clos peuvent s'enflammer (voir les règles dans le Battlebook).

Seules certaines armes lourdes (HE missile, etc.),, les grenades offensives et anti-char peuvent endommager les éléments de terrains

Ténèbres

Dans le cas de combat dans le noir on utilise les règles suivantes.

- Portée maximale des tirs = 30cm
- Pas de bonus de Short Range
- Le mouvement est diminué de 1cm par AP

Les systèmes de vision nocturne permettent d'annuler ces points. La figurine doit être entraînée à l'utilisation d'un tel système.

Surprise

Les figurines surprises n'ont droit qu'à 3 AP pour le tour.

La surprise est déterminée de manière arbitraire par le juge/arbitre. En cas de doute le joueur lance 1D6 et sur 6 la figurine n'est pas surprise (-1 green, +1 veteran/elite, +2 hero).

Construire sa force

Combat Zone utilise un système de point pour que les joueurs construisent leur force.

Human Cost	
Green Quality	3
Average Quality	7
Veteran Quality	13
Elite Quality	20
Hero (Elite Quality)	70
Leader Status	+7
Sub Leader Status	+3
Gang Leader Status	+15
Tech (Tech Skill 1)	+3
Tech (Tech Skill 2)	+6
Tech (Tech Skill 3)	+9

Skill Cost	
Skill	+5
Green	0 skill
Average	1 skill maximum
Veteran	2 skills maximum
Elite	3 skills maximum
Heros	4 skills maximum
Group Leader	+1

Au *human cost* et *skill cost* on ajoute le coût des armes et du matériel.