Règle de jeu Alpha pour jeu d'escarmouche 28 mm Weird Nam

(Pour Test uniquement)

Black Sun est un jeu de combat terrestre qui accompagne notre gamme de figurines (modèle) Black Sun de 28 mm. Il se situe dans une autre dimension connue sous le nom de Black Sun, localisée quelque part dans une jungle alternative du Cambodge en 1968. Les règles sont conçues pour vous donner une idée authentique des combats durant la guerre du Vietnam et pourront certainement être utilisées à cette fin. Cependant, le jeu inclut également quelques événements fantastiques de la dimension alternative du Soleil Noir « Black Sun ». Ces règles incluent des événements imprévisibles (ruées soudaines, explosions, embuscades et armes défectueuses, ainsi que des manifestations environnementales plus étranges les unes que les autres), qui mettront au défi votre stratégie et votre tactique en tant que général de table. Le terrain peut être aussi élaboré ou aussi simple que vous le souhaitez. Cependant le jeu est mieux avec beaucoup de couverts (jungle, arbres, rochers, hélicoptères abattus, bâtiments anciens et encore plus de jungle). L'aire de jeu peut représenter n'importe quoi, d'une ville ancienne à une jungle extraterrestre ou à un complexe de tunnels infesté d'insectes !

Chaque joueur contrôle une force de la taille d'une petite escouade (6-15 modèles). Certaines forces peuvent impliquer plus de modèles que d'autres, car elles sont soit composées de troupes moins qualifiées (milices de la NVA, conscrits mal armés et mal entraînés), soit d'étrange créature « Fury Bugs » dont la force réside dans leur nombre écrasant. À mesure que les joueurs acquièrent de l'expérience, ils peuvent contrôler un plus grand nombre de soldats et de véhicules et intégrer des règles plus avancées pour la guerre du Vietnam. À sa taille la plus élémentaire (niveau de l'escouade), une partie de Black Sun devrait prendre une heure ou moins à jouer.

Ce dont vous avez besoin pour jouer :
Dés à six faces (D6) - nous recommandons un mélange d'au moins 3 dés rouges, 3 dés verts et 6 dés blancs.
• Mètre à ruban
• Gabarit
• Modèles Black Sun 28 mm de Crucible Crush
• Éléments de terrain pour l'aire de jeu 3'x 3'

• Tapis de jeu « Cigar Box Battle Mats » - Tapis officiel de Black Sun
• Un paquet de cartes d'événement Black Sun

Un peu sur les échelles : dans Black Sun, chaque modèle représente un soldat et chaque élément de terrain est exactement comme représenté. Ce que vous voyez est ce que vous trouvez : s'il y a une porte sur un bâtiment à l'échelle du jeu, supposez que c'est précisément là où elle est située pour déterminer la distance et la ligne de vue.

L'échelle au sol concerne également les modèles 28 mm, de sorte qu'un pouce correspond à presque cinq pieds. Cela signifie que l'arme devrait pouvoir tirer sur toute la longueur de la table de jeu, avec une ligne de vue raisonnable, même si ces portées sont beaucoup plus courtes que dans la vie réelle - nous avons utilisé la portée efficace d'une arme, soit une arme qui tire à 48 pouces sur la table tirerait à 75 Yard dans la vie réelle, ce qui se situerait bien à l'intérieur et à la portée « efficace ». De même, un instant de réflexion suggérera que l'échelle de temps doit être très courte, puisqu'une action standard de 4 pouces n'est que de 18 pieds, soit quelques secondes à peine pour une personne moyennement apte à marcher. En tant que concepteur de jeu, je vous demande de réfléchir brièvement à ces problèmes, puis de les mettre de côté afin de jouer simplement à un jeu rapide !

Crédits

Règles écrites par Howard Whitehouse, Roderick Robertson et Lee VanSchaik
Règles de jeu testées par Vidal Bairos, Mike Manning, Kirk Doughtery, Dan Demetrioff, Dan Foley et de nombreux autres joueurs lors de conventions organisées aux États-Unis et au Canada.
Figurines sculptées par Robert Murch.
Produit conjointement avec Pulp Figures et Silver Fox Productions Inc.
Documentation de base recherchée et écrite par Robert Murch et Lee VanSchaik
Illustration de Robert Murch et Maxsym Yenin
Édité par Lee VanSchaik
Copyright 2019 par Crucible Crush Productions

Table des matières

Crédits ... 2
Votre escouade ... 5
Les Groupes ... 5
Valeur de combat (CV) ... 6
Composition de l'escouade ... 7
Les Armes ... 7
Armure ... 8
Les communications ... 8
Les capacités ... 8
Choisir son escouade ... 10
Table des équipements ... 10
Exemple d'escouade ... 11
LE JEU ... 11
MISE EN PLACE DU TERRAIN ... 11
DÉPLOIEMENT DES TROUPES ... 12
Le tour de jeu ... 12
Activation ... 13
ACTION ... 13
QU'EST-CE QUE ...?!? ... 14
RÉACTION ... 14
Mouvement ... 15
Mouvement en pouces par action ... 15
Terrain accidenté ... 16
Terrain difficile ... 16
Modificateurs de mouvement ... 16
Terrain accidenté et obstacles ... 17
Terrain impraticable ... 17
Embuscade ... 17
Observation ... 17
Table d'observation ... 18
Modificateur d'observation ... 18
Tir ... 18
Déclaration des cibles ... 19
RÈGLES PARTICULIÈRES DES ARMES DE SOUTIEN ... 19
RÈGLES SPÉCIALES DES BONS TIREURS (MARKSMAN) ... 19
TYPES DE CIBLE ... 20
Combat à distance-les tirs ... 20
Table des armes ... 21
Table des modificateurs de tir ... 21
Arme enrayée ... 22
Infliger des pertes ... 22
Table « Trompe-la-mort » ... 22
Modificateurs de pénétration ... 23
Au sol ... 23
Blessures ... 23
Plaies multiples ... 24
Résultat du tableau « Trompe-la-mort » ... 24
Traiter les pertes ... 25
Chef blessé ... 26
Déluge de plomb ! ... 26
Cloué au sol ... 26
Suppression ... 27

À plat ventre 27
Se rallier 28
ARMES SPÉCIALES 29
Grenades 29
Lance-flammes 30
COMBAT RAPPROCHÉ 31
Annoncer l'attaque 31
Réception de l'attaque 31
Tir défensif 31
Combat rapproché 32
Résultat du combat rapproché 32
Gagner un combat rapproché 33
Test de cran 33
Résultats du test de cran 33
Table du résultat du test de cran 34
Égalité 34
Autres tests de cran 35
Gagner et perdre 35
POINTS DE VICTOIRE 36
Soustraire les points suivant par blessure : 36
Règles avancées 37
Soins sur le champ de bataille 37
Docs 37
Chef blessé 37
Nager 37
Actions de nuit et brouillard 38
Pluie 38
Pluie torrentielle 38
Dissimulation et mouvement caché 38
Table des évènements Qu’est-ce que ? 39
Les Factions dans Black Sun 40
L'armée américaine 40
Le Viet cong 40
L'Adaro 40
Les Fury Bugs 41
Fiche de référence rapide Black Sun 42

Les Forces dans Black Sun

Pour utiliser Black Sun, vous devez d'abord collecter rapidement des modèles de 28 mm dans la gamme Black Sun de Crucible Crushs. Vous pouvez choisir entre l'armée américaine, l'armée nord-vietnamienne, les Fury Bugs, les Frogs ou l'une des forces présentes dans le jeu. Visitez http://www.cruciblecrush.com pour voir les dernières versions !

Votre escouade

La force la plus élémentaire du jeu s'appelle « l'escouade ». Une escouade est composée de 6 à 15 soldats. L'escouade est dirigée par un chef d'escouade assisté par un ou plusieurs chefs de groupes (sous-officiers subalternes).
Aux côtés des soldats d'infanterie réguliers, il arrive parfois qu'une escouade de soutien spécialisée s'articule autour d'une arme lourde conçue pour stopper l'ennemi tandis que vos propres troupes peuvent se déplacer librement. Un ou plusieurs soldats peuvent avoir un rôle de spécialiste - grenadier, tireur d'élite, lance-flammes, etc.

Les Groupes

Un groupe est un assortiment de modèles agissant ensemble, même s'ils ne réalisent pas exactement la même série d'actions. Chaque modèle doit se trouver à moins de 2 pouces (5 cm) d'un autre modèle du groupe, même s'il existe des obstacles entre eux. Un groupe dirigé par un officier ou un sous-officier donnera généralement de meilleurs résultats que les autres.

Parfois, un groupe peut comprendre un seul modèle, comme dans les situations suivantes :
• Un modèle censé agir seul, comme un tireur d'élite ou un médecin. Ces modèles sont également autorisés à faire partie d'une unité plus grande lorsque le joueur le souhaite.
• Un modèle qui se sépare de son groupe initial comptera comme un groupe jusqu'à ce qu'il rejoigne son groupe ou en rejoigne un autre.
• Concrètement, une escouade comprend généralement deux à quatre groupes au début de la partie. Ceux-ci peuvent se scinder en groupes plus petits au fur et à mesure que le jeu avance et qu'un nombre quelconque de groupes est autorisé dans le jeu.
• Vous pouvez former de nouveaux groupes ou diviser vos groupes lorsque vous activez votre force. Il n'y a pas de limite à cela, hormis le fait évident que le résultat du dé peut ne pas permettre à tous les groupes d'agir en même temps.

Exemple : Les groupes peuvent se former et se disperser à la demande du joueur. Une escouade de l'armée américaine peut être comptée comme un seul groupe lorsqu'elle monte dans un Huey Gunship ou s'élance sur une zone d'atterrissage. Une fois déployée pour l'action, elle se divisait généralement en trois groupes distincts. Un groupe de combat peut alors se diviser en deux groupes distincts : le mitrailleur et son assistant installent leur arme pendant que les autres soldats avancent. Un tireur peut se mettre en position de tir pour obtenir la meilleure cible et former ainsi son propre groupe.

Quelques mots sur les groupes : le fait d'avoir très peu de groupes signifie qu'il est facile de faire en sorte que toute la force obéisse à vos ordres, mais cela manque de souplesse. Cela signifie également qu'une bonne partie de cette force peut être bloquée par un violent tir ennemi contre celle-ci. Avoir trop de groupes signifie que certains peuvent ne pas être activés du tout et les petits groupes sont facilement bloqués lorsqu'ils sont sous le feu.

Valeur de combat (CV)

Au sein de l'escouade, chaque soldat a une valeur de combat qui indique son niveau d'efficacité au combat. La valeur de combat est exprimée par un nombre compris entre 2 et 5 et est appelée CV. Le succès dans le jeu repose sur le fait de lancer un D6 et d'obtenir un score égal ou inférieur à ce nombre de CV. Les règles indiqueront « Test contre CV » lorsque cela sera nécessaire. Les troupes expérimentées, avec une CV de 3, auront ainsi 50 % de chances de réussir les épreuves requises.

Une escouade de base est composée d'un Boss, de son Top et de nombreux Grunts (soldats), et parfois d'un autre personnage clé tel qu'un Medic ou un spécialiste (pour les escouades non militaires). L'escouade est généralement dirigée par un Top, qui équivaut à un sous-officier ou à un compagnon important. Elle est complétée par des Grunts, puis éventuellement par un spécialiste ou deux.

Boss: Ce modèle personnalisé est un leader puissant. Le meilleur et le mieux entraîné de l'équipe. Sa CV de base est 5. Peut avoir deux capacités au choix.
Top : L'ami de confiance, qui est un combattant qualifié, un sous-chef fiable ou votre sous-officier assigné s'il s'agit d'une unité militaire. Peut avoir une capacité aléatoire gratuite. Est considéré avoir une expérience de combat. Sa CV de base est 4. Peut avoir une capacité aléatoire.
Medic : Ce membre peut soigner des blessures après et parfois pendant un combat. Le Medic n'est pas un combattant, mais se défendra si nécessaire. Sa CV de base est 2. Peut avoir une capacité aléatoire gratuite.
Spécialiste / chaman : Dans une unité militaire, cela peut être un conseiller spécial, un officier des communications ou un observateur avancé. Dans une race non humaine, ce poste peut être pourvu par une personne sage, comme un sorcier, qui peut invoquer les pouvoirs du monde des esprits. Le spécialiste n'est pas un combattant, mais se défendra si nécessaire et, dans certains cas, comptera comme effrayant s'il est attaqué. Sa CV de base est 2. Peut avoir une capacité au choix.

Ces quatre classes sont parfois appelées « personnage clés » (KC) et sont traitées plus en détail que les personnels suivants, que nous appelons « personnage de base » (BC).

Vétéran : Personnage très expérimenté et compétent au combat, mais ne convient pas pour diriger les autres parce qu'il peut être malchanceux, impulsif, détesté ou tout simplement stupide. Les vétérans ont une expérience de combat considérable. Leur CV de base est 4 et ils peuvent avoir une capacité aléatoire.
Grunt (Soldat) : Considéré comme des soldats expérimentés qui ont été au combat auparavant. Ce sont des soldats « moyens ». Leur CV de base est 3. Pas de capacités bonus au début de la partie.
Recru : Nouveau visage très peu entraîné ou peut-être un civil ou un milicien qui rejoint l'escouade. Ce qui lui manque en compétence, il le comble par sa passion pour la cause. Les troupes bleues sont entraînées mais ont peu combattu ou ont des combattants chevronnés mais mal entraînés. Leur CV de base est 2. Aucune capacité bonus au début de la partie.

Les personnages clés ont une réputation mesurée en points de réputation (RP). Ceux-ci s'améliorent (ou non) en fonction du succès au combat, des blessures infligées et des blessures reçues (et ignorées).

Composition de l'escouade

Type	Nombre	Coût	Valeur de combat	Point d'équipement	Capacité
Boss	1	50	5	4	2 au choix
Top	0-3	25	4	3	1 gratuite aléatoire
Vétéran	0-2	15	4	4	1 gratuite aléatoire
Soldat (Grunt)	Illimité	10	3	3	Aucune au départ
Recru	0-3	5	2	2 (Pas d'armure)	Aucune au départ
Doc	0-1	25	2	3	1 gratuite aléatoire Soins HV3
Spécialiste	0-1	30	2	2	2 gratuites au choix. Valeur Spécialiste (SV) 3.

Les Armes

Les armes standards utilisées dans Black Sun sont classées en fonction de leur portée, du nombre de dés lancés lorsqu'elles tirent et de l'impact - la puissance de chaque tir permettant d'endommager sa cible. Les armes standards incluent :

Le fusil à verrou (BR) (Impact 1) est un vieux fusil souvent trouvé entre les mains de soldats mal entraînés ou mal équipés. Il tire 2D6 jusqu'à 36 "et 1D6 au-delà de cette portée. Le BR ne peut pas être utilisé en se déplaçant.
Le fusil d'assaut (AR) (Impact 1) est l'arme à feu de base de l'infanterie durant la guerre du Vietnam. Il tire 2D6 jusqu'à 36 ", 1D6 au-delà de cette portée. L'AR peut être utilisé en se déplaçant, en lançant seulement 1D6 avec une portée de 36 ". Un ou plusieurs soldats par escouade peuvent être désignés comme tireurs d'élite, capables de faire des tirs dirigés sur une cible donnée.
L'arme automatique d'escouade (SAW — Mitrailleuse légère) (Impact 1) est une arme plus grosse et plus volumineuse, conçue principalement pour fixer une cible. Cela compte comme une arme suppression, où chaque D6 lancé pour un tir de suppression compte comme 2D pour tout test visant à clouer une cible. Elle tire 4D6 jusqu'à 48 ", mais 6D6 si elle est installée sur un bipied en position fixe. Elle peut être utilisée en se déplaçant, avec 2D6 pour une portée de 48 ".
La Mitrailleuse lourde (MG) (Impact 2) est une arme de gros calibre montée sur un trépied nécessitant deux hommes. Elle tire 8D6 lorsqu'elle est installée et ne peut pas être utilisée en mouvement, sauf si elle est montée sur un véhicule.
Mortier (MO) (Impact 1) Le MO est une arme à tir indirect utilisé pour projeter des explosifs sur les positions ennemies. Il peut tirer diverses charges, y compris une grenade hautement explosive, des obus combustibles et des munitions de fusil de chasse à courte portée. Cette arme utilise un gabarit. Une version plus petite du GL peut être attachée à un AR.
Lance-flammes / projecteur d'acide (Impact 2) Les lance-flammes et les projecteurs d'acides servent à nettoyer les bunkers et autres espaces confinés. Ces armes utilisent un gabarit conique.

Armure

La protection est standard pour presque toutes les troupes, à l'exception des troupes les plus primitives ou sous-équipées. Cela peut aussi faire partie de l'ADN de base de certains êtres. L'armure est classée selon ce système :
Pas d'armure (Armure 1) : Pas de protection au-delà des casques occasionnels ou des vêtements rembourrés improvisés.
Casque / gilet pare-balles (armure 2) : gilet pare-balles basique et protection de la tête. Peau dure et coriace.
Armure légère (Armure 3) : casque, torse et protection de jambe en fibre moderne. Carapace dure de type chitine.
Armure de combat (Armure 4) : Armure intégrale et principale. Un grand monstre plaqué.

Les communications

Deux classements permettent de mesurer l'efficacité des communications entre les troupes. Consultez les listes individuelles de Force pour le classement de la communication de votre unité.
Esprit de ruche : Fait partie d'une intelligence collective où tous les groupes agissent instinctivement selon le signal. Ils ne perdent pas leur efficacité en raison d'un échec du test de cran.
Tous les autres. Tous les autres utilisent la colonne standard pour l'activation, mais en fonction des effets d'un test de cran (voir Test de cran), ils peuvent devenir inspirés ou démoralisés.

Les capacités

Vos modèles peuvent avoir des capacités spéciales, appelées avantages ou inconvénients. Vous pouvez choisir le nombre approprié de capacités pour les personnages clés. Pour chaque capacité aléatoire, lancez 1d et consultez le tableau ci-dessous.

Dé	Capacité	Effet
Avantage		
	Habile	+ 1D6
	Mesquin	Double gain de réputation pour des actes de malveillance - tuer des prisonniers, incendier des bâtiments, etc.
	Ironique	RP doublé pour faire du sarcasme
	Agressif	+1 de dégâts en combat rapproché
	Intrépide	CV + 1 pour les tests de cran. N'affecte pas les tests pour Effrayant ou Terrifiant
	Pied de canard	+2 ”(5 cm) en mouvement lors de la traversée d'un terrain d'eau (rivières, marais, etc.).
	Œil de Lynx	+1 modificateur en tir
	Sans peur	Ignore les créatures Effrayantes; Les créatures Terrifiantes ne font que CV-1.
	Bagarreur	Ignore les pénalités pour les combats à mains nues ou avec des armes improvisées.
	Cicatrices Effrayante	Les Grunts et les recrues qui lui font face dans un

	rayon de 6’’ (15 cm) passent un test de Cran comme“« Effrayant »
Bon marcheur	Mouvement + 1D6”
Rapide	+ 1D6’’ en course.
Art Martial	+ 1D6 en défense en combat rapproché.
Chanceux	Obtient une relance gratuite par tour, à utiliser à tout moment.
Agile	Le terrain accidenté compte comme normal pendant le mouvement.
Camouflage	La figurine provoque toujours un décalage d'une colonne vers la gauche lorsqu'il est repéré ou visé.
Fort	CV + 1 pour les exploits de force.
Consciencieux	Nettoie les armes religieusement et peut ignorer tous les résultats « arme enrayée »
Bon Nageur	Peut nager de 2D6 ”(le plus haut)/ action et peut plonger pour récupérer des objets au fond des rivières (mais pas des lacs profonds).
Tir sûr	Ajoute + 1d6 lorsque vous tirez en marchant.
Bon tireur	+1 CV quand il tire en position stationnaire
Grenadier	Décalage d'une colonne vers la gauche lors du jet d'une arme
Peau Dur	-1 Dommage par toucher lors d’une attaque.
Inconvénient	
Lâche	CV-1 pour le test de cran
Estropier	-1D6 en combat rapproché
Cruel	Ne reçoit et ne fais pas de quartier
Maudit	L'adversaire peut demander une relance dans n'importe quel round de combat rapproché.
Faible	Ajoutez 1 à tous les scores d'effet de blessure contre lui.
Cupide	Partira toujours à la recherche de trésor. Double RP en gagnant de la richesse.
Déteste son Ennemi (liste)	Restera toujours en « charge » et tentera d’engager en combat rapproché un adversaire détesté. Doit déclarer «haïr» l'ennemi avant la mission / campagne.
Boiteux	1D6’en moins pour le mouvement, ou -1" (-1D6’’ ou -1’’ minimum).
Mauvais tireur	décale d'une colonne vers la droite lors de l'utilisation d’une arme à feu
Orgueilleux	N'attaquera personne de statut inférieur tant qu'il y aura une autre option.
Lent	-1” par dé de mouvement, minimum 1” par dé

Choisir son escouade

Pour une petite campagne, 200 Points est un bon début - cela vous permet d'avoir votre Boss, un Top ou deux et une variété de petits guerriers. Vous commencerez probablement avec un groupe de 6 à 15 modèles. Ne vous inquiétez pas, vous pourrez recruter plus de modèles au fil de la campagne.
Une fois que vous aurez votre escouade, vous voudriez peut-être les nommer, en marquant leurs bases avec un nom, un numéro ou tout simplement un point peint pour garder une trace de qui est qui.

Table des équipements

Objet	Point d'équipement	Notes
Couteau, petit club ou tomahawk (arme secondaire)	Gratuit	. Tout le monde en a un !
Grenade	1 pour 2	Zone d'effet, Les soldats US commencent avec deux gratuites
Pistolet	1	
Fusil à verrou (BR)	2	Les escouades Adarro et VC doivent en avoir 50 %
Fusil d'assaut (AR)	2	Escouade US peut être entièrement équipée avec cette arme
SMG - Mitraillette	1	VC doivent en avoir 10% max
Gilet pare-balles	1	
Mitrailleuse	2	Un assistant Tireur (AG) est requis pour transporter les munitions
Lance grenade	1	Disponible uniquement pour les escouades US
Lance flamme	3	Doit avoir un AG
Fusil à pompe	2	Peut tirer différente munition (Balle ou grenaille)

Exemple d'escouade

Personnage	CV	Arme	Armure	Capacité	Cout
Captain Steven Mint Boss	5	Pistolet	Armure 2	*Agressif (+1 dégâts en combat rapproché)* *Bon marcheur (mouvement + 1D6 ")*	50
Sgt. Harry Pierce Top	4	Fusil d'assaut	Armure 2	*Pieds de canard (mouvement de +2'' lors de la traversée d'un terrain d'eau)*	25
CPL. Tyrone Jackson Top	4	Fusil d'assaut	Armure 2	*Tir sûr (Ajoute + 1d6 si pour tir en marchant)*	25
Grunt Alberto 'Al' Chavez Veteran	4	Fusil d'assaut	Armure 2	*Mauvais tireur (décale d'une colonne vers la droite lors de l'utilisation d'une arme à feu)*	25
Grunt Reed Berinson Veteran	4	Fusil d'assaut	Armure 2	*Chanceux (une relance gratuite par tour)*	15
Grunt	3	Fusil d'assaut	Armure 2		10
Grunt	3	Fusil d'assaut	Armure 2		10
Grunt	3	Fusil d'assaut	Armure 2		10
Grunt	3	Fusil d'assaut	Armure 2		10
Grunt	3	Fusil d'assaut	Armure 2		10
Recrue	2	Fusil d'assaut	Armure 2		5
Recrue	2	Fusil d'assaut	Armure 2		5
Total					***200***

LE JEU

Maintenant que vous savez comment créer une escouade dans Black Sun, il est temps d'examiner les règles elles-mêmes. La première chose à faire est de préparer le champ de bataille.

MISE EN PLACE DU TERRAIN

Commencez par organiser le terrain sur la table de jeu. Cela peut être fait selon un scénario spécifique ou selon votre choix et celui de votre adversaire. La taille standard d'une table de jeu Black Sun est de 3 pieds par 3 pieds. (90 cm x 90 cm).
Discutez du terrain pour déterminer quels décors comptent comme une couverture légère ou dure, est infranchissable, et pour tout autre aspect du terrain pouvant poser des questions au cours de la partie ; Il est bien mieux de décider qu'un vieux hangar délabré cache, mais n'offre pas de protection contre le tir d'armes avant la partie, que de faire valoir son point de vue une fois que le joueur a des modèles à l'intérieur. Rappelez-vous que votre table de jeu doit inclure beaucoup de jungles.

DÉPLOIEMENT DES TROUPES

Une fois le terrain mis en place, chaque joueur lance un D6 et celui qui a le plus petit nombre peut choisir s'il veut se déployer en premier ou obliger son adversaire à le faire. Si vous vous déployez d'abord, vous choisissez également le côté de la table sur lequel vous vous positionnez.
Vous déploierez vos modèles dans un rayon de 6'' (15 cm) de votre côté du plateau. C'est ce qu'on appelle la zone de déploiement.
Si vous avez choisi de ne pas employer tous vos modèles au début, ils peuvent entrer par le bord du plateau lorsque vous jouez votre tour. Les mouvements cachés et les groupes cachés sont pris en compte dans les règles avancées. Le joueur qui déploie le premier aura également la première activation.

Exemple : Dave et Bob aménagent un village avec une rue principale traversant de gauche à droite et des routes plus petites le rejoignant. Une fois qu'ils sont satisfaits de la mise en place du décor, ils lancent 1d6 pour déterminer qui commence. Bob gagne en obtenant un 1 et décide de ramener son armée américaine du côté nord du plateau. Bob place un groupe de quatre Grunts sous les ordres du sergent Pierce, derrière une maison sur son flanc gauche. Il amène un autre groupe sur la ligne de base au centre et garde un troisième groupe dirigé par le Boss hors table. Dave sélectionne une position au centre de sa ligne de base, à environ 5 " (12,5 cm) du bord où les ruines d'un ancien mur de pierre permettent d'avoir une bonne vision et place son équipe MG là-bas. Un deuxième groupe (sous son rang 1, le Top Vang Thi) est laissé hors table. Les trois Grunts (équipés de fusils d'assaut) placés sous les ordres du Boss Viet Kang Thang se rassemblent sous le couvert de quelques gravats vers la gauche. La scène est mise en place !

Le tour de jeu

Décidez qui joue en premier, par n'importe quelle méthode que vous voulez. En général, le joueur dont les forces sont 'les attaquants' dans le scénario agira en premier. Chaque camp agira à tour de rôle tout au long du jeu, et la séquence « Igo-Ugo » reste constante même si les réactions peuvent modifier l'aplomb des unités en cours d'action.

À chaque tour, la séquence est la suivante :
Le joueur 1 active ses forces. Il est considéré comme le joueur actif.
Le joueur 1 effectue la première action avec autant de groupes qu'il lui est attribué.
Le joueur 2 peut effectuer <u>une</u> action par groupe pour réagir (voir Réactions). Il est considéré comme le joueur qui réagit.
Le joueur 1 termine son tour en effectuant une deuxième action pour chaque groupe activé.
Répétez la séquence avec le joueur 2 en tant que joueur actif.

Activation

Vous commencez par lancer un dé pour activer votre force. Le nombre de groupes que vous pouvez activer dépend non seulement du résultat du dé, mais également du degré de communication de votre unité. Si l'unité est Élite, vous pourrez relancer le dé d'activation une fois par partie, bien que vous êtes obligé d'utiliser le deuxième lancer, même s'il est pire que le premier.

1D6	Esprit de ruche	Inspiré	Normal	Démoralisé
1	Tous les groupes	Tous les groupes	Tous les groupes	Tous les groupes
2	Tous les groupes	Tous les groupes	Tous les groupes	Tout groupe dirigé par Top ou supérieur
3	Tous les groupes	Tous les groupes	Tout groupe dirigé par Top ou supérieur	Tout groupe dirigé par Top ou supérieur
4	Tous les groupes	Tout groupe dirigé par Top ou supérieur	Tout groupe dirigé par Top ou supérieur	1 groupe
5	Tous les groupes	Tout groupe dirigé par Top ou supérieur	1 groupe	1 groupe mené par un chef expérimenté
6	"Qu'est-ce que --- ?!?"	"Qu'est-ce que --- ?!?"	"Qu'est-ce que --- ?!?"	"Qu'est-ce que --- ?!?"

Exemple : Bob commence le premier tour et obtient un 4. Étant donné que son escouade est classée comme professionnelle et en communication normale, cela signifie que ses trois groupes sont activés, chacun étant dirigé par un chef (rang 1 ou supérieur). S'il avait séparé davantage sa force, il y aurait eu au moins un groupe sans chef de rang 1, qui ne se serait pas activé.

ACTION

Chaque groupe activé par le jet d'activation peut effectuer une ou deux des actions suivantes :

- Bouger en rampant, en marchant ou en courant. La plupart des troupes peuvent tirer en rampant ou en marchant mais pas en courant. Il n'y a aucune restriction sur le fait de courir sur plusieurs actions ou tours de jeu successif.
- Établir une position de surveillance couvrant une zone où une cible ennemie est censée apparaître dans l'intention de tirer. Cela peut se faire lors de la première ou de la deuxième action du tour. Le groupe doit rester en place afin de tirer le meilleur parti du tir de réaction au tour de l'ennemi. Un groupe en surveillance peut tirer s'il était immobile lors d'une réaction.
- Tirer
- Combattre au corps à corps. Cette action se produit dès qu'un groupe entre en contact avec un groupe ennemi. Si cela se fait lors de la première action du groupe, ce groupe ne peut pas effectuer d'autre action ce tour-ci.
- Sauter par une fenêtre, escalader un mur ou descendre d'un véhicule, etc.
- Mettre en place un bipied pour les armes le nécessitant. ***Mettre en place un trépied prend deux actions.***
- Soigner un modèle blessé.
- Autres actions spéciales requises pour un scénario, telles que désamorcer des bombes, télécharger des données, ouvrir des portes, etc.

Tous les modèles peuvent répéter une action. Par exemple, ils peuvent courir ou tirer deux fois de suite. Vous pouvez faire ces choses dans l'ordre que vous voulez. Une fois que vous avez terminé vos actions (et que les résultats ont été calculés), votre tour est terminé et la séquence de tour de jeu reprend. Chaque

groupe en cours d'activation doit effectuer sa première action avant qu'un groupe ne commence sa deuxième action.

Exemple : Dave lance 1d6 et obtient un 5 pour sa propre activation, ce qui permet uniquement l'activation des groupes avec des leaders. Son équipe MG dans l'entrepôt n'a pas de leader de rang 1 ou supérieur, mais puisque au moins un membre du groupe principal sous les ordres du Boss est à 2" (5 cm), les six modèles comptent pour un groupe pour le moment. Il décide de déplacer son groupe de modèles hors table sur la zone de jeu et de le mettre dans un bâtiment situé au bord de la table, puis de pénétrer à l'intérieur par une fenêtre. Cela signifie qu'il les déplace de 4'' (10 cm) vers la fenêtre, puis quelle que soit la distance nécessaire, il les place à l'intérieur de la structure.

QU'EST-CE QUE ...?!?

Lorsque vous obtenez un 6, quelque chose appelé « Qu'est-ce que ...?!?» se produit. Il s'agit d'une séquence événements qui introduit des éléments aléatoires dans le jeu. Lorsqu'un "Qu'est-ce que ...?!?" se produit, il y a quatre étapes :

1. Vérifier l'état de vos modèles blessés (le cas échéant).
2. Sélectionnez un groupe pour effectuer une seule action. Décidez de le faire avant ou après l'étape 4...
3. Choisissez une carte « Qu'est-ce.?!?». Et suivez les instructions imprimées dessus.

Exemple : au tour suivant, Bob obtient un 2 et continue à avancer, amenant le groupe de combat Charlie à soutenir le groupe avancé de Gonzales. À son tour, Dave lance 1d6 et obtient un Qu'est-ce ?!? (What the ...?!?) Aucun des deux camps n'a encore de modèle blessé ou hors combat à récupérer ou à perdre à ce stade de la partie. Il choisit un groupe à activer et effectue une (non les deux habituelles) action. Puis il choisit une carte et obtient «Sur homme » et choisit un soldat qui deviendra ce personnage spécial pour le reste de la partie.

RÉACTION

Réagir - interrompre la séquence du tour de jeu de votre adversaire - est un aspect important de Black Sun. Lorsqu'un joueur déplace ses modèles, l'autre sera à l'affût des chances de lui tirer dessus dans les circonstances qui lui conviennent le mieux. Il peut également avoir des forces en embuscade prêtes à attaquer ou des modèles qui pourraient avoir besoin de se retirer d'un endroit dangereux.

- Un groupe cloué au sol ou supprimé ne peut réagir en aucune circonstance.
- Un groupe qui a établi une position de surveillance peut tirer à pleine puissance sur l'ennemi dans son arc avant (180 degrés vers l'avant) et sa ligne de vue.
- Un groupe qui a pris une position de contre-attaque peut charger un ennemi dans son arc avant.
- Tout groupe qui n'est pas inclus dans les critères ci-dessus peut tenter de réagir en effectuant des tests sur la CV de son chef. S'il réussit, il peut tirer comme si il se déplaçait, peut se déplacer ou charger, ou se retirer de sa position actuelle. Le prochain groupe, si le joueur en a un, peut maintenant essayer de réagir, et ainsi de suite. Si un groupe échoue au test de réaction, aucune action n'est prise et vous passez au groupe suivant avec lequel vous souhaitez réagir.
- Normalement, la réaction a lieu juste après les premières actions de votre adversaire, mais vous pouvez parfois souhaiter réagir au cours de ces actions. Par exemple, vous pouvez attendre que votre adversaire traverse un espace vide entre des bâtiments ou disparaisse à l'abri d'un couvert. Dans ces cas, vous ne pouvez réagir que lorsque votre adversaire a déplacé un modèle d'au moins 1'' (2,5 cm) ou a complété une action de tir.

Exemple : Bob regarde Dave déplacer Un groupe de modèles. Il a son groupe de combat Bravo placé en observation dans la LDV des soldats de Dave. Dès que les deux modèles de tête traversent des buissons, il

annonce qu'il choisit de réagir à ce moment-là avec une action de Tir et ouvre le feu à pleine puissance avec son groupe.

Ligne de vue (LOS) fait référence à la capacité d'un personnage à en voir un autre. Aucune limite de distance n'est imposée, sauf dans les cas où une exception spécifique est indiquée (telle que « forte pluie » ou « tempête de neige aveuglante » ou « Brouillard soudain » dans les tables Qu'est-ce /What the ..?) Puisque nous comprenons que les combattants actuels essaient, difficilement, d'utiliser la dissimulation autant que possible, nous supposerons que les modèles (généralement posés dans des positions actives et droites) ne représentent pas exactement ce que fait le combattant ; par conséquent, nous allons tracer une ligne de base imaginaire d'une figurine à l'autre. S'il n'y a pas d'obstacle entre les deux, une LDV sans restriction existe. S'il existe un ou plusieurs obstacles entre les deux modèles, une décision doit être prise quant à la validité de la cible. C'est :

A) Partiellement visible mais obstruée par un paysage (etc.) qui empêche la vue complète de la cible - elle est considérée comme "dissimulée".
B) Visible mais protégé par une couverture substantielle - comptant comme « Couverture » ou même « Fortifications ».
C) Complètement bloqué.

Mouvement

Le joueur doit indiquer ce que chaque personnage fait avant de le déplacer. Il s'agit de préciser le type de mouvement que la figurine a l'intention de faire, quel type de terrain elle traverse et où elle se dirige. Rappelez-vous, même si un personnage est toujours dans la même posture, un guerrier réel utiliserait le terrain à son meilleur avantage, utilisant les protections au lieu de rester debout tout le temps !
Chaque modèle d'un groupe n'a pas à rester avec le groupe. Des modèles peuvent être envoyés pour réaliser d'autres objectifs. Gardez à l'esprit qu'un seul type de mouvement est autorisé pour le groupe. Cependant, un soldat peut toujours rester immobile et tirer ou ramasser des marqueurs d'objectifs sans prendre le type de mouvement du reste du groupe. Vous ne pouvez pas avoir un seul soldat (ou plusieurs) qui coure pendant que les autres marchent, si tous sont en mouvement, tous doivent utiliser le même type de mouvement.

Mouvement en pouces par action

Action	Mouvement	Notes
Course	3D6: 2 dés les plus hauts	Aucun Tir ou observation autorisée.
Marche normale	2D6: Dé le plus haut (minimum 2"/5cm).	Tir : -1 CV
Progression tactique	2D6: Dé le plus bas (maximum 3"/7.5cm).	Tir et observation comme d'habitude.
Civil, enfant, lourdement chargé, ect	2D6: Dé le plus bas	Comprend le transport de fournitures par voie terrestre.

Le joueur lance les dés une fois pour chaque groupe. Il n'y a aucune raison de mesurer soigneusement la distance de chaque figurine ; déplacez simplement le groupe et assurez-vous qu'aucune ne dépasse la distance autorisée. Un groupe peut courir autant qu'il le souhaite - ces escarmouches sont supposées être brèves et les guerriers ont une endurance impressionnante !

Exemple : Bob active un groupe de trois Grunts et un Top. Ils se trouvent actuellement dans des forêts claires (forêts) avec des roches instables (terrain accidenté). Ils bougent normalement Il lance 1D6 et obtient un "1", qui est élevé à 2, la distance de mouvement minimale autorisée dans ce type de terrain.

Terrain accidenté

En traversant un terrain accidenté, un guerrier peut se déplacer d'un pouce pour chaque mouvement de deux pouces. Les terrains accidentés peuvent être des roches, des pentes abruptes, des bosquets épineux ou des ruisseaux. Tout terrain qui affecte les mouvements de cette manière doit être défini comme terrain accidenté avant la partie et accepté par les deux joueurs. Un terrain accidenté compte également comme couverture pour les Grunts à l'intérieur de ce terrain.

Terrain difficile

Un terrain difficile est un terrain qui arrête réellement le mouvement. Ce serait une fenêtre, un mur ou même un flux plus large ou plus rapide. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur un terrain difficile avant le début de la partie. Pour vous déplacer sur un terrain difficile, vous vous déplacez jusqu'au terrain en une seule action. Lors de la prochaine action, vous passez de l'autre côté de l'obstacle. Ceci conclut votre mouvement. Les Grunts ne peuvent ni tirer ni charger lorsqu'ils traversent un terrain difficile. Si le tir a lieu avec les Grunts en tant que cibles et que le terrain intervient sur la ligne de vue du tireur, les modèles ciblés sont considérés comme utilisant le modificateur « difficile à toucher ».

Modificateurs de mouvement

Circonstance	Note
Forte pluie **Actions de nuit** **Ruisseaux étroits**	Considérer comme terrain accidenté
Porter une armure dans les bois ou terrain accidenté	-1 ”(2.5cm)/ action, au minimum 1”(2.5cm).

Il n'est pas nécessaire de mesurer soigneusement la distance de déplacement de chaque figurine ; déplacez simplement le groupe et assurez-vous qu'aucune ne dépasse la distance autorisée. Un groupe peut courir autant qu'il le souhaite sachant que ces escarmouches sont supposées être brèves et les guerriers ont une endurance impressionnante !

Exemple : Dave active le groupe du sergent Harry Pierce. Il déclare que le caporal Dexter Ward et trois Grunts vont courir sur l'ennemi tandis que les autres resteront immobiles et tireront avec leur AR. Ils sont actuellement dans une forêt claire (bois) avec 2 pouces de rocher en vrac (terrain accidenté) à environ quatre pouces. Le joueur lance 3D6 et prend les deux dés les plus élevés (un six et un deux) pour le mouvement du caporal Dexter Ward qui court à travers les rochers. Soit une vitesse de 8”. Il faut que le caporal Dexter Ward avance de 4'' pour se rendre au rocher et 4'' de mouvement pour traverser les 2'' de rocher en vrac. Le Caporal Dexter Ward est placé sur le bord éloigné du tas de rochers.

Rappelez-vous qu'un groupe ne peut pas toujours se déplacer exactement dans la formation dans laquelle il commence l'action. Les modèles courant à travers un fossé devront se suivre à au moins 1'' de distance ; le dernier modèle peut donc être à plusieurs pouces du leader. Un résultat de dé faible peut laisser le malheureux à l'arrière pris au dépourvu, même si ses camarades sont à l'abri !

Terrain accidenté et obstacles

Vous devriez discuter du terrain avec votre adversaire avant de commencer la partie. Les troupes peuvent se déplacer sur la plupart des tas de gravats sans pénalité ou à travers un champ labouré, mais certains terrains sont très difficiles à parcourir, rendant la progression lente, comme des marécages, des rochers ou des pentes abruptes, par exemple. Déplacez le groupe à la moitié de sa vitesse, en comptant chaque pouce comme deux pouces pour la mesure. Aucune course n'est autorisée.
Les soldats sont supposés être capables de sauter par-dessus des murets bas, des clôtures, etc. sans aucune pénalité, mais des murs hauts dépassant la tête, de larges fossés et des haies épaisses demandent une action pour être franchi. Les combattants ne peuvent pas sauter sur un deuxième étage depuis le sol, mais un soldat peut en aider un autre. Certains obstacles importants pourraient nécessiter deux actions et deux combattants travaillant ensemble.

Terrain impraticable

Certains objets ou zones peuvent être considérés comme impraticables, ce qui signifie qu'aucune figurine ne peut pénétrer dans ces décors. Les joueurs doivent s'entendre sur le terrain impraticable avant le début de la partie. Les tourbières, les falaises et les ruines pierreuses étouffées dans la jungle sont quelques exemples de terrain impraticable.

Embuscade

Un groupe peut choisir de se placer dans une position de surveillance (semblable à « surveillé » ou « observation » dans la guerre moderne), ce qui permet d'améliorer les capacités de réaction lors des actions ennemies. Les personnages en embuscade tirent mieux lors d'une réaction et peuvent opter pour une réaction plus tôt ou plus tard que dans le milieu du tour de l'adversaire.

- Tendre une embuscade prend une action. Une fois qu'un groupe quitte le lieu d'embuscade d'origine, il ne compte plus comme étant embusqué. Seuls les groupes qui ne sont pas actuellement repérés peuvent tendre une embuscade.
- Les groupes en embuscade peuvent par exemple interrompre une action ennemie, en tirant pendant que le groupe ennemi se déplace entre des arbres, par exemple.
- Un groupe qui a pris une position d'embuscade peut tirer ou charger en combat rapproché sans lancer de CV de réaction.
- Charger ou tirer depuis une position embusquée sur un ennemi situé à 6” (15 cm) ou moins provoque un Test de cran. (Voir Test de cran)
- Un personnage en embuscade qui tire est supposé viser sa cible, il n’y a donc pas de malus sur la CV du tireur.

Observation

Dans la version de base de Black Sun, toutes les figurines sont visibles pour les joueurs une fois placées sur la table. Cependant, toutes les figurines ne sont pas toujours visibles pour leurs petits opposants métalliques et il est possible pour un groupe de voir un ennemi qui est complètement inconscient de sa présence.
Le repérage est « gratuit » et n'utilise pas d'action ou de réaction. Chaque joueur peut essayer de repérer des personnages ennemis non encore vus à tout moment au cours de ses propres actions, avant ou après avoir déplacé un groupe. Ou dans la phase de réaction du tour de l’autre joueur, avant ou après son déplacement du groupe. Le groupe doit être activé avec succès avant de pouvoir faire un jet d’observation en tant que réaction.

Le repérage est fait par le groupe, et non par un individu ; chaque groupe ne peut effectuer qu'une seule tentative de repérage lorsqu'il est activé.
Le joueur qui réagit ne peut repérer que les groupes qui viennent d'être activés et qui ont effectué une action. Aucun repérage n'est autorisé si un groupe déclare ou effectue une action de course.
Une fois qu'un groupe a repéré un groupe ennemi, il peut indiquer gratuitement au reste de son escouade où se trouve l'adversaire lors de sa prochaine action.
Si un groupe ou un modèle n'a pas été repéré avec succès par un groupe actif qui se dirige vers lui, le groupe actif doit s'arrêter à 1'' (2,5 cm) de l'adversaire non repéré et est surpris. Ceci termine leur action ; passez au groupe actif suivant, ou terminez l'activation de toute autre manière. À ce stade, les deux groupes sont considérés comme détectés et peuvent réagir comme souhaité dans les actions futures.
Le joueur doit déclarer quel groupe est repéré et quel groupe il tente de repérer. Pour effectuer une tentative de repérage, les cibles doivent être dans la LDV. Consultez la table d'observation pour connaître la valeur de base du repérage, puis ajuster la avec les modificateurs d'observation. Lancer 1D6 pour le groupe. Le repérage est réussi s'il obtient un résultat inférieur ou égal au nombre modifié.
Un modèle ou un groupe qui tire depuis un terrain découvert est automatiquement repéré par une figurine se trouvant dans la LDV. Il donne également la localisation du reste de son groupe qui se trouve également sur le terrain découvert.
Une figurine ou un groupe tirant donne un modificateur de +1 au jet d'observation de l'adversaire.

Table d'observation

Cible	Valeur de base du repérage
A découvert	5
dissimulée	4
A couvert	3
Difficile à repérer	2

Modificateur d'observation

Situation	Modificateur
Cible courant	+2
Cible marchant	+1
Observateur en embuscade	+1
Cible tirant depuis un couvert	+1
Cible en embuscade	-1

Exemple : CPL. Dexter Ward et son groupe sont en embuscade (+1 au repérage). L'un des groupes adverses se faufile à travers des bois clairs à environ 16 pouces. La cible est dissimulée (Base 4 ou inférieure) et progresse tactiquement (pas de modificateur).
La valeur de repérage est 5 (Base 4, +1 pour Embuscade). Mike lance 1d6 et obtient un 5. Il repère l'ennemi (de justesse).

Tir

Le tir a deux objectifs dans Black Sun. L'un consiste à frapper les modèles de vos adversaires et à les exclure du jeu bien sûr ! L'autre consiste à mettre les modèles de vos adversaires à l'abri, de manière à limiter considérablement leur propre capacité de tir. Par conséquent, nous concentrons notre attention autant sur la cible que sur ceux qui effectuent le Tir.
Rappelez-vous - Test contre CV : Ce mécanisme de base de Black Sun est simple : lancez un D6 et obtenez un score égal ou inférieur au CV du modèle en question. Parfois, il peut y avoir des modificateurs au test, comme "Test CV-1", ce qui signifie qu'un modèle expérimenté dont la CV est 4 a maintenant besoin d'un résultat égal ou inférieur à 3 pour réussir le test.

Déclaration des cibles

Le joueur qui tire sélectionne une cible qui a été repérée dans sa LDV. Cela inclut non pas un seul modèle, mais tous les soldats ennemis en LDV au sein d'un groupe - par exemple, « Ces quatre modèles derrière la rizière - je peux juste voir leurs têtes ». Le groupe ciblé peut inclure un nombre quelconque de modèles, dans la mesure où ils se trouvent à 2'' (5 cm) ou moins d'un autre modèle. Reportez-vous au tableau des armes ci-dessous pour déterminer les portées et savoir si vous pouvez tirer en mouvement. Vous ne pouvez pas tirer en courant ou en franchissant des obstacles qui nécessitent les deux mains.
Vous ne pouvez pas délibérément cibler les blessés ou ceux qui sont en train de les aider. Les soldats blessés peuvent être touchés par des armes à effet de zone et à des tirs sur un groupe de leurs camarades, mais il n'est pas permis de tirer directement sur des adversaires blessés à moins que les tireurs ne soient répertoriés comme détestant ce type d'ennemi.
Parfois, les modèles ciblés ne seront pas tous dans le même type de couverture ou certains membres du groupe peuvent ne pas être dans la LDV. Bien que le groupe compte comme une seule unité aux fins des tests de cran, le joueur qui tire a la possibilité de tirer le coup qu'il souhaite. S'il souhaite toucher tous les modèles, ses tirs doivent prendre en compte le modificateur de couverture. S'il souhaite seulement tirer sur des cibles à découvert, il lance les d6 en ne prenant aucun modificateur de couverture. En outre, certaines figurines peuvent être désignées pour tirer sur chaque type de cible. N'oubliez pas non plus que les personnages clés peuvent tirer sur des cibles spécifiques et doivent prendre en compte tous les modificateurs pour cette cible.
Le joueur dont les modèles tirent vérifie ensuite la portée, et combien de dés il est autorisé à lancer. Puis il vérifie si des modificateurs s'appliquent en raison de la portée ou du déplacement. Ensuite, il lancera les dés pour TOUS les tirs sur cette cible particulière.

Exemple : L'équipe MG de Dave tire sur un groupe de Bob, qui se déplace dans des bâtiments en ruines à 15'' (37,5 cm). Dave peut utiliser sa mitrailleuse montée sur bipied (7D6), par le tireur Ling, ainsi que l'arme de l'assistant du mitrailleur (D6) pour un total de 8D6 contre les modèles de Bob.

RÈGLES PARTICULIÈRES DES ARMES DE SOUTIEN

L'arme automatique d'escouade (SAW) ou la mitrailleuse (MG) est utilisée par une équipe de deux personnes - l'artilleur et l'assistant mitrailleur (AG). L'AG a pour tâche de transporter des munitions, d'aider à désenrayer l'arme, à remplacer les canons, et à prendre le contrôle de l'arme si l'artilleur est tué ou blessé. L'AG peut tirer avec son propre fusil (1D6 seulement). L'AG doit être à moins de 2'' (5 cm) de l'Artilleur pour s'acquitter de ses fonctions, sinon l'Artilleur compte comme agissant seul.
Si un artilleur est seul, tout jet de tir supérieur à 6 signifie que l'arme est enrayée et qu'une action est nécessaire pour la réparer. Il tire sur l'ennemi avant que l'arme ne soit enrayée.
Une mitrailleuse (MG) est également utilisée par une équipe de deux personnes et est parfois supervisée par un sous-officier. Le chargeur est entièrement occupé à introduire des munitions dans l'arme. Le sous-officier peut utiliser sa propre arme. Tous sont entraînés à utiliser la MG et peuvent assumer les rôles du tireur ou du chargeur sans pénalité, mais l'arme doit être utilisée par deux soldats.

RÈGLES SPÉCIALES DES BONS TIREURS (MARKSMAN)

Les combattants désignés bons tireurs sont à un pas des tireurs d'élite. Ces tireurs peuvent tirer normalement, avec une CV supérieure (+1) à la normale en raison de leurs compétences particulières.
Sinon, si le tireur ne bouge pas durant son Action, il peut choisir de tirer sur une cible spécifique (modèle unique) en visant, et lance 1D6 pour toucher. Ce jet est décalé d'une colonne à gauche sur la table « cible ». Un bon tireur qui réussit grâce au tir visé, décale d'une colonne à droite son résultat sur la table « Trompe-La-Mort ».

TYPES DE CIBLE

Il existe cinq types de cible de base dans Black Sun **:**

- **Facile**. La cible se tient debout ou se fait tirer dessus depuis son arc arrière, est dans un groupe serré (bases jointes), ou à l'intérieur d'un véhicule ou dans un espace confiné. Elle compte également comme étant « **Facile »**.
- **Basique**. La cible a effectué une action de marche à découvert ou en restant aussi proche que possible des couverts sans être réellement derrière. La cible se déplace d'une couverture à un autre. Si le tireur réagit pendant que la cible se déplace entre les couvertures, elle compte comme une cible **basique**.
- **Dissimulée**. La cible est dissimulée par des arbres, des arbustes ou d'autres éléments de décors qui n'arrêtent pas une balle, mais la rendent plus difficile à repérer. La cible utilise un muret, un trou de souris creusé à la hâte ou un objet similaire, mais peut être vue par le tireur.
- **À couvert**. La cible utilise un bâtiment en briques, un trou de souris ou une tranchée bien creusé, ou un autre objet solide, mais peut être vue par le tireur.
- **Fortifié**. La cible se trouve à l'intérieur d'une casemate solide, d'un bunker ou d'une structure fermée similaire, mais peut être vue par le tireur.

Notez que les figurines ne fournissent pas de couverture ni de dissimulation — car elles sont supposées être accroupies, en mouvement, etc., il est parfaitement acceptable de tirer « à travers » des figurines pour toucher quelqu'un dans le dernier rang ou « à travers » vos propres modèles.
Notez que les figurines qui exécutent une action de course sont considérées comme plus difficiles à toucher et lorsqu'elles sont ciblées, le tireur reçoit un modificateur de -1 CV.

Exemple : Dave lancera 8D6 contre le groupe de Bob, qui a deux Grunts qui ont atteint la couverture d'une maison en ruine. L'un est complètement caché derrière un haut mur et l'autre est toujours en train de défiler dans les lourds décombres, qu'ils ont déjà accepté de compter comme dissimulé. Si Dave choisit de tirer sur les deux cibles, ils bénéficient de la couverture. Si toutefois il souhaite simplement tirer sur la cible dans les décombres, ce tir sera pris avec la pénalité de « dissimulé » sur le jet de dés. Alternativement, il peut diviser son tir sur l'une ou l'autre cible.

Combat à distance-les tirs

Pour effectuer un tir, consultez la table des armes, la portée et les dégâts de vos armes et la table des modificateurs de tir (ajoutez tout ce qui s'applique), puis lancez 1D6 contre la CV de chaque tireur. Un jet égal ou inférieur au CV modifié de la figurine est nécessaire pour toucher la cible. Pour chaque réussite le joueur contrôlant les modèles touchés, Lance 1d6 et consulte la table « Trompe-la-mort » pour connaître le résultat final.
Des dés de couleurs différentes aident à distinguer les tirs de différents types de Grunts ou d'armes.

Table des armes

Arme	Portée	Impact	dés par tir sans se déplacer	Dés par tir en mouvement
Pistolet	9” / 22,5cm	1	1	1
Fusil à verrou (BR)	36” /90cm	1	2D6 jusqu’à 36”	N/A
Fusil à pompe de combat (Balle)	18” /45cm	2	2 (1 à18” ou plus)	1 (jusqu’à 9” max)
Fusil à pompe de combat (Grenaille)	18” /45cm	1	3 (2 à 18” ou plus)	2 (jusqu’à 9” max)
Mitraillette (SMG)	24” /60cm	1	2 (1 à 24 ”ou plus)	2 (jusqu’à 12” max)
Fusil d’assaut (AR)	36” /90cm	1	3 (1 à 36” ou plus)	2 (jusqu’à 18” max)
Mitrailleuse Légère (Squad Automatic Weapon)*	48” /120cm	1	6 sur bipied sinon 4	2 (jusqu’à 24” max)
Mitrailleuse lourde (MG)*	72” / 180cm	2	8 (seulement si installé sur un trépied, l'installation prend 2 actions)	N/A
Lance grenade(GL)*	9-36” /22.5 à 90cm	1	Gabarit 2” ou 3”	Gabarit d’arme
Lance-flamme	24” max / 60cm max	2	Gabarit d’arme	Ne peut pas tirer en avançant

* Compte comme une arme de suppression - le nombre de dés est doublé pour déterminer si une cible est clouée au sol.

Armes lourdes (la plupart du temps hors table)	Portée	Impact	Dés par tir (Fixe)	Dés par tir (Déplacement)
Mortier léger	12-72” (30 à180cm)	2	Gabarit 4”	N/A
Mortier lourd	12-72” (30 à 180cm)	3	Gabarit 6”	N/A
Artillerie légère	72” (180cm)	3	Gabarit 4”	1 (si monté sur véhicule)
Artillerie moyenne	Pas de limite	4	Gabarit 6”	1 (si monté sur véhicule)
Artillerie lourde	Pas de limite	6	Gabarit 8”	1 (si monté sur véhicule)

Table des modificateurs de tir

Cible	Modificateur (sur CV base)
Dans une position Fortifiée	-3 CV
A couvert	-2 CV
Dissimulée	-1 CV
Exécute l’action Courir en dernier	-1 CV
Exécute l’action Charge en dernier	+1 CV
Facile	+1 CV

Arme enrayée

Si vous obtenez un 6+ lors de votre test de tir, votre arme est bloquée. Il faut une action pour réparer une arme enrayée. Vous ne pouvez pas tirer, vous déplacer ou prendre part au combat rapproché au cours de cette action et vous devez déclarer que le personnage est en train de réparer l'arme bloquée.

Infliger des pertes

Comptez le nombre de dés de tir lancés contre un groupe ciblé. S'ils sont égaux ou supérieurs au nombre de modèles du groupe ciblé, le groupe doit passer un test de cran pour savoir s'il est cloué au sol.
Comptez le nombre de dés qui ont touché.
Le propriétaire des modèles ciblés doit alors lancer les « touches ».
Tout d'abord, décidez quel modèle peut être touché par un jet aléatoire parmi les modèles ciblés et placer des marqueurs « hits ».
Ensuite, Faite un jet sous le tableau « Trompe-la-mort » pour chaque touche et comparez le résultat du dé avec la valeur de protection de chaque modèle cible. Les modèles qui ont déjà été blessés (Sonné ou Blessé) et qui n'ont pas encore récupéré ajoutent +1 au jet « Trompe-la-mort » s'ils ont la malchance d'être frappés une fois de plus. (Ils sont supposés être inconscients du danger.) Ne comptez pas les modèles qui sont déjà hors de combat.

Exemple : Bob a reçu huit coups de feu contre son groupe de combat à quatre hommes, dont trois « touchés ». Un coup est allé au soldat se déplaçant à travers les décombres (dissimulé) et deux coups sont allés à ceux qui se trouvent derrière des ruines (à couvert). Bob désigne les hommes dans les ruines, Smith et Sung et lance 2d6, un pour chaque coup causé. Sur un 1, 2 ou 3, il frappera Smith, sur un résultat de 4, 5 ou 6, il frappera Sung. Il obtient un 3 et un 4 provoquant un coup sur chaque modèle. Ces deux modèles doivent faire un jet sous la table trompe-la-mort. Il fait la même chose avec le Grunt dissimulé et - n'étant qu'un candidat possible - met le « hit » sur le soldat.

Table « Trompe-la-mort »

Soustrayez l'impact de l'arme contre l'armure de la cible. Cela vous indique quelle colonne déterminera le résultat des touches. Lancez un dé pour chaque coup.

Armure –Impact = Colonne				
Dé	**3**	**2**	**1**	**0**
1	Représailles	Représailles	Représailles	OK
2	OK	OK	OK	Au sol
3	OK	OK	Au sol	Blessé-1CV
4	OK	Au sol	Blessé -1CV	Blessé -2CV
5	Blessé -1CV	Blessé -1CV	Blessé -2CV	Hors combat
6 +	Hors combat	Blessé -2CV	Hors combat	Hors combat

Si armure - impact est égale ou inférieure à -1, le dé est modifié par un modificateur de -1
Si armure impact est égale ou supérieure à 4, modifiez le résultat du dé de +1 par différence. *Exemple : Armure-Impact égale 4 puis +1 au jet de dé, Armure-Impact égale à 5 puis +2 au dé.*

Modificateurs de pénétration

Effet	Modificateur
Tir Visée (Bon tireurs ou tireurs d'élite uniquement)	+1 au dé
Explosion d'obus ou Grenade à l'intérieur d'un espace clos	+1 au dé
Obus d'artillerie ou de mortier contre une cible à l'abri	-1 au dé

Si le tableau « Trompe-la-mort » appelle à un deuxième résultat, ajoutez à nouveau ces modificateurs au résultat.

Armure		Impact	
0		**0**	Arme très légère
1	Pas de protection	**1**	AR, SAW , Grenade
2	Protégé –Casque et Gillet pare-balles	**2**	MG, Projectile ou mortier léger
3	Armure légère - Casques, corps et armures de jambe	**3**	Projectile ou mortier moyen, artillerie légère
4	Armure de combat - Armure complète	**4**	Canon de char léger, artillerie moyenne, mortier lourd
		5	Canon de char de combat
		6	Artillerie lourde
		7	La mère de toutes les bombes

Exemple : Bob lance les dés sous la table « trompe-la-mort ». Ses Grunts ont tous une protection - casque / gilet pare-balles (armure 2) et ont subi des tirs d'armes classées Impact 1. Cela signifie que la colonne de base sur laquelle il doit faire son jet est la colonne 1. Les vétérans utiliseront la colonne 2, les troupes bleues la Colonne 0

Au sol

Aucun dégât, mais la cible manque l'action suivante (sauf en combat rapproché)

Blessures

Les blessures au combat réduisent la CV d'un personnage et le rendent moins efficace. Les blessures sont cumulatives, jusqu'à ce que la CV de la figurine tombe à 0, ce qui la met hors-jeu. Chaque niveau de perte de CV dans une attaque se voit attribuer un nom, ce qui, pendant la phase de survie du jeu en mode campagne, peut créer un effet durable sur le personnage en lui donnant un avantage, un désavantage ou même le tuer.
-1 CV est une blessure légère.
-2 CV est une plaie.
-3 CV est une blessure profonde.
-4 CV est une blessure mortelle.
Si un personnage perd plus de CV en une attaque que sa CV de départ, le personnage ciblé a une mort violente, ce qui signifie malheureusement que le personnage est manifestement mort — il lui manque la tête, etc.
Les blessures peuvent être guéries pendant la partie (ou se révéler être moins grave que prévu à l'origine) ; voir "Qu'est-ce que…?" à la page xx et Guérison à la page XX.

Plaies multiples

Un personnage peut recevoir plus d'une blessure (simultanément ou à tour de rôle). Les effets sont cumulatifs, ainsi un soldat (CV 3) qui reçoit une blessure légère (CV-1) a désormais une CV 2. Au tour suivant, il reçoit une blessure (CV-2), qui le ramène à une CV 0, et le met hors-jeu. Si vous jouez en mode campagne, gardez une trace de la façon dont le personnage a été retiré du jeu. Si une figurine perd toute sa CV d'un coup, elle est considérée comme ayant subi une mort violente.

Résultat du tableau « Trompe-la-mort »

Résultat	Effet
Représailles	Si le modèle ciblé n'est pas blessé ou mis hors de combat, il tire immédiatement sur le tireur ennemi ! Faite un tir en mouvement. L'ennemi ne ripostera PAS s'il obtient « représailles ». Un modèle ne peut faire des représailles qu'une fois à chaque fois qu'il est ciblé, quel que soit le nombre de dés donnant un résultat de représailles.
Ok	Le modèle ciblé n'est pas touché. L'armure a dévié le projectile.
Blessé (-1 ou -2CV)	Le modèle ciblé est Blessé par la quantité de CV indiquée. Si la CV d'un modèle est réduite à zéro, le modèle est hors combat, voir ci-dessous.
Hors combat	Lancer sur la table Hors combat. Sur un 6 le modèle subit une mort violente. Sinon le modèle cible semble être mort ou gravement blessé. Il est placé face cachée là où il tombe.

Un modèle prendra toujours le pire résultat parmi les coups subis. Si un modèle obtient une blessure -1CV ou -2CV, ajoutez les résultats et soustrayez-les du CV du modèle. Sur une blessure (quel que soit le résultat de la perte de CV) et un hors combat, le modèle ne peut pas faire de représailles.

Exemple : Bob fait ses jets de dés pour chacun des Grunts qui ont pris des dégâts. Sung, un Grunt expérimenté, obtient un 4 et reçoit une blessure de -1CV. Smith, un bleu obtient un 6 et est mis hors combat. Un deuxième résultat de 1 indique que Smith est sérieusement blessé. Le Sgt. Pierce obtient un 1 et le cpl. Ward un 3, ce qui signifie que les deux coups manquent de peu. Le résultat représailles signifie qu'il tire une rafale avec son fusil d'assaut (1d6 dans ce cas) sur le groupe de la NVA qui l'a pris pour cible. Il obtient un 5, et les manque.

Chaque fois qu'un modèle reçoit un résultat Hors combat, lancez un D6 pour voir dans quel état il se trouve :

Dé	Résultat	Si traité	Si non traité
1	**Sonné** Si le modèle n'est pas à couvert, il peut faire un mouvement pour se mettre en sécurité (4''par action). Ne peut pas tirer ou se battre du tout jusqu'à ce qu'il retrouve ses esprits.	Le modèle retrouve ses esprits automatiquement à la fin de son prochain tour. Pas d'autres effets.	Le modèle recommence à jouer automatiquement sur un jet d'activation de 1 ou sur un résultat « Qu'est-ce que ...?.
2	**Blessé (blessure :-1 CV)** Si ce n'est pas le cas, le modèle peut ramper pour se mettre en sécurité (2 "par action). Ne peut pas tirer ou se battre jusqu'à ce qu'il soit revenu en jeu	Test vs CV **:** **Réussit-** Le modèle revient en jeu. -1 CV à partir de maintenant **Échec** Nouveau test au prochain tour. Si un 1 est obtenu pour l'activation, le modèle revient automatiquement en jeu.	Si un 1 est obtenu pour l'activation, le modèle revient automatiquement en jeu avec -1 CV. Si Qu'est-ce que ...!? Vient en premier, le modèle est hors combat.
3	**Gravement blessé (Blessure :-2 CV)** Le modèle ne peut pas bouger sans aide. Ne peut pas tirer ou se battre du tout.	Le modèle peut être stabilisé par un camarade passant un test contre CV. Le test peut être répété jusqu'à la réussite. Le modèle ne peut être réactivé que par un Doc. Test contre la CV	Le modèle saigne et meurt au premier Qu'est-ce que ...?!?

		du médecin **:** **Réussi-** Le modèle est maintenant considéré comme blessé. Faire un test CV pour les actions ultérieures pour retourner au combat**.** **Échec -** Le modèle est stabilisé mais reste hors combat pour le reste de la partie. **Échec avec « 6 »** - le modèle meurt pendant le traitement.	
4-5	**Mort au combat**	Déjà mort.	Déjà mort.
6	**Mort violente** Mort sanglante au combat	Test contre CV pour tous les amis à moins de 6''(15 cm) de lui et qui ont une LDV sur lui. **Échec** - choisissez soit Cloué au sol (Poser marqueur 1 Cloué (Pinned) Down) soit se battre en retraite immédiatement.	

Traiter les pertes

Les modèles blessés ne sont pas simplement ignorés en tant que pièces de jeu non fonctionnelles, mais sont traités comme des camarades tombés au combat qui doivent être soignés. Ceux qui reçoivent des blessures mineures ou qui sont sonné par une explosion peuvent retourner au combat. Ceux qui sont plus gravement blessés doivent être traités pour stabiliser leur état afin d'être transférés dans un endroit sûr. Ne pas protéger et soigner les camarades blessés est une grave erreur dans Black Sun.
Il est important d'aider les camarades tombés au combat. Les joueurs doivent faire des efforts pour vérifier les pertes et déplacer ceux qui ne sont pas morts vers un lieu sûr. Les modèles blessés et tous les modèles qui les aident sont activés avec le groupe auquel ils appartenaient au tour précédent ; ils ne deviennent pas un groupe séparé ayant besoin de sa propre activation.
Les modèles sonnés et blessés peuvent se déplacer seuls ; les hommes gravement blessés peuvent être portés sur une distance de 2'' (5 cm) par action vers une zone sécurisée par un seul camarade, ou de 4" (10 cm) par deux hommes. L'ennemi ne doit pas tirer délibérément sur eux, même s'ils sont toujours vulnérables aux obus et aux tirs de grenade.
Les modèles blessés doivent être assistés par un compagnon d'arme, qui effectue une action pour le secours. Il doit être en contact de base à base avec le modèle blessé. Cela peut être fait soit par le camarade qui se déplace au secours de son ami, soit par la victime rampant ou titubant vers l'aide.
Le traitement consiste simplement en une action utilisant un medi-pack de base, élément standard, comme indiqué sur le tableau des effectifs.
Un modèle Sonné se rétablit automatiquement lorsqu'un camarade prend une action pour le traiter.
Pour un modèle Blessé dans un état plus grave. Les troupes professionnelles utilisent leur CV pour traiter le blessé avec succès, et peuvent essayer tour à tour si la première tentative échoue. Une fois le test réussi, le blessé retourne à l'action, avec -1 CV à partir de maintenant.
Plusieurs modèles peuvent tenter de traiter une victime comme un groupe, si le joueur le souhaite, il peut lancer 1 dé pour chaque modèle. Si le lancer de dé échoue, ils peuvent réessayer au tour suivant.
Si un modèle blessé reçoit une seconde blessure (immédiatement ou plus tard) avant de récupérer de la première blessure, il ajoute un modificateur de +1 au jet de "Trompe-la-mort" suivant. C'est parce qu'il est plus préoccupé par la blessure qu'il vient de recevoir que d'éviter d'en prendre une autre.
Les modèles sérieusement blessés sont traités de la même manière que ceux qui sont blessés. Cependant, le succès d'une telle situation a pour effet de stabiliser la victime avant son évacuation ; il ne peut pas retourner au combat. Seul un modèle médical peut rétablir un modèle gravement blessé. Les modèles sérieusement blessés peuvent être portés par deux hommes, sur une distance de 4'' (10 cm) par action ou par un sur 2"(5 cm).
Les modèles Hors combat qui n'ont pas été traités par un camarade, meurent de leurs blessures lors du prochain « Qu'est-ce que le...?!?»

Exemple : le soldat Smith a été sérieusement blessé par les tirs de la NVA. Il ne peut pas bouger tout seul et devra être soigné par un camarade ou (idéalement) un Doc sinon il saignera à mort jusqu'au prochain Qu'est-ce que ...?!? Ses camarades le Sgt. Pierce et Cpl. Ward doivent venir à son aide.

Plaies multiples : un modèle peut recevoir plus d'une blessure (simultanément ou ultérieurement). Un modèle peut être sonné plus d'une fois sans changement de statut.
Les docs augmentent les chances de survie des victimes. Ils peuvent être classés comme CV 3 ou 4.

- Un doc réussira automatiquement lorsqu'il traitera à la fois des victimes sonnées et blessées.
- Un Doc peut tenter de soigner un modèle gravement blessé, passant de hors combat à blessé, puis au rétablissement. Il y a une chance (jet de 6) que le patient meure.
- Un doc peut traiter une plaie avec de la saleté.

De plus, en mode campagne, la présence d'un Doc sur le champ de bataille augmentera les chances de récupération des modèles grièvement blessés pour le prochain combat.

Chef blessé

Dans Black Sun, nous utilisons toujours le modèle avec la meilleure CV pour effectuer les tests du groupe. Lorsque le chef d'un groupe est blessé ou hors de combat, le joueur doit choisir un autre modèle pour le remplacer (généralement le plus expérimenté) et il est admis qu'il dirige le groupe pour l'instant.

Déluge de plomb !

En réalité, éliminer les modèles ennemis n'est qu'une partie de la raison pour laquelle les troupes ouvrent le feu sur une cible. Les troupes qui se font tirer dessus peuvent être forcées de cesser de bouger ou de tirer et de se mettre à l'abri. Quand une cible est coincée par une pluie de balles et d'explosifs, elle tente de se mettre à l'abri aussi complètement que possible. Une fois que les troupes sont immobilisées, un leader audacieux est nécessaire pour les remettre en marche.

Cloué au sol

Un groupe peut être cloué au sol

- Si le groupe ciblé se trouve dans le rayon du souffle d'une grenade ou d'un obus de mortier. Les membres du groupe situés en dehors de ce rayon ne sont pas affectés par l'explosion elle-même, mais peuvent être cloués au sol avec leurs amis dans la zone d'explosion lorsque tout le monde cherche à s'abriter.
- Si le nombre de coups tirés est égal ou supérieur au nombre de modèles dans le groupe ciblé.
- Si le nombre de coups tirés est égal ou supérieur à DEUX fois le nombre d'hommes dans le groupe ciblé. Le joueur fait deux lancers et son groupe peut recevoir deux marqueurs cloués au sol. Deux marqueurs sont le maximum qu'un groupe puisse recevoir.
- Certaines armes (principalement SAW, MG, MO) sont répertoriées comme « armes de suppression ». Leur dé compte double. Ainsi (par exemple) cinq tirs d'un SAW contre un groupe ciblé comptent pour dix dans le but de savoir si le groupe est cloué au sol ou non.

Faite un test contre CV pour le chef du groupe ciblé. S'il échoue, placez un marqueur cloué au sol à côté du groupe. Le joueur choisit ensuite si le groupe doit se jeter au sol dans sa position actuelle « À plat ventre ou

courir vers un couvert. Il peut faire un mouvement normal (3D6 : prend les deux dès les plus hauts en pouces) dans n'importe quelle direction, se terminant par un piqué vers la couverture. Si l'un des dés lancés est un « 1 », le groupe est pris de panique et reste dans une position figée ». Il compte comme une « cible facile ». Le groupe ne peut rien faire lors de sa prochaine action. Il ne peut pas tirer ou se battre lorsqu'il est cloué au sol.
Un groupe ciblé peut recevoir deux marqueurs provenant de tirs nourris, d'un obus d'artillerie ou de la prise d'un autre marqueur alors qu'il est cloué au sol. Cela n'a aucun effet, sauf que le groupe doit se rallier deux fois pour revenir en jeu au lieu d'une seule fois.
Quel que soit le nombre de tirs reçus par un groupe, il ne peut pas prendre plus de deux marqueurs « cloué au sol » à la fois.

Exemple : Le groupe de fusiliers de Bob a tiré huit coups contre le groupe de quatre Grunts. Comme le nombre de tirs est supérieur au nombre d'hommes, il doit passer un test pour voir si le groupe est cloué au sol. En fait, le tir a causé deux fois plus de coups que le nombre de cibles. Donc il passe deux tests. Le sergent Pierce est un ancien combattant et réussira sur un résultat égal ou inférieur à 4; il obtient un "2" et un "5". À défaut, le groupe est cloué au sol jusqu'à ce que la deuxième action de son prochain tour offre une chance de récupération.

Suppression

La suppression est simplement l'état d'être « encore plus cloué au sol ». Si le nombre de coups tirés est égal ou supérieur à DEUX fois le nombre d'hommes dans le groupe ciblé, il doit passer deux tests et peut recevoir deux marqueurs cloués au sol. Deux marqueurs sont le maximum qu'un groupe puisse recevoir. Il est maintenant « Neutralisé » et ne peut pas tirer du tout. Il peut choisir de fuir l'ennemi si le joueur le souhaite.

À plat ventre

Parfois, le joueur souhaitera que ses modèles plongent à terre, même s'ils ne sont pas cloués au sol par un tir ennemi. C'est comme être cloué au sol volontairement.

- Il peut simplement annoncer que ses modèles vont se mettre à plat ventre à la fin de leur mouvement.
- Le joueur peut également décider d'ordonner à ses troupes de se jeter à terre pendant le tour de l'ennemi, si son groupe a été déclaré comme cible d'un tir adverse et après que le tir soit terminé. Cela ne compte pas comme une réaction.
- Les modèles s'étant jeté à terre comptent comme étant cloué au sol et doivent passer un test contre leur CV pour récupérer.
- Les modèles qui se sont jetés à terre comptent comme étant à couvert pour l'application des modificateurs de tir.

Se rallier

Un groupe qui a été cloué au sol peut essayer de se rallier afin de suivre les ordres du joueur. Lors de son premier tour après avoir été cloué au sol, il passe la première action simplement en réaction à la suppression. Faite un test contre le CV du leader du groupe. S'il réussit le test, le groupe peut agir normalement lors de sa deuxième action du tour. Sinon, il reste bloqué jusqu'au prochain tour, afin de réessayer.
Un groupe qui a deux marqueurs cloués au sol fait un test contre CV pour retirer le premier marqueur cloué au sol. Si cela réussit, il peut immédiatement faire un nouveau test pour retirer le deuxième marqueur. Si les deux tests réussissent, le groupe manque uniquement l'action en cours. S'il échoue à la deuxième tentative de ralliement, il reste bloqué avec un seul marqueur à la place.
Vous pouvez supprimer un marqueur ou des marqueurs cloués au sol en tant que réaction.

Exemple : lors de son prochain tour, le groupe du Sgt Pierces réussit son test de ralliement lors de la première action. Pour sa deuxième action, il doit réussir le test de ralliement avec une CV de 5 pour s'affranchir du marqueur cloué au sol. S'il réussit, son groupe pourra agir immédiatement. Cependant, il obtient un 6 et échoue. Le tour joué est perdu pour le groupe du Sgt Pierce. Il doit attendre son prochain tour pour essayer encore une fois de rallier ses hommes.

Statut du modèle	Déclencheur	Ralliement	Effet
À terre	Volontairement	Test vs. CV (gratuit)	Ne peut pas tirer ou réagir. Est considéré comme « à plat ventre » Peut ramper pour se couvrir
Cloué au sol **1 marqueur** **Cloué au sol**	1 test si le nombre de coups correspond au nombre de modèles dans le groupe. Sous une explosion de grenade ou de mortier	Test vs. CV (gratuit)	Tire comme s'il bougeait Ne peut pas réagir • Considéré « à plat ventre » • Peut ramper ou courir pour se couvrir
Neutralisé **2 marqueurs cloués au sol**	2 tests si le nombre de coup correspond au **double** du nombre de modèle dans le groupe. Sous l'explosion d'un tir artillerie	Test vs. CV (gratuit) Rallié vers un marqueur cloué au sol après le premier test réussi	Ne peut pas tirer ou réagir • Considéré « à plat ventre » • Peut ramper ou courir pour se couvrir. Peut fuir l'ennemi.

ARMES SPÉCIALES

Grenades

Dans le jeu de base, les grenades ne sont utilisées que par un modèle doté d'un lance-grenades désigné (GL). Cependant, les Grunts armés de grenades à mains peuvent les jeter à une distance de 9''(22,5 cm).
Il peut s'agir des petits GL attachés à un fusil d'assaut (muni de munitions limitées) ou d'armes spéciales offrant un plus grand choix de types de grenade.
Le lance-grenades peut être utilisé de deux manières :
Jusqu'à 9'' le lance-grenades tire un coup de la même manière qu'un fusil de chasse. Pour le plus petit GL attaché à un fusil d'assaut, les tirs inférieurs à 9''(22,5 cm) compte comme un tir à la carabine standard.
Entre 9 et 36 '' (22.5 et 90 cm), le lance-grenades tire une grenade en arc de cercle qui projettera le projectile sur la cible sous un angle abrupt.
Choisissez la cible. Utilisez le gabarit de souffle de 3" (7,5 cm) de diamètre pour le lance-grenades, et le gabarit de 2" (5 cm) pour le GL fixé sur un fusil.
Le joueur place le gabarit sur la cible choisie.

- Faite un test contre CV comme si vous tiriez avec une autre arme, avec les modificateurs, comme d'habitude. La principale différence est qu'une cible derrière un couvert à ciel ouvert compte uniquement comme étant dissimulé ; elle est difficile à repérer, mais n'a pas de défense au-dessus contre la grenade.
- Si la grenade touche la cible, placez le gabarit de souffle à l'endroit prévu.
- La grenade atterrit exactement au centre du gabarit. Notez où sont placées les victimes potentielles par rapport à la grenade. Certaines pourront peut-être prétendre être à l'abri de l'explosion.
- Tous les modèles à l'intérieur du gabarit passent un test « Trompe-La-Mort » pour savoir s'ils sont touchés par l'explosion de la grenade. Dans une maison à plusieurs pièces, cela peut signifier que certains hommes sont en sécurité en étant simplement dans une autre pièce du bâtiment.
- Faire un test « cloué au sol » pour voir si les survivants sont cloués au sol ; le test est contre la CV du modèle plus haut gradé toujours debout.
- Si la grenade manque la cible, elle atterrit à un pouce pour chaque point où le tireur a raté son jet de dé. Par exemple, si un vétéran (CV4) vise une cible dissimulée, il aura besoin d'un résultat de 1-2. S'il a obtenu un 5, il a raté son jet de trois points. Le joueur ciblé peut déplacer la grenade de trois pouces. Cela peut être mesuré de « centre à centre » ou de « bord à bord » (plus facile en pratique). Il choisit la direction dans laquelle elle va, avec l'espoir évident d'éviter ses propres troupes et, en fait, de frapper celles de l'ennemi. Si cela se produit, traitez-le comme un « tir ami » sur eux. Sinon, elle explose sans danger.

Pour une grenade à main lancée par un Grunt, utilisez un gabarit de souffle de 2"centré sur la cible.

Exemple : Dave amène son grenadier, Andrada, sur une position lui permettant de lancer des grenades sur la position du Sgt Gonzalez. Dave place le gabarit au centre de la position de Gonzalez, ce qui couvre la majeure partie du groupe ciblé. Le groupe de combat de Gonzales est cloué au sol dans la maison en ruines. C'est donc un acte de dissimulation plutôt que de couvert. La grenade arrive par le haut. Andrada tire et manque car il obtient un 4 sur 1d6; Il avait besoin de 2 ou moins car c'est un vétéran lançant une grenade sur une cible dissimulée. La grenade atterrit à une distance de 2'' de la cible visée, ce qui (quelle que soit la manière dont il place le gabarit) inclut toujours un marine dans son rayon. C'est le soldat Smith déjà blessé qui est touché. Il lance 1d6 sur la table « Trompe-la-mort ». S'il obtient un 5 cela le mettrait hors de combat même s'il n'était pas déjà blessé, et encore. C'est un 6 - une Mort violente .Il est éliminé par l'explosion.

Les obus de mortier sont traités comme des grenades, à la différence que le diamètre du gabarit mesure 4'' pour un mortier léger et 6'' pour un lourd. Il n'y a pas de restriction de portée, ils peuvent toucher n'importe quelle cible sur la table.

Les obus de mortier manquant leur cible dévient de 2" pour chaque point que le tireur a raté son jet de dé. Une différence de "4" signifie donc que l'obus atterrit à 8" de la cible visée.

Exemple : Dave déplace son groupe d'assaut pour attaquer le groupe du Sgt. Gonzalez. Bob joue un tir de mortier hors table sur les Panzergrenadiers et enregistre un coup direct. Il y a quatre Panzergrenadiers dans le rayon de la cible. Dave a une série de dés assez désastreuse sur la table trompe-la-mort, se terminant par deux hors combat — Gravement blessés (Hoffmann et Rosada) et un blessé son Unteroffizier, Muller. Le groupe doit également faire un test pour voir s'il est cloué au sol et, puisque Muller est au sol, le test est effectué contre la CV de l'homme le plus gradé toujours debout, l'expérimenté Ertegun.

Les obus d'artillerie sont traités comme ceux des mortiers, à la différence que le gabarit est plus grand (4" pour léger, moyen, 6" pour lourd) et que les hommes dans le rayon font deux tests contre CV pour voir s'ils sont cloués au sol.
Il n'y a pas de restriction de distance. Comme les obus de mortier, les obus d'artillerie dévient de 2 "pour chaque point que le tireur a raté son jet de dé, ainsi une différence de 4 "signifie que l'obus atterrit à 8" de la cible visée.

Lance-flammes

Les lance-flammes sont principalement utilisés contre les bunkers ennemis et autres positions difficiles.

- L'opérateur doit se révéler capable de tirer et comptera toujours un rang plus haut que s'il utilisait des armes de petit calibre par exemple. - Un opérateur lance-flammes caché dans des buissons compterait comme une cible basique plutôt que comme une cible dissimulée.
- Le lance-flammes utilise le gabarit en forme cône fourni avec les règles.
- L'opérateur doit s'arrêter et prendre une action pour viser avant de tirer. Pour utiliser un lance-flammes en tant que réaction, l'opérateur doit déjà être à l'arrêt et en position de surveillance.
- L'extrémité étroite du gabarit conique est placée en contact de base avec le modèle armé du lance-flammes, et tous les modèles situés sous le gabarit doivent faire l'objet d'un test. Le lance-flammes compte comme Impact 2 sur la table « Trompe-la-mort ».
- Tout résultat de blessure est compté comme une perte automatique – Tout résultat Gravement blessé, hors combat est considéré comme une mort violente. Tout matériau inflammable (faisant partie d'un scénario ou convenu par les joueurs avant le début du jeu) à l'intérieur du gabarit prend feu et est détruit.
- Les lance-flammes ont une capacité limitée. Après trois utilisations, lancez un dé. Si le score est 4-6, le lance-flammes peut être utilisé à nouveau. Après le quatrième tir, il faut un 5-6 pour rester en action, et ainsi de suite.
- Si l'opérateur est visé par un tir ennemi, un résultat de 1 sur la table « toucher » signifie que le réservoir a été touché. L'opérateur va flamber, fatalement. Tout modèle dans les 2 pouces doit faire un test contre CV. Tous ceux qui échouent au test doivent lancer 1d6 à nouveau et appliquer le résultat suivant :
  1-2 : Légèrement brûlé.
  3-4 : brûlés et hors combat
  5-6 : Brûlés mortellement.

COMBAT RAPPROCHÉ

Le combat le plus décisif dans le jeu est le combat rapproché. Cela se produit avec une courte charge vers l'avant, une bataille exceptionnelle de tir à courte portée, et potentiellement une vraie bataille au corps à corps avec des crosses de fusil, des armes blanches et des poings. Une bataille physique peut avoir lieu, mais dans l'ensemble, le combat rapproché est souvent résolu avant le choc des troupes. Pour certaines races extraterrestres, le combat rapproché peut impliquer des tirs à courte distance, crachant de l'acide ou du poison, ou attaquant avec des griffes et des dents.

Annoncer l'attaque

Pour lancer une attaque qui mettra des figurines en combat rapproché, il faudra une déclaration d'intention spécifique au début de l'action (pas nécessairement au début du tour, si cela se produit lors de la deuxième action). L'attaquant déclare qu'il entreprendra une action de charge avec un groupe ou des groupes et avec le groupe ciblé.
Un Boss ou un second peuvent le faire automatiquement et emmener le reste du groupe avec lui.
Si le groupe attaquant n'est pas dirigé par un Boss ou un second, il faut faire un test contre la CV de la figurine ayant la meilleure CV du groupe :

Résultat du test	Effet
Réussi	Ils chargent comme prévu.
Échec	Ils restent là nerveusement renonçant à leur action.
Échec sur un 6	Ils utilisent une action Course pour s'éloigner de la cible - OU - ils sont immobilisés sur leur position de départ. La cible chargée choisit quelle option s'applique.

Calculer la distance de mouvement et déplacer les modèles jusqu'à un pouce de la cible chargée. Si plusieurs groupes souhaitent charger la même cible, celles-ci doivent être annoncées et exécutée à ce moment.

Réception de l'attaque

Le défenseur décide comment il va réagir.
Si le chef en défense est un Boss ou un Top, il répond en acceptant la charge ou en se retirant au pas.
Si le défenseur n'est pas dirigé par un boss ou un top, il faut faire un test contre la CV du meilleur soldat du groupe :

Résultat du test	Effet
Réussi	Ils acceptent la charge
Échec	Ils restent à tâtons avec leurs armes, comptant comme non armés, et ne peuvent pas bouger pour répondre à l'attaque.
Échec sur un 6	Ils utilisent une action course pour s'éloigner de la cible.

Si la charge est acceptée, le défenseur peut maintenant effectuer un tir défensif.

Tir défensif

Ceci s'applique uniquement à la cible de la charge. Si elle n'est PAS clouée au sol ou neutralisée, les défenseurs exécutent maintenant une action de tir gratuite. Cette fusillade a lieu alors que les troupes d'assaut sont à deux doigts d'atteindre l'ennemi ; ils comptent comme une cible basique, car ils courent. Tous les membres du groupe en défense peuvent tirer, même s'ils ne sont pas en contact avec les attaquants pendant ce tour.

Les attaquants doivent effectuer un test de cran s'ils perdent leur chef ou si un modèle reçoit un résultat Mort violente. Sinon, ils entrent en combat rapproché une fois le tir terminé.

Exemple : La blessure de Ling signifie que son numéro deux, Song, prend le relais. Puisqu'il utilise lui-même une arme à deux personnes, elle s'enrayera s'il obtient plus de 6 lors d'un tir.

Combat rapproché

Placez les attaquants en contact avec les défenseurs. Les deux camps comptent leurs modèles.

- Les modèles équipés de fusils d'assaut, de fusils à pompe et de mitraillettes lancent deux dés par modèle. Les autres type d'arme lance un dé.
- Les défenseurs équipés de SAW lancent quatre dés par modèle au premier tour, mais deux dés par modèle si le combat rapproché se poursuit au-delà du premier tour de combat. L'assistant est supposé combattre avec son arme personnelle plutôt que de continuer à donner des munitions au tireur. Les attaquants lancent deux dés pour les modèles avec des SAW pendant le combat rapproché.
- Les équipes de mitrailleuses, lance-flammes, de mortier, etc. lancent un dé par modèle lorsqu'ils portent des pistolets, des fusils ou des carabines.
- Les deux camps lancent simultanément les dés pour le tir, en comptant les attaquants qui sont base à base avec les défenseurs. Si les défenseurs sont clairement dissimulés ou derrière un couvert, utilisez les modificateurs appropriés.
- Les modèles qui sont au sol ou qui sont cloué au sol ont « CV-1 ».
- Les figurines neutralisées ont « CV-2 »
- Les modèles Blessés (Sonnés et Blessés) ne peuvent pas se battre avant d'avoir récupéré et repris le combat. Les modèles sérieusement blessés ne peuvent pas se battre du tout.

Exemple : Du côté de l'armée américaine, le caporal Ward et ses trois camarades reçoivent chacun deux dés pour leurs fusils d'assaut tirant à bout portant. Ils sont à découvert (cible basique) alors que la position NVA compte toujours comme une couverture.
Le nouveau tireur de la MG NVA, Song lance quatre dés au premier tour de combat rapproché. Le blessé Ling est incapable de se battre.
Les troupes de l'armée américaine provoquent trois coups, et la NVA deux.

Résultat du combat rapproché

Pour chaque coup porté, lancez à nouveau 1d6 sur le tableau « Trompe-la-mort », comme s'il s'agissait d'une victime d'un tir. Ignorer les résultats de "Représailles".
Les coups en combat rapproché sont distribués de manière égale, de sorte qu'un modèle ne peut pas subir deux blessures ou plus s'il y en a d'autres non blessées. Ils peuvent cependant avoir un résultat de -2 CV, mais pas deux fois ce résultat.
Si l'attaquant gagne le combat rapproché et oblige le défenseur à quitter sa position, il peut alors prendre la position occupée par le défenseur avant le combat. Dans le cas d'un résultat d'égalité ou d'un résultat de test de cran réussi, cela ne se produira pas.

Exemple : L'armée américaine prend ses coups sur un Grunt qui obtient un 2 ce qui le sauve. Le deuxième coup touche un autre Grunt qui obtient un 4 ce qui le sonne. La NVA a trois coups sûrs sur un Grunt non blessé. Song récupère les trois touchés. Ling, précédemment blessé et non au combat, n'est pas compté comme une victime potentielle.

Gagner un combat rapproché

Pendant le combat, chaque joueur doit compter les points de cran au fur et à mesure qu'ils progressent dans la mêlée. Chaque camp garde une trace de ses points avec des marqueurs ou des dés.
Les points de cran sont acquis comme suit **:**

Cause	**Points de cran**
Blessures causées	+1 /CV perdu
Modèle abasourdi	+1
Causé une blessure sanglante	+1
Blesser, blesser violemment ou sonner, un boss ou un top.	+1
Inspiré	+1
Démoralisé	-1

Additionner les points ensemble pour chaque combat dans la mêlée. Ensuite, comparez le score. Le perdant du combat est celui qui a infligé le moins de points.

Test de cran

Le joueur perdant fait maintenant un test de cran avec la CV du meilleur guerrier restant debout **:**

Différence de points de cran	**Test de cran**
Moins de 2-1	CV
2-1	CV-1
3-1	CV-2

Exemple : L'armée américaine n'a gagné aucun point de cran sur la NVA car elle n'a causé aucun dégât. La NVA qui a réussi à sonner un grunts de l'armée américaine obtient un point. La NVA gagne le combat 1-0.

Résultats du test de cran

L'effet du test de cran dépend de la réussite ou de l'échec du test. Si le joueur échoue au test de cran, le facteur important à prendre en compte est l'écart entre la CV et le résultat.
Consultez le tableau du test de cran pour les résultats :

Table du résultat du test de cran

Test	Effet
Réussi	Les deux côtés reculent leurs modèles de deux pouces (5cm) de la mêlée. Les défenseurs ne doivent pas quitter la position de couverture. Les grunts qui sont tombés au sol ont besoin d'un camarade debout pour les dégager ou restent où ils sont tombés et peuvent devenir un groupe ou des groupes séparés.
Echec de 1 point	Les perdants perdent une action pour une marche au pas et peuvent emporter leurs blessés avec eux. Les Grunts tombés ont chacun besoin d'un camarade debout pour les tirer en sécurité ou ils restent sur le lieu du combat et peuvent former un groupe ou des groupes séparés. Les gagnants restent en place. Ils peuvent récupérer les armes ou capturer les ennemis tombés.
Echec de 2 points	Les perdants se retirent avec une action de marche. Tous les guerriers tombés sont laissés pour compte. Les gagnants restent en place. Ils peuvent récupérer les armes larguées ou capturer les ennemis tombés. Le groupe devient inspiré.
Echec de 3 points	Les perdants fuient avec une action de course et abandonnent tous les guerriers tombés au combat. Le groupe devient démoralisé. Les gagnants deviennent inspirés. Ils ont le choix de: Rester en place, récupérer les armes et faire des prisonniers; cela met fin à leur action. ou Poursuivre le groupe ennemi lors d'une course. S'ils atteignent l'ennemi en fuite, un second combat rapproché a immédiatement lieu. S'ils n'attrapent pas l'ennemi, leur action est terminée et le tour continue.

Si le niveau d'inspiration change, cela affecte toute l'escouade (qu'elle soit impliquée dans le combat rapproché ou non).
Une fois le test de cran terminé, l'action du groupe attaquant est terminée.

Exemple : Le Cpl. Ward fait un test contre CV et obtient un « 5 ». C'est un échec d'un point. Les deux Grunts se retirent au pas (le plus bas des 2D6), l'un debout traînant celui qui est sonné.

Égalité

Si les points de cran des deux groupes sont à égalité, aucun des deux camps n'a gagné le combat. Additionnez les points de cran **:**
Paire : le combat continue. Faites un autre combat rapproché. Lorsque ce combat est terminé et résolu, l'attaquant a utilisé son action pour ce groupe et continue maintenant avec le reste de son escouade.
Impaire : les deux camps se retirent de 2"du lieu du combat rapproché. Ils peuvent emmener leurs blessés s'ils le peuvent. Chaque figurine blessée nécessite une figurine debout pour la porter.
Il n'y a aucun changement de niveau d'inspiration pour les deux côtés.

Autres tests de cran

Dans certaines circonstances, un groupe doit tester la CV de son chef. Faite un test de cran dans l'une des situations suivantes **:**
Tir : Un groupe doit vérifier son moral lorsque son chef (Top ou supérieur) subit une blessure ou si un membre tombe avec un résultat hors de combat. Si un membre d'un groupe prend un résultat mort violente, effectuez ce test de cran avec un modificateur -1 sur le nombre nécessaire pour réussir (CV-1)
Combat rapproché : ceci est couvert dans les règles pour gagner un combat rapproché.
Surpris par un ennemi invisible apparaissant et attaquant (avec des armes à feu ou en combat rapproché) à moins de 6" (15 cm).
Face à quelque chose désigné comme **effrayant** ou **terrifiant**.
Résultat : utilisez ce tableau pour tous les tests de cran nécessaire pour les cas mentionnés ci-dessus.

Test de cran	Résultat
Réussi	Continue normalement
Echec de 1 à 2 points	Retraite sur un tour à la vitesse de déplacement ou immobilisé sur place avec CV-1 (choix de l'adversaire)
Echec de 3+ points	Soit dérouté de la table de jeu ou immobilisé avec CV-2 (choix de l'adversaire)

Gagner et perdre

Dans la plupart des cas, les joueurs décideront quand il sera temps d'arrêter. Tuer des adversaires, capturer des marqueurs d'objectifs et faire des prisonniers sont des objectifs clés, mais la perte de membres de l'équipe est vraiment très grave.
Chaque scénario a ses propres conditions de victoire, mais en général, il est évident que l'un ou l'autre des camps ne peut plus continuer. Si le joueur n'a pas choisi de se retirer du terrain, les circonstances peuvent le forcer à le faire — parfois dans une hâte indigne.
Vérifiez la liste suivante à la fin de chaque tour :

- Le niveau d'inspiration est démoralisé.
- Le chef supérieur, Boss ou Top est mortellement blessé, mort ou capturé.
- Au moins la moitié des personnages clés sont mortellement blessés, morts ou capturés.
- Au moins un quart de l'effectif initial est mortellement blessé, mort ou capturé, ou s'est retiré de la table.

Si **deux conditions** sont vraies, faite un test contre CV du chef principal toujours en action. S'il réussit, le jeu continu, mais si plus tard une troisième condition est remplie, l'escouade est automatiquement vaincue. S'il échoue, le groupe se retire du jeu.
Si **trois des conditions** sont remplies, l'équipe est défaite et doit se retirer du jeu :
Il est supposé qu'une escouade en retraite est capable d'emmener tous ses blessés, ainsi que tous les prisonniers et les marqueurs d'objectifs qu'elle a pris, avant la retraite. Cela n'est pas réaliste, mais permet à l'escouade de progresser d'un jeu à l'autre dans le mode campagne.

Exemple : Mike et Howard se battent depuis une heure. Trois des quatre personnages principaux de Mikes sont mortellement blessés ou morts. Son niveau d'inspiration est juste tombé à démoralisé, il doit donc faire un test contre CV 5. Il réussit (à peine). Plus tard, une seule volée de flèches parvient à blesser ou à tuer 5 de ses 12 Grunts, la partie est terminée et ses hommes disparaissent dans la jungle.

POINTS DE VICTOIRE

Si l'escouade réussit pleinement à mener à bien sa mission, elle obtiendra 50 points de victoire (VP). Si elle réussit partiellement au moment où son adversaire reconnaît sa défaite, elle obtient 25 points de victoire.

Soustraire les points suivant par blessure :

Qualité	Décédé	Grièvement blessé	Blessé
Vétéran	5 VP	4 VP	2 VP
Expérimenté	4 VP	3 VP	2 VP
Bleu	3 VP	2 VP	1 VP

Les pertes de VP des leaders comptent double

Exemple : L'armée américaine obtient 50 points pour une victoire complète. Ils ont un Grunt tué, la Recrue Smith (3 VP). Les seules autres blessures ont été des étourdissements sur deux Grunts, qui - étant des blessures plus mineures - ne comptent pas. Il n'y a pas de points bonus, donc l'équipe termine avec 47 VP.
La NVA ayant été battue, ils ne reçoivent aucun point de victoire pour leur mission ratée. Ils ont trois Grunts hors combat - Gravement blessés, le Top Manh et le tireur Ling blessés. C'est un total de 15 VP perdus, donc le total final est de -15 VP.

Règles avancées

Soins sur le champ de bataille

De nombreuses blessures semblent plus graves qu'elles ne le sont réellement (à l'exception de celles qui sont en réalité bien pires). Si un guerrier (ou mieux, un Doc) passe une action à soigner un camarade blessé, il lance un D6 :

Guerrier	Résultat
1-2	La blessure n'est pas aussi grave qu'il le pense. +1 CV.
3-5	Rien
6	La blessure est pire qu'il ne le pensait. -1 CV

Une blessure ne peut être améliorée que de +1 CV. (Remarque : c'est +1 par blessure, et non par figurine !
Le simple fait de soigner une personne blessée signifie que les chances de guérison sont augmentées lorsqu'un jet de soins se produit (voir jet de médecine, page xx).

Docs

Un doc ne fait pas de jet sur cette table. Un Doc fait un jet contre sa HV pour améliorer une blessure de +1 CV. Un doc peut dépenser plusieurs actions pour éliminer séquentiellement les pertes de CV sur la figurine, le ramenant ainsi en pleine forme.

Chef blessé

Lorsqu'un chef de groupe, que ce soit le Boss ou le Top, est incapable de continuer à cause de blessures, le joueur doit choisir un membre du groupe pour prendre sa place (généralement le personnage le plus expérimenté).

Nager

Un personnage peut nager volontairement ou involontairement lorsqu'il est dans l'eau. Il est supposé que tous les Grunts peuvent nager. Les guerriers en armure complète doivent tester leur CV pour se débarrasser de leur armure, sinon ils se noient.
Les nageurs se déplacent 2D6''(le plus bas) par action et peuvent entraîner un non-nageur avec eux.
Les non-nageurs se noient s'ils ne sont pas secourus avant le prochain « Qu'est-ce que ..?

Actions de nuit et brouillard

Les raids nocturnes sont fréquents.
La visibilité par une nuit au clair de lune est limitée à 12’’ (30 cm) et tous les tirs sont à -1. Le mouvement est décalé d’une rangée vers le bas sur la table de mouvement (par exemple, « un Guerriers courant » bouge à la vitesse d’« un Grunts marchant normalement»). Un modèle courant, dont la distance parcourue l’entraîne sur un obstacle qu’il ne pouvait pas voir au début de son déplacement est supposé le percuter, il lance 1d6 sur la table « trompe-la-mort » au niveau de son armure sans aucun bonus de dégâts, sans aucune déduction pour l’armure ou le bouclier également, puisqu'un guerrier en armure peut effectivement être blessé si sa protection est utilisée comme une arme contre lui.
Les pénalités lors d'une nuit sans lune sont augmentées (ou réduites, selon le cas) à 6’’ (15 cm), -2 en tir et en course 1D6" par action.

Lumière	Visibilité	Tir	Mouvement
Clair de lune, brouillard léger	12’’ (30cm)	-1CV	Peut percuter des obstacles
Nuit sans lune, brouillard épais	6’’ (15cm)	-2CV	Course 1d6’’ par action Peut percuter des obstacles
Pluie	18’’ (45cm)	-1CV	Course réduite de 2’’
Pluie torrentielle	12’’ (30cm)	Lancer des grenades -2 CV; Tir impossible	Toutes les distances de déplacement réduites de moitié

Pluie

La pluie ressemble à la nuit à bien des égards. Toutes les visibilités sont limitées à 18’’et tous les tirs sont à -1. Le mouvement est normal, sauf pour la course à pied, qui est réduite de 2’’ par action (bien que les modèles ne se heurtent pas à des obstacles invisibles). La pluie disparaît en tirant la carte appropriée "Qu'est-ce que ..?"

Pluie torrentielle

La visibilité est limitée à 12’’.Le lancer est à -2. Aucun tir à l'arc ou avec des armes à feu n'est autorisé. Toutes les distances de déplacement sont réduites de moitié. Les pluies torrentielles se dissipent en piochant la carte appropriée "Qu'est-ce que ..?"

Dissimulation et mouvement caché

La dissimulation améliore le sens de « Où sont les ennemis et combien sont-ils ?
Pour chaque figurine que vous voulez dissimuler, créez simplement trois marqueurs « leurres ». Ceux-ci peuvent être aussi simples que des morceaux de carte, des jetons de poker ou des sous. Marquez le dessous de l’un des trois comme le « vrai » guerrier. Placez les leurres sur le plateau à couvert. Le joueur peut déplacer les leurres à son tour, mais à chaque fois qu’une figurine ennemie est en mesure de voir un leurre directement, en dehors de sa couverture ou non dissimulée, le joueur doit révéler la vérité sur le marqueur.

Si l'ennemi peut voir le leurre dissimulé ou à couvert, utilisez les règles d'observation pour voir s'il le repère réellement.
Bien sûr, les marqueurs leurres ne peuvent pas tirer sur l'ennemi. Si un personnage caché tire ou fait quoi que ce soit qui pourrait révéler sa présence, le marqueur est remplacé par le personnage.

Table des évènements Qu'est-ce que ?

1d10	Evènement
1	Piège
2	Dysenterie
3	Obus de 105mm aléatoire
4	Boss impopulaire - pour les deux actions suivantes, tout groupe non dirigé par un Boss tiendra ou bougera pour se couvrir seulement.
5	Attaque de serpent - Lancez 1d6 et obtenez moins que la CV de la figurine sinon la cible subit une blessure CV-1. Si le résultat est six, le modèle prend une blessure de -2CV.
6	Tigre dormant - Lancez un D6 sur un résultat de 5 ou 6, le tigre se réveille et attaque une figurine au hasard.
7	Maintenez votre tête baissée - Un modèle aléatoire devient une cible facile pour le reste du tour.
8	Huey Gunship se présente pour un tour
9	Cachette d'armes - le joueur peut placer une cachette d'armes à une distance de 3'' (7.5cm) d'une figurine choisie au hasard. Lancez 1d6 pour voir ce qu'il y a dans la cachette : 1,2 - RPG, 3,4 Trois Grenades, 5,6 - Vide.
10	Mauvaise réaction - Un personnage au hasard fait un mouvement de course en direction de l'ennemi en lui tirant dessus aveuglément.

Les Factions dans Black Sun

Utilisez ces différentes règles spéciales lorsque vous jouez à Black Sun pour donner à chaque bande sa propre idée de la façon dont il joue.

L'armée américaine

Les soldats typiques de l'armée américaine sont armés du fusil d'assaut M-16 et d'un assortiment d'autres équipements, notamment des grenades, des lance-grenades de 40 mm, des mitrailleuses M-60 et des fusils de chasse. Ils sont également équipés avec des gilets pare-balles, ce qui leur donne un peu plus de chances de survie que leurs homologues de la NVA. La faction a l'avantage d'une puissance de feu supérieure. Cet avantage leur donne un bonus lors du choix de l'équipement pour leurs troupes. Tous les soldats américains reçoivent gratuitement deux grenades dans leur équipement

Le Viet cong

Les troupes vietnamiennes sont équipées du fusil d'assaut AK-47 et du fusil automatique SKS dans Black Sun, mais elles sont également équipées d'un assortiment de vieux fusils français et peuvent avoir des mitraillettes datant de la Seconde Guerre mondiale. C'était l'armement typique des troupes pendant la guerre, de nombreux types d'armes ayant été introduits dans le conflit au Vietnam. La faction apporte l'avantage des unités cachées. Cet avantage leur donne une plus grande possibilité d'entrer et de sortir d'Embuscade dans le jeu. Toutes les unités VC démarrent le jeu en embuscade. Si elles sont repérées, elles peuvent retrouver le statut Embuscade en se déplaçant à Couvert et en restant stationnaires. Elles doivent être repérées avant de devenir une cible éligible. Le VC peut se déplacer avec précaution et rester en mode Embuscade.

L'Adaro

Les Adaro, sont armés d'armes modernes, ils utilisent le fusil d'assaut AK-47. Ils peuvent également être armés d'un assortiment de vieux fusils français et d'armes datant de la Seconde Guerre mondiale. Les épées anciennes, les lances et leurs propres griffes et dents sont également des armes courantes. Cette faction apporte l'avantage de la robustesse. Cet avantage leur donne la possibilité d'ignorer leur premier test « Hors combat » lorsqu'ils sont blessés. Ils perdent également 1 pouce de mouvement lorsqu'ils sont sur la terre ferme et bougent normalement lorsqu'ils sont dans l'eau.

Les Fury Bugs

Les Fury Bugs utilisent la télékinésie pour que le terrain s'ouvre et se projette sur leurs adversaires. Utilisez les statistiques suivantes, seuls les Boss Bugs peuvent en être armés.

Projection de terre par télékinésie, Portée : 9-18 "(22.5 à 45 cm)**, Nombre de dés** : 3d6 et gabarit de 3"(7,5 cm)

Toutes les figurines situées à moins de 3"de la position de l'impact sont attaquées avec 3d6. **Impact 2**.
Cette faction est également très meurtrière au combat rapproché. Lorsque des ennemis surgissent, ils gagnent **+ 1d6 par Fury Bugs impliqué** dans le combat rapproché.
Ils s'activent également plus facilement que d'autres factions en utilisant la colonne Esprit de la ruche sur la table d'activation. La faction apporte l'avantage du déplacement rapide. Cet avantage leur donne un D6 supplémentaire de mouvement lorsqu'elles effectuent une action de course.

Fiche de référence rapide Black Sun

Table d'activation

1D6	Esprit de ruche	Inspiré	Normal	Démoralisé
1	Tous les groupes	Tous les groupes	Tous les groupes	Tous les groupes
2	Tous les groupes	Tous les groupes	Tous les groupes	Tout groupe dirigé par Top ou supérieur
3	Tous les groupes	Tous les groupes	Tout groupe dirigé par Top ou supérieur	Tout groupe dirigé par Top ou supérieur
4	Tous les groupes	Tout groupe dirigé par Top ou supérieur	Tout groupe dirigé par Top ou supérieur	1 groupe
5	Tous les groupes	Tout groupe dirigé par Top ou supérieur	1 groupe	1 groupe mené par un chef expérimenté
6	"Qu'est-ce que --- ?!?"	"Qu'est-ce que --- ?!?"	"Qu'est-ce que --- ?!?"	"Qu'est-ce que --- ?!?"

Mouvement en pouces par action

Action	Mouvement	Notes
Course	3D6: 2 dés les plus hauts	Aucun Tir ou observation autorisée.
Marche normale	2D6: Dé le plus haut (minimum 2"/5cm).	Tir : -1 CV
Progression tactique	2D6: Dé le plus bas (maximum 3"/7.5cm).	Tir et observation comme d'habitude.
Civil, enfant, lourdement chargé, ect	2D6: Dé le plus bas	Comprend le transport de fournitures par voie terrestre.

Table d'observation

Cible	Valeur de base du repérage
A découvert	5
dissimulée	4
A couvert	3
Difficile à repérer	2

Modificateur d'observation

Situation	Modificateur
Cible courant	+2
Cible marchant	+1
Observateur en embuscade	+1
Cible tirant depuis un couvert	+1
Cible en embuscade	-1

Table des modificateurs de tir

Cible	Modificateur (sur CV base)
Dans une position Fortifiée	-3 CV
A couvert	-2 CV
Dissimulée	-1 CV
Exécute l'action Courir en dernier	-1 CV
Exécute l'action Charge en dernier	+1 CV
Facile	+1 CV

Table des armes

Arme	Portée	Impact	dés par tir sans se déplacer	Dés par tir en mouvement
Pistolet	9” / 22,5cm	1	1	1
Fusil à verrou (BR)	36” /90cm	1	2D6 jusqu’à 36”	N/A
Fusil à pompe de combat (Balle)	18” /45cm	2	2 (1 à18” ou plus)	1 (jusqu’à 9” max)
Fusil à pompe de combat (Grenaille)	18” /45cm	1	3 (2 à 18” ou plus)	2 (jusqu’à 9” max)
Mitraillette (SMG)	24” /60cm	1	2 (1 à 24 ”ou plus)	2 (jusqu’à 12” max)
Fusil d’assaut (AR)	36” /90cm	1	3 (1 à 36” ou plus)	2 (jusqu’à 18” max)
Mitrailleuse Légère (Squad Automatic Weapon)*	48” /120cm	1	6 sur bipied sinon 4	2 (jusqu’à 24” max)
Mitrailleuse lourde (MG)*	72” / 180cm	2	8 (seulement si installé sur un trépied, l'installation prend 2 actions)	N/A
Lance grenade(GL)*	9-36” /22.5 à 90cm	1	Gabarit 2” ou 3”	Gabarit d’arme
Lance-flamme	24” max / 60cm max	2	Gabarit d’arme	Ne peut pas tirer en avançant

* Compte comme une arme de suppression - le nombre de dés est doublé pour déterminer si une cible est clouée au sol.

Armes lourdes (la plupart du temps hors table)	Portée	Impact	Dés par tir (Fixe)	Dés par tir (Déplacement)
Mortier léger	12-72” (30 à180cm)	2	Gabarit 4”	N/A
Mortier lourd	12-72” (30 à 180cm)	3	Gabarit 6”	N/A
Artillerie légère	72” (180cm)	3	Gabarit 4”	1 (si monté sur véhicule)
Artillerie moyenne	Pas de limite	4	Gabarit 6”	1 (si monté sur véhicule)
Artillerie lourde	Pas de limite	6	Gabarit 8”	1 (si monté sur véhicule)

Modificateurs de pénétration

Effet	**Modificateur**
Tir Visée (Bon tireurs ou tireurs d’élite uniquement)	+1 au dé
Explosion d’obus ou Grenade à l'intérieur d'un espace clos	+1 au dé
Obus d'artillerie ou de mortier contre une cible à l'abri	-1 au dé

Table « Trompe-La-Mort »

	Armure –Impact = Colonne			
Dé	**3**	**2**	**1**	**0**
1	Représailles	Représailles	Représailles	OK
2	OK	OK	OK	Au sol
3	OK	OK	Au sol	Blessé-1CV
4	OK	Au sol	Blessé -1CV	Blessé -2CV
5	Blessé -1CV	Blessé -1CV	Blessé -2CV	Hors combat
6 +	Hors combat	Blessé -2CV	Hors combat	Hors combat

Si armure - impact est égale ou inférieure à -1, le dé est modifié par un modificateur de -1
Si armure impact est égale ou supérieure à 4, modifiez le résultat du dé de +1 par différence. *Exemple : Armure-Impact égale 4 puis +1 au jet de dé, Armure-Impact égale à 5 puis +2 au dé.*

Armure		**Impact**	
0		**0**	Arme très légère
1	Pas de protection	**1**	AR, SAW , Grenade
2	Protégé –Casque et Gillet pare-balles	**2**	MG, Projectile ou mortier léger
3	Armure légère - Casques, corps et armures de jambe	**3**	Projectile ou mortier moyen, artillerie légère
4	Armure de combat - Armure complète	**4**	Canon de char léger, artillerie moyenne, mortier lourd
		5	Canon de char de combat
		6	Artillerie lourde
		7	La mère de toutes les bombes

Table Hors combat

Dé	Résultat	Si traité	Si non traité
1	**Sonné** Si le modèle n'est pas à couvert, il peut faire un mouvement pour se mettre en sécurité (4''par action). Ne peut pas tirer ou se battre du tout jusqu'à ce qu'il retrouve ses esprits.	Le modèle retrouve ses esprits automatiquement à la fin de son prochain tour. Pas d'autres effets.	Le modèle recommence à jouer automatiquement sur un jet d'activation de 1 ou sur un résultat « Qu'est-ce que ...?.
2	**Blessé (blessure :-1 CV)** Si ce n'est pas le cas, le modèle peut ramper pour se mettre en sécurité (2 "par action). Ne peut pas tirer ou se battre jusqu'à ce qu'il soit revenu en jeu	Test vs CV **:** **Réussit-** Le modèle revient en jeu. -1 CV à partir de maintenant **Échec** Nouveau test au prochain tour. Si un 1 est obtenu pour l'activation, le modèle revient automatiquement en jeu.	Si un 1 est obtenu pour l'activation, le modèle revient automatiquement en jeu avec -1 CV. Si Qu'est-ce que ...!? Vient en premier, le modèle est hors combat.
3	**Gravement blessé** **(Blessure :-2 CV)** Le modèle ne peut pas bouger sans aide. Ne peut pas tirer ou se battre du tout.	Le modèle peut être stabilisé par un camarade passant un test contre CV. Le test peut être répété jusqu'à la réussite. Le modèle ne peut être réactivé que par un Doc. Test contre la CV du médecin **:** **Réussi-** Le modèle est maintenant considéré comme blessé. Faire un test CV pour les actions ultérieures pour retourner au combat**.** **Échec -** Le modèle est stabilisé mais reste hors combat pour le reste de la partie. **Échec avec « 6 »** - le modèle meurt pendant le traitement.	Le modèle saigne et meurt au premier Qu'est-ce que ...?!?
4-5	**Mort au combat**	Déjà mort.	Déjà mort.
6	**Mort violente** Mort sanglante au combat	Test contre CV pour tous les amis à moins de 6''(15 cm) de lui et qui ont une LDV sur lui. **Échec** - choisissez soit Cloué au sol (Poser marqueur 1 Cloué (Pinned) Down) soit se battre en retraite immédiatement.	

Gagner un combat rapproché

Cause	**Points de cran**
Blessures causées	+1 /CV perdu
Modèle abasourdi	+1
Causé une blessure sanglante	+1
Blessé, blessé violemment ou sonné, un boss ou un top.	+1
Inspiré	+1
Démoralisé	-1

Additionner les points ensemble pour chaque combat dans la mêlée. Ensuite, comparez le score. Le perdant du combat est celui qui a infligé le moins de points.

Test de cran

Le joueur perdant fait maintenant un test de cran avec la CV du meilleur guerrier restant debout **:**

Différence de points de cran	**Test de cran**
Moins de 2-1	CV
2-1	CV-1
3-1	CV-2

Table du résultat du test de cran

Test	**Effet**
Réussi	Les deux côtés reculent leurs modèles de deux pouces (5cm) de la mêlée. Les défenseurs ne doivent pas quitter la position de couverture. Les grunts qui sont tombés au sol ont besoin d'un camarade debout pour les dégager ou restent où ils sont tombés et peuvent devenir un groupe ou des groupes séparés.
Echec de 1 point	Les perdants perdent une action pour une marche au pas et peuvent emporter leurs blessés avec eux. Les Grunts tombés ont chacun besoin d'un camarade debout pour les tirer en sécurité ou ils restent sur le lieu du combat et peuvent former un groupe ou des groupes séparés. Les gagnants restent en place. Ils peuvent récupérer les armes ou capturer les ennemis tombés.
Echec de 2 points	Les perdants se retirent avec une action de marche. Tous les guerriers tombés sont laissés pour compte. Les gagnants restent en place. Ils peuvent récupérer les armes larguées ou capturer les ennemis tombés. Le groupe devient inspiré.
Echec de 3 points	Les perdants fuient avec une action de course et abandonnent tous les guerriers tombés au combat. Le groupe devient démoralisé. Les gagnants deviennent inspirés. Ils ont le choix de: Rester en place, récupérer les armes et faire des prisonniers; cela met fin à leur action. ou Poursuivre le groupe ennemi lors d'une course. S'ils atteignent l'ennemi en fuite, un second combat rapproché a immédiatement lieu. S'ils n'attrapent pas l'ennemi, leur action est terminée et le tour continue.

Si le niveau d'inspiration change, cela affecte toute l'escouade (qu'elle soit impliquée dans le combat rapproché ou non).