

Dystopian Wars - Séquence de Combat

1

Déclaration des Attaques

- * Toutes les unités d'un escadron doivent déclarer toutes leurs attaques avant de les résoudre
- * Les Tiny Flyers doivent déclarer toutes les attaques AA et Attaques d'Ordonnance
- * Calcul du nombre de Dés d'Attaque (AD) :
 - Mesurer la distance et utiliser le nombre d'AD correspondant
 - Réduire l'AD si dommages et/ou effets critiques
 - Diviser par 2 si l'arc de tir est obstrué ou la ligne de vue est limitée
 - Déclarer toutes les options de tir (diviser, lier ou combiner)

Si l'attaquant est une unité volante, des Tiny Flyers ou un sous-marin, le défenseur peut déclarer une(des) contre-attaques.

Les unités de surface (non sous-marin) ne sont jamais ciblées par des contre-attaques.

2

Déclaration des Contre-attaques

- * CC contre les sous-marins ou AA contre unité volante et Tiny Flyers
- * Toutes les unités de l'escadron visé peuvent participer si ils sont à distance de l'attaquant (sans regarder l'unité qui est ciblée)
- * Les Tiny Flyers Fighters volant en CAP peuvent déclarer une contre-attaque
- * Calcul du nombre d'AD de contre-attaque :
 - Réduire l'AD si dommages et/ou effets critiques
 - Déclarer les options de tir (diviser, lier ou combiner), n'importe quelle unité peut être la principale
 - Les armes Auxiliaires ignorent les lignes de vue et ont un arc de tir de 360°

3

Résolution des Contre-attaques

- * Déterminer le seuil de Touche nécessaire (voir Appendice AA ou CC)
- * Le défenseur jette ces AD de contre-attaques contre l'unité attaquante
- * Résoudre les touches et dommages sur l'unité attaquante (sauter les étapes 8 et 9)

4

Résolution des Attaques et Contre-attaques de Tiny Flyers contre une unité

- * Le défenseur et l'attaquant détermine leur seuil de Touche (voir Appendice AA)
- * Le défenseur et l'attaquant jette leur AD simultanément
- * Résoudre les touches et dommages sur l'unité (sauter les étapes 8 et 9)
- * Résoudre les touches et destructions contre l'escadre de Tiny Flyers

* Calculer de l'abandon pour l'escadre de Tiny Flyers, dépenser du fuel si nécessaire

5

Résolution des Attaques et Contre-attaques de Tiny Flyers contre des Tiny Flyers

- * Si l'escadre attaquante a abandonné dans l'étape 4, ils ne peuvent pas faire de AA
- * Le défenseur et l'attaquant détermine leur seuil de Touche (voir Appendice AA)
- * Le défenseur et l'attaquant jette leur AD simultanément
- * Résoudre les touches et destructions contre toutes les escadres de Tiny Flyers

* Calculer de l'abandon pour l'escadre de Tiny Flyers, dépenser du fuel si nécessaire

Seulement pour les attaques ou contre-attaques impliquant des Tiny Flyers

Calcul de l'Abandon

Si n'importe quelle escadre de Tiny Flyers subit des touches de AA égale ou supérieur au nombre de tokens restant dans leur escadre (après destruction), l'escadre subit un Abandon.

Lors du calcul d'un Abandon, prendre en compte les facteurs suivants :

- * Vertical Dive MAR
- * Big Fuel Tanks MAR
- * Acrobatic Pilots MAR
- * Les Drones COA n'abandonnent pas

* Si l'escadre attaquante subit un abandon, elle perd 1 fuel et ne peut pas faire de d'attaques AA ou d'Artillerie future à ce tour

* Si l'escadre en défense subit un abandon, elle

6

Résolution des Attaques

- * Toutes les attaques d'Artillerie des unités contre les autres unités
- * Toutes les attaques Auxiliaires des unités contre les autres unités
- * Toutes les attaques d'Artilleries des Tiny Flyers qui n'ont pas abandonné dans les étapes 4 et 5
 - Recalculer le nombre des Dés d'Attaque (AD) par rapport aux dommages ou destructions de Tiny Flyers subit lors des contre-attaques
 - Recalculer les pénalités d'AD par rapport aux lignes de vue (si les obstacles ont été retirés)
 - Facteurs des MAR du défenseur ou des cartes STAR qui réduisent l'AD
 - Facteurs des MAR de l'attaquant ou des cartes STAR qui augmentent l'AD
 - Déterminer le seuil de Touche nécessaire (voir Appendice des armes)
 - Jeter le nombre d'AD correspondant, le résultat est le nombre de touches de l'attaquant

Si l'attaquant tire des Torpilles ou des Roquettes, le défenseur peut faire des tirs défensifs

- * Répéter les étapes 6 à 9 pour toutes les attaques restantes, c'est l'attaquant qui choisit l'ordre

7

Résolution des Tirs défensifs

- * Les tirs défensifs sont seulement déclarés après que chaque attaque est jetée
- * Les seules possibilités sont les AA contre les Roquettes et les CC contre les Torpilles
- * Toutes les unités d'un escadron peuvent utiliser le tir défensif s'ils sont à distance du navire ciblé
- * Les options de tir sont possible (diviser, lier ou combiner), n'importe quelle unité peut être la principale
- * Les armes Auxiliaires ignorent les lignes de vue et ont un arc de tir à 360°
- * Plusieurs unités ne peuvent pas séparer leurs tirs défensifs contre une même attaque de Roquettes ou de Torpilles (ils doivent être liés dans un même jet d'attaque)
- * Rejeter les succès de CC pour la MAR Fats Torpedoes
- * Soustraire les succès aux touches de l'attaquant

8

Générateurs de boucliers et de gardes

- * Déterminer la valeur de succès nécessaire contre les touches de cette arme (voir Appendice pour les types d'armes)
- * Jeter 2D6 pour chaque Générateur de boucliers et 1D6 pour chaque Générateurs de garde
- * Rejeter les échecs si l'unité a la règle MAR Inventive Scientist
- * Chaque succès retire 1 touche de l'attaquant

9

Résoudre les dommages

- * Jouer des cartes STAR qui réduiraient le nombre de touches ou de dommages (optionnel)
- * Appliquer les effets additionnels des armes par rapport aux règles MAR (Hard impact, Lethal strike, Devastating Ordnance, etc.)

Si le CR est dépassé :

- Si l'unité débute la partie avec 2 HP, retirer là et ne faites pas de jet sur le tableau des critiques
- Si l'unité débute la partie avec plus de 2 HP, faites un jet sur le tableau des critiques pour chaque tir qui dépasse le CR
- Appliquer l'effet du critique immédiatement. Répéter les étapes ci-dessus pour chaque critique

- * Soustraire les HP au navire : 1 si le tir excède le DR ou 2 si le tir est critique
- * Retirer l'unité si les HP sont réduits à 0

Tableau des critiques (2D6):

- 2 - Explosion du dépôt de munitions (modèle détruit, touche sur 4 pouces)
- 3 - Défenses détruites (pas de AA ou CC possible)
- 4 - Au feu (perte de 2 AP, ne peut pas être Obscure)
- 5 - Système hors service (générateurs inutilisables et pas de lancement Tiny Flyers)
- 6 - Arment endommagé (1/2 des AD d'Artillerie)
- 7 - Pilonnage (perte de 1D3+1 AP)
- 8 - Machinerie endommagée (moitié du mouvement)
- 9 - Navigation bloquée (Ne peut pas tourner ou
- 10 - Fuite de fusion (CR réduit au DR)
- 11 - Chaos & Désordre (pas de roquettes, bombes ou torpilles)
- 12 - Eclair de Sturginium (unité téléportée de 2D pouces)