

Les orks sont faits pour se battre.
 Quand ils ne se battent pas contre d'autres races, ils se battent entre eux. C'est un principe de vie, et ça fait passer le temps sainement.
 Malheureusement pour le boss Gutruk, son klan était assez isolé et ses boyz se battaient un peu trop régulièrement entre eux, faisant fondre les effectifs de sa bande comme neige au soleil. Son mékano fut d'avis qu'il fallait rapidement trouver un autre passe-temps sans quoi Gutruk ne serait bientôt plus le chef de grand'chose. Il mentionna un programme de simulation qu'il avait vu chez les humains, et qui devait s'appeler « Doum ». Pourquoi ne pas en faire autant chez les orks ?
 Ne pouvant pas obtenir un ordinateur – ce qui fut fort fâcheux pour le mékano – Gutruk décida que le principe serait quand même utilisé grandeur nature avec un nombre restreint de boyz placés dans une arène. Pendant qu'ils regardent au moins, les autres boyz ne se battront pas entre eux et les pertes seront limitées.

Ze livrè uv da Rules

Le matériel	3
Les caractéristiques	3
Le terrain	3
Le déroulement d'une partie	4
<i>Placer les figurines</i>	4
<i>Déterminer qui commence</i>	4
<i>Un tour de jeu</i>	4
<i>Mouvement</i>	4
<i>Cases particulières</i>	5
<i>Ligne de vue</i>	5
<i>Tir</i>	6
<i>Mélee</i>	6
<i>Sauvegardes</i>	7
<i>Ramassage</i>	7
<i>Réincarnation</i>	7

Ze livrè uv da Boyz

Les figurines	9
Les compétences	10
Les klans	10
<i>Description des Klans</i>	10
<i>Tableau récapitulatif des Klans</i>	12

Ze livrè uv da Pluz

Les mods	15
Add onz	17
Foire aux Trukks	
ki fon mal aux Kranes	21

<i>Remerciements, auteurs et copyright</i>	22
--	----

Librement inspiré des jeux vidéos FPS et de « **Quake 40k** » dont il est une variante simplifiée (Quake 40k peut être téléchargé ici : www.lemaelstrom.com/Q40k/Q40K.htm), **Doume40k** fut inventé un après midi de planification de campagne de warhammer 40.000 en attendant que l'autre camp daigne bien un jour se décider à annoncer ce qu'il allait faire. Avec une grappe d'orks clipsables et un set de dés on est partis sur l'idée de base et le jeu s'est développé autour de ça.

P Ze Livre du da Rules P

Le matériel

Pour jouer à Doum40k il vous faut :

- un plateau de jeu quadrillé,
 - au minimum deux figurines d'ork,
 - un à trois dés à 6 faces non pipés. Vous pouvez utiliser un dé pipé mais nous déclinons toute responsabilité si c'était le cas,
 - une ficelle pour pouvoir vérifier les lignes de vue,
 - de la bonne humeur.
-

Les caractéristiques

Chaque figurine possède 6 caractéristiques, que nous allons détailler :

MVT : *Le mouvement*. Le mouvement que peut effectuer une figurine. La plupart des orks ont un mouvement de 4.

POR : *La portée de tir*. La distance jusqu'à laquelle un ork peut utiliser son arme de tir.

TIR : *Valeur offensive de tir*. C'est le résultat minimum que doit faire un ork pour en blesser un autre avec son arme de tir.

CAC : *Valeur offensive de corps à corps*. C'est le résultat minimum que doit faire un ork pour en blesser un autre qui se trouve sur une case adjacente.

ARM : *Armure*. Le résultat minimum que doit faire un ork pour éviter d'être blessé. La plupart des orks n'ont pas d'armure.

PTS : *Points*. La valeur de la figurine en points.

À ces caractéristiques peuvent se rajouter des compétences, que nous décrirons plus loin.

Le terrain

Le terrain de jeu est un plateau quadrillé. Un carreau correspond à la taille d'un socle de figurine, soit des cases de 2,5 cm par 2,5 cm. Certains carreaux peuvent contenir des symboles particuliers :

- Respawn point,
- Mur,
- Caisse,
- Rocher,
- Boue.

Le déroulement d'une partie

Placer les figurines

Lors d'une partie utilisant des zones de réincarnation, chaque joueur place ses figurines n'importe où dans la zone de réincarnation de son klan. Lors d'une partie utilisant des respawn point, chaque joueur lance un dé et place sa figurine sur le respawn point au numéro correspondant au dé. Si le respawn point est déjà occupé, le joueur relance le dé.

Déterminer qui commence

Tous les joueurs lancent un dé. Celui qui obtient le plus haut résultat commence la partie et effectue son tour de jeu. Lorsqu'il a fini, le joueur qui est à gauche joue à son tour et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la partie finisse.

Un tour de jeu

Le joueur dont c'est le tour va activer toutes ses figurines une par une. La première figurine va effectuer toutes ses actions autorisées, puis la seconde, etc.... Lorsqu'une figurine est activée la précédente est considérée comme ayant effectué toutes ses actions, même si le joueur a oublié de finir son activation.

Les actions d'une figurine sont : mouvement, tir, mêlée, ramassage.

Mouvement

Une figurine commence toujours son activation par le mouvement. Ceci ne veut pas dire qu'elle soit obligée de bouger, mais si elle veut le faire c'est sa première action. Si elle a effectué un tir ou une mêlée elle ne pourra plus effectuer de mouvement.

Lorsqu'elle bouge, une figurine peut se déplacer d'autant de cases que sa caractéristique MVT l'indique. Certaines cases nécessitent deux points de MVT pour passer dessus. Dans le cas où la figurine ne peut pas passer dessus parce qu'il ne lui reste plus assez de point de MVT, elle doit s'arrêter devant.

Aucun mouvement n'est possible en diagonale.

À la fin de son mouvement, une figurine doit obligatoirement être orientée vers une des 4 cases avec laquelle elle est en contact direct. Une figurine peut se

réorienter sans s'être déplacée et ne compte alors pas comme ayant bougé. Une figurine peut décider de courir, elle double alors sa caractéristique MVT pour ce tour, mais perd la possibilité d'effectuer une action de tir. Un point important à Doum 40k est qu'une figurine qui a commencé un déplacement et qui est lâchée par son joueur est considérée comme ayant effectué son déplacement. Elle ne peut plus se redéplacer pour ce tour ci et le joueur n'a pas le droit de décider de faire un autre déplacement.

Figurine lâchée, figurine jouée.

Cases particulières

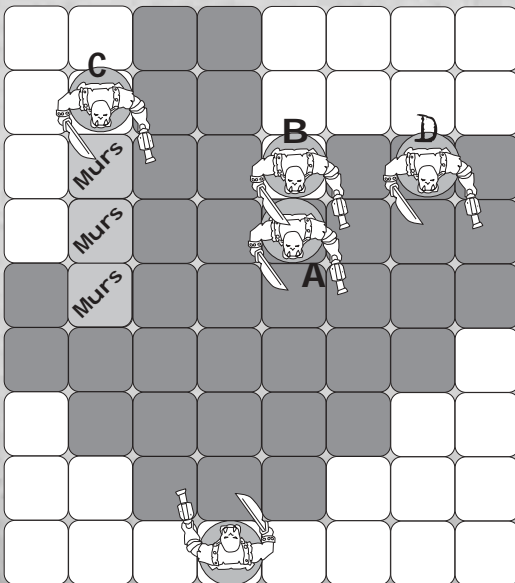
Certaines cases ont des effets particuliers sur le jeu.

Mur ou Rocher : On ne peut jamais passer par une case « mur » ou « rocher ».

Caisse : En utilisant deux points de MVT on peut sauter sur une caisse. Si on veut aller ensuite sur une case libre ou une case « caisse » adjacente, cela comptera comme un déplacement normal.

Respawn point : Lorsqu'une figurine passe sur ce genre de case, lancez un dé. Elle se retrouvera immédiatement téléportée sur la case « respawn point » indiquée par le dé. Le tour de la figurine est alors terminé. Si la case « respawn point » indiquée par le dé est déjà occupée par une autre figurine, alors les deux figurines sont tuées.

Boue : De par la difficulté à marcher dans la boue, un déplacement sur cette case coûte 2 points de MVT.



Ligne de vue

Une figurine a une orientation indiquée par la position de la tête ou une marque visible sur son socle. Elle a un angle de vue de 90° vers l'avant. Toute figurine se trouvant dans cet angle est considérée comme étant dans la ligne de vue. Toutefois, si la ligne de vue passe par une case « mur » ou contenant une autre figurine elle est alors bouchée.

Dans cet exemple les figurines A et D sont clairement visibles, mais pas les C et B puisque les lignes de vue sont bouchées soit par le mur, soit par la figurine A.

Couvert : Les cases « caisse » et « rocher » accordent un couvert aux figurines visées lorsque la ligne de vue en traverse. Toutefois, si la figurine visée ou si celle qui tire se trouve elle-même sur une case « caisse » ou « bonus » le couvert ne s'applique pas.

En cas de litige entre les joueurs, une ligne de vue se détermine en partant du milieu de la case contenant la figurine faisant feu jusqu'au milieu de la case contenant la figurine visée. Pour déterminer si une ligne de vue est valide ou non, le meilleur moyen est encore d'utiliser une ficelle et de la tendre entre les deux points. La ficelle permet de déterminer quelles sont les cases traversées.

Tir

Une figurine qui n'est pas en contact direct avec une autre peut tirer sur toute autre figurine étant à la fois dans sa ligne de vue et dans la distance autorisée par la POR. La POR se compte uniquement en cases adjacentes, jamais en diagonale. Dans l'exemple précédent la figurine D est à une distance de 9 cases. Une figurine ne peut tirer sur une autre que si elle n'est pas en contact direct avec une figurine adverse. Pour tirer sur une figurine adverse, la figurine lance un dé et doit obtenir un résultat supérieur ou égal à son TIR. Si elle réussit, la figurine adverse est tuée. Si elle échoue... Elle échoue.

On a le droit de tirer sur une figurine en contact direct avec une autre. Si le tir réussit il faut déterminer aléatoirement laquelle des figurines est touchée. Certains spécialistes peuvent effectuer plusieurs tir (ils ont *2 ou *3 indiqué dans leur valeur de TIR). Ils lancent alors autant de dés qu'indiqués. Si ils tirent sur une figurine ayant d'autres figurines dans les cases adjacentes (même en diagonale) le premier tir doit être assigné à la figurine cible, et les autres tirs peuvent l'être sur les figurines adjacentes. Evidemment, en cas de touche et de contact direct avec une autre, on détermine aléatoirement à nouveau qui est touché.

Couverts : Si la cible du tir bénéficie d'un couvert elle n'est que plus difficile à toucher. Tout tir réussit sur une figurine bénéficiant d'un couvert doit être relancé et c'est le second résultat qui sera pris en compte.

Mélée

Une figurine en contact direct avec une autre et orientée dans sa direction peut effectuer une attaque de mêlée vers celle-ci. Elle lance un dé et si elle obtient un résultat supérieur ou égal à son propre CAC, l'attaque est réussie et la figurine

adverse est tuée.

Sauvegardes

Certaines figurines ont une valeur d'ARM. Ceci représente leur armure ou leur endurance supérieure. Toute figurine normalement tuée et ayant une valeur d'ARM peut lancer un dé et si elle obtient un jet supérieur ou égal à son ARM le coup n'aura finalement pas porté et la figurine est encore en vie.

Ramassage

Une figurine peut ramasser un pion contenant un objectif ou un bonus. Pour ce faire il lui suffit de passer dessus. L'objet est immédiatement ramassé et si c'était un bonus la figurine en reçoit les bénéfices qu'à la fin de son mouvement.

Réincarnation

Lorsqu'une figurine est tuée, elle revient immédiatement en jeu. Pour cela, lancez un dé, la figurine tuée se réincarne sur le respawn point ayant ce numéro. Si le respawn point est occupé, relancez le dé.

Certains mods utilisent des zones de réincarnation à la place de respawn point. Dans ce cas placez la figurine n'importe où dans la zone de réincarnation de son klan.



Mac Igrish, Blind Boy, RecordBoy du nombre de tirs reçus en survivant.

Red Head, BomberBoy, RecordBoy du nombre de grenades ayant explosé dans ses mains.



RockHire, RocketBoy, 25 boyz tués, 75 grots tués, 5 squigs et un truc que personne n'a pu identifier.

Karl, Kosto, réputé pour sa capacité à jeter une hache... Surtout sur ceux de son Klan.



Kurtis, Grot, connu pour son cri incroyable à faire rire même un squig.



Marlug, KramBoy, le plus grand KramBoy de tout les temps, il a réussi à kramé toute une arène à lui tout seul.

Ouros, Mitrailleur, a réussi le tour de force de finir une arène avec encore des munitions.



Zargluk, pistol boy, membre du Klan des Yellow teeths, dont la seule gloire est d'avoir servi de repas à un squig végétarien alors qu'ils devaient le capturer.

Julius, FlingBoy, aurait survécu 47 h 23 min et 66 secondes dans l'Arène...



H Ze Livre uv da Boyz H

Les figurines

		MVT	POR	TIR	CAC	ARM	PTS	Compétences
Base	Grot	4	10	6	6	-	1	Rikiki Sournois
	Flingboy	4	15	5	5	-	2	
	Pistolboy	4	10	6	4	-	2	
Special	Bizarboy	5	10	5	4	-	3	
	Blindboy	4	10	6	4	4	3	
	Bomberboy	4	10	6	6	-	3	Grenade
	Frimeur	4	15	5*2	5	-	3	Pas d'armure
	Kommando	4	10	6	4	-	3	Furtif
	Kosto	4	10	6	3	6	3	
	KramBoy	4	4	3	5	-	3	Pas de couvert Énergetik Attak de Zone
	Mitrailleur	4	20	5*3	5	-	4	
	Roketboy	4	20	5	5	-	3	Pas d'armure Attak de Zone
	Sauvage	4	10	-	3	-	2	
	Skateboy	4	10	6	4	-	3	Skateboard
Snipeure	4	15	5	5	-	3	Snipeure	

Les compétences

Certaines figurines ont des compétences. Cela correspond à une particularité qui s'exprime ainsi :

- **Énergétik** : Les adversaires touchés au corps à corps par cette figurine ne bénéficient pas de leur sauvegarde d'armure.
- **Furtif** : Une figurine ayant cette compétence ne peut pas se faire tirer dessus lorsqu'elle est à couvert. Les compétences « grenade » et « pas de couvert » ne fonctionnent pas contre cette figurine.
- **Grenade** : La figurine peut effectuer un tir de grenade à la place de son tir ordinaire : la portée est de 6 mais ignore toutes obstructions aux LDV. Lorsqu'elle utilise une grenade, une figurine gagne la compétence attaque de zone.
- **Pas d'armure** : Les adversaires touchés par un tir de cette figurine n'ont pas droit à l'armure, sauf dans le cas d'une touche effectuée par une attaque de zone.
- **Pas de couvert** : Les adversaires touchés par ce tir ne peuvent pas bénéficier de couvert
- **Rikiki** : Les adversaires de cette figurine bénéficient d'un bonus de +1 au CàC
- **Skateboard** : Courir n'empêche pas cette figurine de tirer
- **Snipeure** : Si la figurine n'a pas effectué de mouvement, sa POR devient 30 et son TIR devient 4
- **Attaque de zone** : Lors d'un tir réussi sur une figurine ayant une ou plusieurs autres figurines sur les cases adjacentes (même en diagonale) on ne procède pas à une répartition des touches. À la place lancez un dé pour chaque figurine adjacente, elle est également blessée sur un 4 ou plus.
- **Sournois** : Lorsqu'une figurine dotée de cette compétence effectue une attaque de corps à corps sur une autre figurine tout en ayant passé tout son tour en dehors de sa ligne de vue, elle gagne un bonus de -1 au CAC pour effectuer son attaque.

Les klans

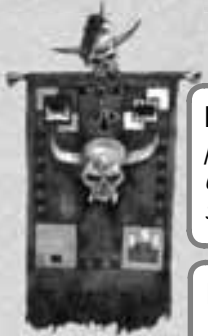
Description des Klans

Certains mods se jouent en équipe. Une équipe doit forcément appartenir à

un klan et sa composition variera en fonction du klan.
Pour monter son klan un budget doit avoir été fixé au préalable (par exemple 10 points) et peut incorporer autant de figurines que le souhaite le joueur tant que la somme en PTS de ses figurines ne dépasse pas le budget autorisé.
Un klan peut incorporer autant de figurines de base qu'il le souhaite et une figurine spéciale par tranche de 5 points. Les figurines spéciales ne peuvent être en doublon dans le klan (par exemple on ne peut pas avoir 2 bomberboyz dans un klan).



Les Bad Moons - Ils sont riches et utilisent un armement supérieur aux autres klans tout en ayant de nombreux serviteurs gretchins. Leurs spécialistes sont le blindboy et le frimeur.



Les Blood Axes - Ils sont influencés par la kultur des humains et utilisent les mêmes méthodes militaires. Leurs spécialistes sont le kommando et le mitrailleur.



Les Death skulls - Pillards par nature, ils se peignent en bleu par superstition et récupèrent du matériel volé sur le champ de bataille. Leurs spécialistes sont le krameur et le snipeur.



Les Evil Sunz - Grands amateurs de vitesse, ils n'aiment pas se déplacer à pied et ont tendance à dédaigner les arènes de Doum - 40k à cause de ça. Leurs spécialistes sont le roketboy et le skateboy



Les Goffs - forts et physiquement supérieurs aux autres klans orks. Leurs spécialistes sont le blindboy et le kosto.

Les Snakebites - Ce sont les orks les plus primitifs. Leurs spécialistes sont le sauvage et le bizarboy.



Tableau récapitulatif des Klans

		Bad Moon	Blood Axe	Deathskull	Evil Sun	Goff	Snakebite	Pts
Base	Grot	X	X	X	X	X	X	1
	Pistolboy	X	X	X	X	X	X	2
	Flingboy	X	X	X	X	X	X	2
Spécial	Bizarboy						X	3
	Blindboy	X				X		3
	Bomberboy	X	X	X	X	X	X	3
	Frimeur	X						3
	Komando		X					3
	Kosto					X		3
	KramBoy			X				2
	Mitrailleur		X					4
	Roketboy				X			3
	Sauvage						X	2
	Skateboy				X			3
Snipeure			X				3	



Boy



a Ze Livre uv da Pl uz a

Les possibilités de jeu sont multiples. Vous pouvez bien entendu créer les vôtres, mais voici déjà quelques une des possibilités.

Les mods

Les mods sont les différentes variantes de parties qui peuvent être effectuées. Le mod de base est le **Defmatch**, mais si on se limitait à celui-ci, on se laisserait vite, n'est ce pas ?

Le Defmatch

Se joue jusqu'à 6 joueurs. Chaque joueur possède une et une seule figurine, choisie librement. A chaque fois qu'une figurine en tue une autre elle gagne le nombre de points de la figurine tuée à son score. Si une figurine se tue elle-même (par exemple en se téléportant dans la lave) son score est diminué de sa valeur en points. La première figurine dont le score est égal à 10 fois sa valeur en points remporte la partie.

Il est possible de jouer à plus de 6 mais dans ce cas il faudra prévoir plus de respawn points et un dé à faces multiples en conséquence.

Defmatch en klan

Chaque camp dirige un klan d'une valeur égale à celle de son opposant, comprise entre 4 et 8 points (5 est parfait). Le premier klan qui accumule un score de 20 remporte la partie. Pour ce mod il peut être nécessaire d'agrandir le nombre de respawn point et d'utiliser un dé ayant un nombre de faces supplémentaires.

Klanplay

Chaque camp dirige un klan d'une valeur égale à celle de son opposant, d'un minimum 10 points. Le premier klan qui accumule un score égal à 5 fois sa valeur remporte la partie.

Le nombre de figurines élevé du mod rend l'utilisation de respawn points caduque. A la place chaque camp possèdera une zone de réincarnation

Capture the flag

Un pion drapeau est placé au milieu du plateau de jeu. Le premier klan qui ramène le drapeau dans sa zone a gagné.

Capture the flag 2

Chaque klan possède un drapeau dans sa zone. Le premier klan qui ramène le drapeau adverse dans sa zone a gagné.

King of the caisses

Une zone de 4 cases par 4 est située au centre du plateau de jeu. Ce sont toutes des cases caisse. La première figurine qui reste pendant 6 tours sur cette zone remporte la partie.

Gunther strike

Chaque klan possède un pion bombe qui ne peut pas être ramassé par les membres du klan adverse. Le premier klan qui dépose sa bombe dans la zone adverse a gagné. Pour ce mod les figurines n'ont pas de réincarnation possible. Si l'un des deux klans est totalement éliminé avant que l'objectif ne soit rempli il a perdu la partie.

Ramener les squigs

Conçu pour 2 joueurs.

Chaque joueur dispose d'un klan de 15 points.

Le but du jeu est d'aller chercher les squigs éparpillés au centre du plateau et d'aller les ramener dans l'enclos de son propre klan.

La carte doit contenir 5 zones qui seront disposées ainsi :

A.....B

...C...

D.....E

A : Zone de klan du joueur 1. Ses figurines partiront de cet endroit

B : Zone de klan du joueur 1. C'est l'enclos ou le joueur 1 devra amener les squigs

C : Enclos à Squig

D : Zone de klan du joueur 2. C'est l'enclos ou le joueur 2 devra amener les squigs

E : Zone de klan du joueur 2. Ses figurines partiront de cet endroit.

Les zones devront faire une surface de 4*4 cases. Le passage de A vers D et B vers E devra être relativement aisé pour permettre les embuscades.

Il n'y a pas de réincarnation dans ce mod. Le jeu s'arrête lorsqu'un klan a été exterminé ou lorsqu'il n'y a plus de squigs sur le plateau de jeu. Le vainqueur est le klan qui n'a pas été exterminé. Sinon, ce sera celui qui a ramené le plus de squigs dans son enclos

Toute figurine non squig passant à proximité immédiate d'un squig subira une attaque. Sur un 6 le squig la mord si féroceement que la figurine en décède (sauvegardes d'armure autorisées).

Une figurine passant à proximité immédiate d'un squig (attention ça mord) peut en prendre le contrôle. La figurine peut continuer son mouvement et le squig se déplacera de manière à rester à proximité immédiate de son berger à la fin de son mouvement. Un squig a un MVT de 5. Un même klan ne peut pas contrôler le même squig avec deux figurines différentes lors d'une même phase de jeu.

Un squig peut être tué exactement de la même manière qu'un ork, et il n'y a aucun malus reçu au fait d'en tuer.

Un squig amené dans un enclos ne peut plus être contrôlé par qui que ce soit ni être tué. Il reste sagement dans son coin en attendant le décompte des points de victoire.

Add onz

Les add-onz sont des ajouts aux éléments de jeu, parfois nécessaires pour certains mods. Ils peuvent aussi permettre de varier les parties en changeant simplement une case.

Zone de réincarnation

Selon les mods le nombre élevé de figurines peut rendre caduque l'utilisation des respawn points, voire mettre l'équilibre du jeu en danger (le capture the flag par exemple). A la place de cela les klans utiliseront une zone de réincarnation (une zone de 4*4 case irait très bien) et les figurines tuées réapparaîtront n'importe où dans cette zone. Les figurines se trouvant dans cette zone ne peuvent être attaquées d'aucune manière. On peut sortir d'une zone de réincarnation mais pas y rentrer.

Zone de klan

C'est une zone de 4*4 cases appartenant à un klan spécifique. Cette zone n'a pas de particularité terrible si ce n'est n'est que c'est là qu'un klan possède ou dépose ses objectifs.

Case Bonus

Une case bonus est considérée comme une case caisse en ce qui concerne les déplacements et les lignes de vue. Lorsqu'une figurine passe sur un bonus ou un malus, elle reçoit à la fin de son mouvement l'effet correspondant qui,

sans précisions contraires, durera jusqu'à sa mort.

Il ne peut y avoir 2 même bonus actifs en même temps. En d'autres termes pour qu'un bonus réapparaisse sur la caisse il faut attendre que son effet s'arrête ou tuer son porteur.

Lancez un dé et appliquez l'effet suivant :

Dé	Effet
1	Malus : relancez 1d6 : 1 : la figurine reçoit la compétence Rikiki 2 : -1 en MVT 3 : -1 en POR 4 : +1 en TIR 5 : +1 en CAC 6 : Si la figurine possédait une valeur d'ARM elle la perd immédiatement.
2	Choc bonus : Lorsque la figurine rate une attaque de CàC l'adversaire recule d'une case. Si cela pousse la figurine adverse dans une case dans laquelle il lui est normalement impossible de rentrer, ou qui nécessite plus d'un point de mouvement, alors la figurine poussée s'encoule et en décède.
3	Spide bonus : +1 en MVT
4	Fling bonus : relancez 1d6 : 1 - 3 : -1 en TIR 4 - 5 : -2 en TIR 6 : TIR 2 pendant 6 tours
5	Baston bonus : relancez 1d6 : 1-3 : -1 en CAC 4-5 : -2 en CAC 6 : CAC 2 pendant 6 tours
6	Armor bonus : relancez 1d6 : 1-3 : -1 en armure. Si la figurine n'avait pas d'armure alors elle a ARM 6 4-5 : -2 en armure. Si la figurine n'avait pas d'armure alors elle a ARM 5 6 : ARM 2 pendant 6 tours. Cette armure ne peut être annulée d'aucune manière.

Téla-Tépula : Une figurine entrant dans une case Télà-Tépulà se trouve instantanément téléportée sur un autre point de la carte. La téléportation chez les orks n'étant pas très fiable, rien ne dit que le boy arrivera à l'emplacement qu'il désire.

Le joueur dont la figurine vient de rentrer dans le télà-tépula désigne un point sur le plateau de jeu, situé à l'intersection de 4 cases. Il lance ensuite 2 dés qui lui donneront les coordonnées de la re-matérialisation de son boy autour de ce point.

Une fois la nouvelle position du boy calculée, placez le sur la case adéquate. S'il se re-matérialise sur une case rocher, mur ou lave, il en décède. Si c'est sur une case contenant déjà un autre boy, les deux figurines en décèdent. Une fois le boy téléporté, son tour de jeu s'arrête

Exemple de placement du point d'arrivée du Télà-tépulà :

Portes et clés

Une porte fermée est considérée comme un mur. Une porte ouverte comme une case dégagée. Au début de la partie une porte est toujours fermée. Pour chaque porte placée sur le plateau, il doit correspondre un pion clé de la même couleur à ramasser. Une figurine portant le bon pion clé peut décider d'ouvrir et fermer une porte lorsqu'elle finit son mouvement face à une porte.

Tapis roulant

Une figurine entrant sur une case tapis roulant est immédiatement déplacée sur la case adjacente indiquée par la flèche.

Lave

Toute figurine entrant sur une case « lave » est immédiatement tuée.

Zones piégées, mitrailleuses et déclencheurs

Une figurine en contact direct avec un déclencheur peut décider de l'activer si elle ne fait aucune action offensive pour ce tour. Le déclencheur activera soit une zone piégée, soit une mitrailleuse, qui auront été définies avant la partie.

Une zone piégée est un carré de 4 cases par 4. Lorsqu'elle est activée, toutes les figurines qui s'y trouvent sont blessées sur un 4 ou plus.

Une mitrailleuse ne peut tirer qu'en ligne droite, jamais en diagonale.

Une mitrailleuse possède le profil suivant :

	MVT	POR	TIR	CAC	ARM
Mitrailleuse	-	20	5*3	-	3

Foire aux Trukks ki fon mal aux Kranes

La compétence « snipeure » peut-elle être modifiée par l'obtention de bonus ?

-> Oui.

Si un sauvage obtient un bonus de -2 au CAC, est ce qu'il va toucher automatiquement en mêlée grâce à son CAC de 1 ou le 1 est-il considéré comme un échec automatique ?

-> Le sauvage touchera automatiquement. Les personnes que cela gêne n'ont qu'à se débarrasser du sauvage en le tuant par la procédure habituelle.

Si un sauvage obtient un bonus de tir, que se passe-t-il ?

-> On considère qu'il avait TIR 7 avant l'obtention du bonus. Calculer son nouveau TIR normalement.



Remerciements,
auteurs
et copyright