

Combat Zone

Précisions, amendements et règles optionnelles

Mouvement	2
Obstacles	2
Couvert	2
Monter/Descendre	2
Grimper à une échelle	2
Escalader	2
Sauter	2
Tomber	2
Ouvrir une porte	2
Combat	2
Tir en rafale	2
Ligne de vue	3
Armes incendiaires	3
Servants d'armes	3
Premiers soins	3
Tirer sur un élément de terrain	3
Ténèbres	3
Suprise	3
Construire sa force	4
Gabarits et leurres	4

Mouvement

Obstacles

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

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

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

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

Couvert

Petites précisions sur les valeurs de couverture.

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

Monter/Descendre

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

Grimper à une échelle

Grimper à une échelle coûte 1PA par 5cm parcouru. (4cm avec des armures de combat). La figurine peut rester sur l'échelle entre deux tours. Elle subit un malus de -1 à toutes ses actions.

Escalader

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

La surface à grimper ne doit pas excéder 5 cm de haut (~taille de la figurine en pas multipliée par 2). Pour chaque PA dépensé la figurine grimpe de 2.5 cm.

La figurine ne peut pas rester entre 2 niveaux. Si elle n'a pas assez de PA elle ne peut commencer à grimper.

Sauter

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

Tomber

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

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

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

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

L'armure ne protège pas des chutes.

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

Ouvrir une porte

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

Combat

Tir en rafale

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

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

Ligne de vue

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

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

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

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

Armes incendiaires

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

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

Servants d'armes

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

- -1 au tir par servant manquant
- 1 AP supplémentaire est nécessaire pour toute opération (tir, montage, démontage, etc.) par servant manquant
- les mitrailleuses légères, fusils anti-char, autocannons portatifs et autres armes lourdes « légères » peuvent être déplacées et tirées dans le tour.
- Les mitrailleuses moyennes et lourdes ainsi que les mortiers peuvent être déplacées montées d'une distance de 2cm par AP. (-1cm par servant manquant).
- Les mitrailleuses sur roues et les autocannons d'infanterie sur roues peuvent être déplacées montées d'une distance de 4cm par AP (-1cm par servant manquant).
- Les mitrailleuses moyennes et lourdes peuvent être déplacées démontées d'une distance de 5cm par AP (-1cm par servant manquant).
- Monter ou démonter une arme lourde coûte 5 AP

Premiers soins

Effectuer un premier soin coûte 3 AP. On lance 2D6 :

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

Tirer sur un élément de terrain

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

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

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

Ténèbres

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

- Portée maximale des tirs = 30cm
- Pas de bonus de Short Range
- Mouvement 4cm / PA

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

Suprise

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

Construire sa force

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

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

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

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

Gabarits et leurre

Quand le scenario s'y prête où dans le cas de partie avec joueur/arbitre (campagne), il peut être intéressant d'effectuer un déploiement caché. Chaque unité est représentée par un gabarit numéroté suffisamment large (par exemple 10 pas x 3 pas) pour symboliser une unité.

Pour reprendre le principe du *fog of war* le joueur peut utiliser des gabarits qui ne sont en fait que des leurres. On peut utiliser 50% (arrondi au-dessus) de leurres par rapport au nombre d'unités (si j'ai 7 unités, je peux utiliser 4 leurres. Au total j'ai 11 gabarits à déployer).

A moins que le terrain ne s'y prête seule les unités d'infanterie peuvent être déployées cachées.

Les gabarits sont activés et déplacés comme une unité normale. Seules les actions de mouvement sont possibles pour un leurre. De plus on considère que toutes les figurines qui composeraient l'unité dépensent leurs points d'actions de manière identique.

Un gabarit est remplacé par les figurines de l'unité ou indiqué comme leurre si :

- Le gabarit devient visible d'une unité ennemie
- Le gabarit subit un tir indirect occasionnant au moins une touche
- Une figurine d'une unité ennemie se déplace et obtient une ligne de vue sur l'unité leurre

Lorsque l'unité est révélée on utilise son gabarit pour matérialiser sa zone de déploiement.

Si le joueur possède des unités spéciales (espion, éclaireurs, etc.) qui peuvent être déployées en dehors de la zone de déploiement standard, il peut utiliser un leurre qui obéira aux mêmes règles de ce type d'unité.