

Grind Battle from outer space

Règles de combat pour figurines primaire, brutal, dans l'espace, sans aucun intérêt si ce n'est le délire, mais simple et efficace, et dans l'espace, par Jedge.

«Encore une putain de mission sur cette putain de planète de merde. Lesath IV, c'est un peu le trou du cul de la galaxie. Mais, un jour, il y a un bureaucrate sur Terre (si si, vous savez, la planète que vous ne reverrez plus), qui a décidé que les mines d'uranium de Lesath IV étaient indispensables à nos forces. Et qui c'est qui se tape le sale boulot ? C'est nous ! Allez les gars, de toutes façons, on va se les faire.»

Bob Dranied,

Allocution enregistrée avant le saut sur Lesath, 2341AD

Règles de base dans l'espace

Chaque figurine possède 1d6 (1 dé à 6 faces) en combat. Quand une figurine peut toucher une autre de quelque manière que ce soit, elle jette son dé 6, et consulte le tableau suivant :

Tab1

Attaquant>Défenseur	Le défenseur meurt
Attaquant<=Défenseur	Rien

Déroulement du jeu dans l'espace

- 1- les joueurs amènent les figurines qu'ils ont peint la veille
 - 2- les joueurs se placent comme ils veulent sur la table
 - 3- le 1er joueur est déterminé au hasard
 - 4- le 1er joueur bouge sa 1ère figurine
 - 5- c'est au tour du 2ème joueur
 - 6- à nouveau au 1er
 - 7- à nouveau au 2ème
 - 8- à nouveau au 1er
 - 9- à nouveau au 2ème
 - 10- bon, là je crois que vous avez compris
- fin du jeu : « What do you think ? This is space war ! »

Et voilà. Certains appellent les règles de base « simulation de DBA », mais il paraît que ce sont des langues de vipères. Je ne vois vraiment pas comment on peut jouer les règles de base. Les règles avancées non plus d'ailleurs. Enfin, bon, allons-y.

Règles avancées dans l'espace

Corps à corps, Tir, Pouvoir Psy, et Cie

La confrontation se passe ainsi : quand une figurine est en mesure de toucher une autre par quelque moyen que ce soit (corps à corps, projectile), l'attaquant et le défenseur jettent leurs dés d'action. Le combat à travers un élément léger baisse le dé d'action de 1, au minimum 1d4. Le combat à travers un élément lourd baisse le dé d'action de 2, au minimum 1d4.

Tab3

Attaquant>Défenseur	Le défenseur perd un dé d'action
Attaquant<=Défenseur	Rien

Une figurine a droit à un nombre d'action limité par tour (voir 2ème colonne du *Tab1*). Une figurine ayant plusieurs actions peut ainsi bouger plusieurs fois, attaquer plusieurs fois, dans l'ordre qu'elle veut.

