DOCUMENT DE TRAVAIL

OUTER RIM SCAVENGERS

V0.2.4

Document de travail - Règles sujettes à modifications.

Auteur : Quentin Renard

Attribution-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage dans les Mêmes Conditions.

Outer Rim Scavengers

Dans les confins oubliés de la Bordure Extérieure, la galaxie est une décharge cosmique. Des bandes rivales s'affrontent sans merci pour les précieuses épaves et les reliques technologiques éparpillées dans le vide. Ici, la survie est une lutte constante : entre les machinations des mégacorporations qui manipulent dans l'ombre, les pirates galactiques sans foi ni loi, et les créatures extraterrestres tapies dans l'obscurité, chaque ressource est disputée avec acharnement.

Pour tirer votre épingle du jeu, une seule règle : déployez vos unités les plus aguerries, sécurisez les objectifs coûte que coûte, et pillez les vestiges de l'ère passée avant que vos rivaux ne le fassent. Le butin attend, mais le champ de bataille est impitoyable.

1. Caractéristiques des Unités : Chaque unité possède des caractéristiques qui déterminent ses capacités, représentées par le nombre de dés à 6 faces (d6) lancés pour réussir des actions. Les caractéristiques sont les suivantes:

- **Prouesse**: Agilité, force physique et dextérité au combat, essentielle pour le combat et le tir.
- **Mental**: Intelligence, perception, volonté et capacité à utiliser des technologies ou des pouvoirs psi, utile pour déjouer les pièges, analyser des données, résister à la peur et au stress, et manifester des pouvoirs psi.
- **Endurance**: Résistance physique, robustesse du blindage et capacité à encaisser les coups, servant de jauge de points de vie. Si elle atteint zéro, l'unité est hors de combat.
- **Charisme**: Force de la personnalité et capacité à influencer autrui, crucial pour les interactions scénaristiques, la démoralisation de l'adversaire ou le leadership.

La valeur de chaque caractéristique détermine le nombre de d6 à lancer, allant de 1 à 5 dés lors de la création de chaque personnage de votre unité..

2. Création de Votre Escouade : Les escouades sont créées avec un budget de Points de Recrutement (PR) défini par le scénario. Pour les unités d'infanterie, chaque caractéristique ne peut dépasser 5 dés, et le coût total des caractéristiques (sans équipement) ne peut excéder 12 PR.

2.1 Coût des Caractéristiques : Chaque point de caractéristique coûte 1 PR.

2.2 Coût des Aptitudes Spéciales : Les aptitudes spéciales confèrent des capacités uniques. Chaque unité peut choisir un seul archétype et une seule aptitude.

- "Archétypes":
    - **Androïde** (Coût : 8 PR): Immunisé aux effets de moral, peur et Tests de Stress. Ne peut effectuer qu'une seule action par tour quand il ne lui reste que 1 PV.
    - **Survivant** (Coût : 6 PR): Obtient +1 Endurance supplémentaire tant qu'il est à couvert et qu’il subit des attaques à distance.

- **Aptitudes :**
    - **Autodestruction** (Androïde uniquement) (Coût : 5 PR): Le robot peut s'autodétruire pour infliger des dégâts de zone immédiats (Prouesse + Puissance de feu 5, dégâts égaux aux PV restants du robot aux unités à portée courte (3")). Le robot est retiré du jeu après l'activation.
    - **Protocole de Réparation** (Androïde uniquement), (Coût : 10 PR) : 'L'Androïde peut tenter de s'auto-réparer au cœur des combats en diagnostiquant ses défaillances. Lancez vos dés de Mental, pour chaque 6 obtenus,vous récupérez 1 point d'Endurance. '
    - **Discipline de Fer** (Coût : 5 PR): Lance +1 dé pour son Mental et +1 dé pour son Charisme lors des tests de résistance à la démoralisation, aux effets psychiques ou aux Tests de Stress. Peut dépenser 1 point d'action pour donner +1 dé à une unité alliée à portée Courte pour son prochain test de Mental.
    - **Tactiques de Groupe** (Coût : 6 PR): Si à portée Courte d'au moins une autre figurine alliée, gagne +1 en Prouesse et +1 en Endurance lors d'une attaque.
    - **Spécialiste en Armes Lourdes** (Coût : 7 PR): Peut équiper une Arme Lourde sans malus de déplacement. Gagne +1 dé de Puissance sur son arme lourde.
    - **Physiologie Anormale** (Coût : 6 PR): Gagne +1 dé à son Endurance..
    - **Chef** (Coût : 10 PR): Peut donner un nombre d'ordres par tour égal à sa caractéristique de Charisme aux unités alliées à portée longue (8").
    - **Psioniste** (Coût : 10 PR): Doit avoir au moins 3 dés en Mental. Peut choisir des Pouvoirs Psi supplémentaires.
        - **Décharge Psychique** (Coût : 8 PR): Attaque (Mental du Psioniste + 3 dés de Puissance, Dégâts: 2, Portée: Longue).
        - **Barrière Mentale** (Coût : 6 PR): Cible une unité alliée à Portée Courte. La cible gagne +2 en Endurance effective pour la prochaine attaque subie avant la fin du tour.
        - **Perturbation Sensorielle** (Coût : 7 PR): Cible une unité ennemie à Portée Moyenne. La cible subit un malus de -1 dé à tous ses jets de Prouesse et de Mental jusqu'à son activation au prochain tour.
        - **Surcharge Mentale** (Coût : 12 PR): Cible une unité ennemie à Portée Moyenne. Si 2 succès ou plus, la cible effectue un Test de Stress. Si 6 succès ou plus, la cible est immédiatement "Effrayée".

2.3 Coût de l'Équipement

- **Armes Légères**:
    - **Rayonneur Laser (RL-3 Vigil)** (5 PR): Puissance: 3 dés, Dégât: 1, (Portée optimale: 2x Courte).

    - **Impulseur Plasmatique (IP-31)** (8 PR): Puissance: 3 dés, Dégât: 2, (Portée optimale: 2x Courte). Note: Perce-Armure (1) : Réduit de 1 l'Endurance effective de la cible.
    - **Pulseur à Répétition (PR-Ouragan)** (6 PR): Puissance: 4 dés, Dégât: 1, (Portée optimale: 2x Courte). Note: Rafale (1) : Lors d'une attaque, peut ajouter un dé à son tir mais doit passer sa prochaine action à recharger.
- **Armes d'Assaut:**
    - **Fusil de Patrouille Modulaire (FPM-90)** (10 PR): Puissance: 5 dés, Dégât: 1, (Portée optimale: 2x Moyenne). Note: Rafale (2) : Lors d'une attaque, peut ajouter deux dés à son tir mais doit passer sa prochaine action à recharger.
    - **Inducteur Phasique (IPH-Annihilateur)** (12 PR): Puissance: 5 dés, Dégât: 2, (Portée optimale: 2x Longue).
- **Armes Lourdes:**
    - **Pulseur Cinétique Lourd (PCL-42)** (18 PR): Puissance: 6 dés, Dégât: 2, (Portée optimale: 2x Moyenne). Note: Rafale (3) : Lors d'une attaque, peut ajouter trois dés à son tir mais doit passer sa prochaine action à recharger. / Encombrant : Le porteur se déplace de 3” par tour si il n’est pas spécialiste en armes lourdes.
    - **Canon Plasmatique Mobile (CPM-Conflagration)** (20 PR): Puissance: 5 dés, Dégât: 3 (Portée optimale: 2x Moyenne).
      Note: Encombrant : Le porteur se déplace de 3” par tour si il n’est pas spécialiste en armes lourdes.
      Surchauffe : L’arme ne peut tirer qu’une seule fois par tour.
- **Armes de Mêlée:**
    - **Arme improvisée** (2 PR): Puissance: 2 dés, Dégât: 1.
    - **Lame Thermique (LT-17)** (3 PR): Puissance: 3 dés, Dégât: 1.
    - **Trancheur Mono-Atomique (TMA-MKII)** (8 PR): Puissance: 4 dés, Dégât: 2. Note: Perce-Armure (1) : Réduit de 1 l'Endurance effective de la cible.
    - **Poing d'assaut augmenté (PAA-III "Destructeur")** (12 PR): Puissance: 5 dés, Dégât: 3. Note: L'unité peut relancer un dé sur son jet d'attaque en mêlée.
- **Armure et protections:**
    - **Armure Légère (Combinaison de combat)** (5 PR): Augmente l'Endurance de 1.
    - **Armure Moyenne (Blindage renforcé)** (10 PR): Augmente l'Endurance de 2.
    - **Armure Lourde (Exosquelette de combat)** (15 PR): Augmente l'Endurance de 3. Note: réduit les déplacements à courte portée (3”).

- **Objet tactique (max trois objets différents par combattant):**
    - **Module Explosif Compac**t (3 PR): Utilisation : 1. Arme de lancer à portée Longue uniquement. Dégâts : 1D3, l'explosion fait des dégâts dans un rayon de 3" autour de la cible.
    - **Unité de Stabilisation Médicale** (3 PR): Utilisation : 1. Permet à une unité de récupérer 1 point d'Endurance par partie
    - **Amplificateur Synaptique** (4 PR): Utilisation : 1. Effet : L'unité gagne temporairement +1 dé en Prouesse et +1 dé en Endurance pour son activation actuelle.
    - **Générateur de Distorsion Visuelle** (GDV-Mk.II) (6 PR): Utilisation : 1. Crée un champ de distorsion de 3" autour de l'unité. Les unités ennemies ciblant cette unité ou celles à l'intérieur du champ subissent un malus de -2 dé à leur Prouesse pour cette attaque. Dure 1 tour.

Règles des armes :

- **Règle Spéciale** : Rafale (X) : Lors d'une attaque, peut ajouter autant de dés à son tir qu'indiqué entre parenthèses mais doit passer sa prochaine action à recharger.
- Portée d'attaque : Les armes n'ont pas de portée maximale. À portée optimale, l'arme gagne un bonus de +1 dé en Puissance de feu pour ce tir.

2.4 Formation de l'Escouade Budget de 200 PR par joueur, minimum 5 unités.

3. **Matériel**

- Dés: Une dizaine de d6 par joueur, un dé de déviation.
- Jetons ou cartes d'activation: un jeton par figurine de l'escouade de chaque joueur, une couleur par joueur..
- Cartes de référence: Pour les profils d'unités, objectifs et règles spéciales.
- Pions ou marqueurs: Pour les objectifs et blessures.
- Figurines: Pour représenter les unités.
- Réglettes de mesure: Courte (3"), Moyenne (5"), Longue (8").

4. La Mise en Place de la Partie

- Plateau de Jeu: Surface de 60x60 CM avec des décors.
- Objectifs: Placés selon le scénario.
- Zones de Déploiement: Chaque joueur choisit un bord opposé (ou zone définie par le scénario).
- Déploiement des Escouades: Les joueurs placent leurs unités à tour de rôle.

5. Déroulement du Tour de Jeu (Mode PvP) Un tour se compose de trois phases:

- **Phase d'Activation**: Les joueurs activent leurs unités à tour de rôle en tirant des jetons d'activation (unités ou événements de scénario). Une unité activée choisit et résout deux actions.
- **Phase d'Objectifs**: Vérification et résolution des objectifs de scénario.

- **Phase de Fin de Tour**: Retrait des marqueurs "activé", préparation des jetons pour le tour suivant.

6. **Actions des Unités**

- **Attaque**:
    - Corps-à-corps: Frappe un adversaire adjacent en contact socle à socle. Tir: Tire avec une arme à distance. Gagne +1 dé de Puissance à portée optimale. La couverture augmente l'Endurance effective de la cible.
- Mouvement : Déplacement de 5”
- Utiliser un Objet tactique : Utilise un objet de l'inventaire.
- Changer d'Arme: Change l'arme équipée.
- Recharger: Requis si l'attaque précédente n'a généré aucun succès.
- Se Mettre à Couvert: Gagne +1 Endurance effective pour la prochaine attaque subie.
- Pirater / Analyser: Interagit avec des terminaux, analyse une zone ou active un système (test de Mental).
- Surveillance (Overwatch): Effectue une attaque unique hors activation si une unité ennemie se déplace ou attaque dans sa ligne de vue et portée.
- Se ressaisir: Lance des dés de Mental pour tenter d'annuler un malus lié à un test de Stress.

6.1 Mouvement Avancé et Interactions avec le Terrain

- Escalade et Descente: Petits obstacles (jusqu'à 1") ne réduisent pas le mouvement. Moyennes hauteurs (3-5") réduisent le mouvement à 3", les armures lourdes ne peuvent pas les franchir. Grandes hauteurs (plus de 8") ne peuvent pas être gravies sans équipement.
- Saut: Peut sauter des obstacles jusqu'à 3" de largeur. Au-delà de 3", un test de Prouesse (deux réussites) est requis. Un échec entraîne des dégâts.
- Terrain Difficile: Réduit le mouvement à 3". Les unités volantes ou lévitantes ignorent ces effets.
- Zones de Danger: Infligent des dégâts ou malus spécifiques au scénario.

7. Résolution des Actions Lancez un nombre de d6 égal à la caractéristique pertinente.

- Succès: Chaque dé 3, 4, 5 compte pour 1 succès. Chaque dé 6 compte pour 3 succès et permet de relancer le dé.
- Seuil de Difficulté: Nombre de succès requis.
- Réussite: Succès total égal ou supérieur au seuil.
- Échec: Succès total inférieur au seuil. L'adversaire peut avoir une Réaction.

7.1 **Réactions**

Lorsqu’un de vos combattant est ciblé par une attaque, celui-ci,ou une autre figurine de votre escouade peut effectuer une Réaction. Chaque combattant ne peut effectuer qu’une réaction par tour.

- Se jeter à Couvert: Se déplace de 3" vers un élément de décor et se jette au sol. L'adversaire subit un malus de -1 sur son jet de Prouesse mais le personnage qui s'est jeté au sol devra utiliser une action pour se relever.
- Contre-Attaque: Effectue une attaque immédiate contre l'attaquant, mais avec un malus de 2 dés en Prouesse.

8. Combat : Lancez dés de Prouesse + Puissance de l'arme. Les succès (3, 4, 5 = 1 succès, 6 = 3 succès + relance) doivent être égaux ou supérieurs à la somme de la Prouesse et de l'Endurance actuelles de la cible.

- Succès: La cible subit des dégâts égaux à la valeur de Dégât de l'arme.
- Échec: L'attaque manque, l'unité adverse a droit à une Réaction. Si une attaque à distance génère aucun succès, l'arme est considérée comme vide ou enrayée et nécessite une action "Recharger".

8.2 Conséquences des Dégâts sur la Caractéristique d'Endurance : L'Endurance est réduite de manière permanente par les dégâts subis. À 0 Endurance ou moins, l'unité est hors de combat.

8.3 Ligne de Vue et Couverture

- **Ligne de Vue (LDV) Bloquée**: L'attaque est impossible si la LDV est bloquée par un décor opaque.
- **Hauteur**: Les unités en hauteur (plus de 3" au-dessus) obtiennent un bonus de +1 en Prouesse lors des tirs.
- **Couverture**: La cible gagne +1 Endurance effective pour chaque décor traversé..
- **Visibilité Réduite**: Impose un malus de -1 dé aux jets de Prouesse pour les attaques à distance ciblant ou provenant de ces zones (-3 dés pour l'obscurité totale).

9. Endurance et Armure L'Endurance est la résistance physique et le seuil de difficulté pour les attaques adverses. L'armure augmente l'Endurance. Une Endurance à 0 ou moins signifie que l'unité est hors de combat.

10. Gestion du Moral et du Stress

10.1 Test de Stress Déclenché lorsque l'Endurance tombe à la moitié ou moins de sa valeur initiale. Lancez les dés de Mental.

- Aucune réussite: **Effrayé** (-3 dés à tous les jets, mouvement de 8" s'éloignant de l'ennemi).
- 1 réussite: **Sous le Choc** (-2 dés à tous les jets).
- 2 réussites: **Stressé** (-1 dé à tous les jets).
- 3 réussites ou plus: **Confiant** (aucun malus). Une unité sous l'effet de malus ne peut pas subir un nouveau Test de Stress. L'action "Se ressaisir" annule les malus.

10.2 États Spéciaux

- **Plaqué / Au sol** : Ne peut pas se déplacer ni effectuer d'attaques à distance. Peut se relever en dépensant 1 action. Bénéficie de +1 Endurance effective contre les attaques à distance.

- **Ciblé / Marqué**: Subit un malus de -1 Endurance effective contre la prochaine attaque réussie.
- **Désorientée**: Subit un malus de -1 dé à tous ses jets de Prouesse et de Mental.
- **Assourdie**: Incapable de recevoir des ordres de Chef ou d'utiliser des capacités basées sur la communication.
- **Effets de Dégâts Élémentaires**: Ces effets peuvent infliger des dégâts persistants, réduire l'Endurance, désactiver l'équipement ou infliger des malus aux tests de caractéristiques.

11. **Objectifs et Victoire**

- Durée de la Partie: Généralement 5 tours de jeu.
- Points de Victoire (PV): Marqués à la fin de chaque Phase d'Objectifs selon le scénario (objectifs primaires et secondaires).
- Conditions de Victoire: Le joueur avec le plus de PV à la fin du 5ème tour gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'unités restantes gagne. Si l'égalité persiste, la partie est nulle.