

# L'ASSAUT D'INNSMOUTH

VF-5.0 (basé sur « Chain Reaction 2.0 » de THW)

## 1. STATISTIQUES

1. Mouvement : Les déplacements sont calculés en pouce. Les distances figurent sur la QRS.
2. Réputation : Il s'agit de la valeur au combat d'une figurine. Elle est donnée dans le QRS. Plus elle est élevée meilleure est la troupe.
3. Groupes : Les figurines peuvent agir en tant que « groupe » si elles sont menées par un chef (un sergent ou un lieutenant).

## 2. DEPLACEMENT

1. Placer une gemme : Dans la nouvelle section de terrain dans laquelle vous venez d'entrer. Une seule gemme par section de terrain (ne pas en rajouter une si une autre unité vient de partir).
2. Se déplacer seul ou en groupe : Si vous êtes en groupe, déplacez toutes les figurines du groupe avant d'agir ou de réagir. Si vous êtes interrompu ou si vous interrompez votre déplacement, vous pourrez ensuite le terminer. Pousser quelque chose divise votre déplacement par deux, sauf si vous êtes deux ou plus.
3. Se déplacer vite ou moins vite : Avant de vous déplacer, vous pouvez faire un test de **courir vite** sous votre réputation : voir le QRS.
4. s'arrêter en cas d'ennemi « **en vue** » : Dès que vous (ou vous et votre groupe) entrez dans la ligne de vue d'un ennemi

## 3. EN VUE !

1. Qui lance le dé ? C'est celui qui est passif qui fait le test : généralement le mythe, sauf si il est en train d'apparaître.
2. Qu'est-ce qui se passe ensuite ? On vérifie la table du QRS et on applique les résultats. S'il ne se passe rien, le passif regarde « bêtement ».

## 4. TIRS

1. Tirer : **On lance 1D + réputation. Si la cible est protégée : -1, si elle est à couvert : -1, si course (tireur et/ou cible) : -1. Sur un score de 8+, on touche.**
2. Conséquences du tir : La cible a droit à un **jet de sauvegarde sous sa réputation – impact de l'arme**. Si elle possède des points de vie et qu'elle rate son jet de sauvegarde, elle en perd un sinon, elle meurt. **Si le jet est réussi, elle se poste.**
3. Réagir au tir : Une cible qui subit un tir qui ne la touche pas teste sa **réaction au tir** : voir QRS.

## 5. MELEE

1. Charger : Un mouvement qui se termine au contact est une charge. Si on a couru, on ne peut pas charger. Pour charger on teste son **Envie de charger** (QRS).
2. Réagir à la charge : Lorsqu'on se fait charger, on teste sa **Réaction à la charge** (QRS).
3. Se battre : Chacun lance deux dés (sauf compétences spéciales) sous sa réputation : Si on passe deux dés de plus que l'adversaire, il est hors combat (ou perd 1 point de vie). Si on passe un dé de plus, il a droit à une sauvegarde, cf. tir. Sinon, fin du tour.

## 6. RENCONTRES

1. Tester une case : Lorsqu'un soldat quitte une zone et laisse une gemme « sans surveillance », on teste deux dés sous le niveau d'alerte (cf **test d'Alerte**). Les tests sont immédiats lorsque l'on pénètre dans un bâtiment.
2. Où sont-ils ? La rencontre apparaît dans la zone la plus proche dans une direction horaire déterminée avec un D12 (la mer = midi).

## 7. ALORS : SEUL ?

1. Lorsqu'un soldat se retrouve seul, il effectue un test de solitude.
2. Les résultats de fuite lorsqu'ils surviennent en groupe donnent toujours lieu à un regroupement automatique au fond de la zone suivante. Un soldat seul qui fuit est MIA. Une rencontre qui fuit est retirée du jeu.

# QRS (VF-5.0)

Nom	Faction	Pts de vie	Réputation	Mouvement	Protégé	Spécial
Soldat	US	-	4	8"	-	
Sergent	US	-	4	8"	-	<b>Chef</b>
Lieutenant	US	1	5	8"	-	<b>Chef</b>
FT 17	US	3	4	6"	Oui	
Hybrides	Mythe	-	3	6"	-	
Barricade	Mythe	1	3	0"	Oui	
Profond	Mythe	-	4	8"	-	<b>Féroce</b>
Prêtre	Mythe	-	3	6"	-	
Shoggoth	Mythe	1	4	6"	Oui	<b>Frénétique</b>
Larve	Mythe	4	5	6"	Oui	<b>Frénétique</b>
Journaliste	Victime	-	2	8"	-	
Véhicules	Victime	1	3	6"	-	

2D6 <= REP	COURIR VITE
2	Mouvement x2
1	Mouvement x1,5
0	Mouvement (mais court vite pour les tirs)

2D6 <=REP	"EN VUE"
2	<b>TIR</b>
1	<b>TIR si stationnaire.</b>
0	<b>PAS DE REACTION</b>

ARMES DE TIR			
Name	Cibles	Impact	Suppression
Hybrides	1	1	1
Larve	1	2	3
Pistolet	1	1	1
Fusil	1	2	1
Bar	3	3	3
FT17	3	4	3

## ACTIONS POSSIBLES :

- **SE DEPLACER** et éventuellement tirer.
- **RESTER SUR PLACE** et éventuellement tirer.
- **CHARGER.**

## MODIFICATEURS EN MELEE :

- **Féroce** : Lance 1D6 en plus lors du premier tour, garde les deux meilleurs.
- **Frénétique** : Lance 1D6 en plus, garde les trois.
- 2+ adversaires : -1
- 3+ adversaires : -2

2D6 <=REP	REACTION AU TIR
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En cours de charge : continue.</li> <li>• En cas de suppression ou si incapable de tirer, se met à couvert.</li> <li>• Les autres terminent leur mouvement et tirent.</li> </ul>
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En cours de charge : s'il dispose d'une arme de tir s'arrête et fait feu, sinon charge.</li> <li>• Ceux qui sont à couvert tirent.</li> <li>• Les autres se mettent à couvert.</li> </ul>
0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceux qui sont à couvert baissent la tête.</li> <li>• Les autres fuient.</li> </ul>

2D6 <=REP	"ENVIE DE CHARGER"
2	• <b>CHARGE</b>
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si à <b>COUVERT</b>, reste sur place et tire, si possible.</li> <li>• Les autres chargent.</li> </ul>
0	• Reste sur place.

2D6 <=REP	REACTION A LA CHARGE
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceux qui le peuvent tirent et se préparent à la mêlée.</li> <li>• Les autres restent sur place et se préparent à la mêlée.</li> </ul>
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceux à couvert tirent et se préparent à la mêlée.</li> <li>• Les autres ne peuvent pas tirer mais se préparent à la mêlée.</li> </ul>
0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceux à couvert se préparent à la mêlée.</li> <li>• Les autres fuient.</li> </ul>

ARMES DE CORPS A CORPS		
Nom	Cibles	Impact
Armes des hybrides	1	1
Griffes des profonds	2	2
Shoggoth	3	3
Larve	4	3
Pistolet	1	1
Baïonnette	1	2
FT17 : Percussion	Contact	3

2D6 <=REP	SOLITUDE
2	• <b>au choix du joueur</b>
1	• <b>Se déplace vers l'ami le plus proche</b>
0	• <b>MIA</b>

2D6 <=Niveau d'alerte	ALERTE !
2	Intérieur : 1 shoggoth Extérieur : 1 profond
1	Intérieur : 1 profond Extérieur : 1 hybride
0	Intérieur : 1 Hybride Extérieur : Rien.