

Firestorm Armada

Règles en bref

Séquence du tour

- 1) Jouer les cartes de tour (T) : placer les cartes face cachée puis les révéler simultanément. Résoudre les effets dans l'ordre d'initiative du tour précédent.
- 2) Déterminer l'initiative : le bonus de tactique est de +3 pour les Dindrenzi, +2 pour les Aquans, Terrans et Relthoza et, +1 pour les Sorylians et le Directorate.
- 3) Mouvement et combat : pour les escadrons et les escadrilles, activés alternativement par les joueurs. Les cartes (S), (A) et (R) peuvent être jouées.
- 4) Phase finale : Remplacer les cartes, enlever les marqueurs, déterminer les points de victoire...

Distance de commandement

La distance de commandement (CD) est 8" pour les Relthoza, 7" pour les Sorylians, et 6" pour les Terrans, Aquans, Dindrenzi et le Directorate. Si un vaisseau est au delà de la distance de commandement, aucune carte ne peut être jouée dessus et il ne peut pas combiner ses tirs. Les vols et les escadrilles ignorent les règles de distance de commandement.

Mouvement

Quand un vaisseau est activé, il doit parcourir au moins la moitié de son mouvement maximum (MV). Les exceptions sont les vaisseaux ayant subi des dégâts critiques affectant le mouvement, ou les vaisseaux ayant coupé les moteurs.

Procédure de tir

Mesurer la distance entre le vaisseau qui tire et sa cible, vous pouvez prémesurer la distance et choisir une cible qui est à une portée plus favorable. Toutes les distances sont mesurées du centre du socle du tireur au centre du socle de la cible.

Si le centre du socle est partiellement dans l'arc de tir, le vaisseau tireur n'utilise que la moitié de ses dés d'attaque (AD). Si le centre du socle est entièrement dans l'arc de tir, le tireur utilise tous ses dés d'attaque. Si la ligne de vue d'un socle à un autre est gênée par jusqu'à 8" de ceinture d'astéroïdes ou de champ de distorsion, les dés d'attaque sont réduits de moitié. Vous ne pouvez pas tirer à travers plus de 8" de tels obstacles. Vous ne pouvez pas tirer à travers une planète ou une météoroïte.

Si le résultat est 1, 2 ou 3, c'est un échec, sans effet. Si le résultat est 4 ou 5, vous causez 1 touche. Si le résultat est 6, vous causez 2 touches et vous relancez 1D6 supplémentaire. Ces valeurs s'appliquent aux bordées avant, arrière, bâbord et tribord, aux tourelles et aux torpilles.

Modificateurs de dégâts

Pour chaque 1 dégât de coque ou 1 dégât d'équipage subi par le vaisseau, ses dés d'attaques sont réduits de 1. Ces modificateurs réduisent le nombre de dés d'attaque des tirs avant, arrière, bordées bâbord et tribord, les systèmes de défense. Cela n'affecte pas les torpilles, les boucliers ou les mines.

Les deux types de dégâts ne sont pas cumulés pour réduire les dés d'attaques, on utilise le plus grand des deux. Ainsi si un vaisseau a subi 3 dégâts de coque et 2 dégâts à l'équipage, il perdra 3 AD (et pas 5). De même s'il avait subi 3 dégâts à l'équipage et 2 dégâts de coque. Le nombre d'AP n'affecte pas les dés d'attaque. Une arme primaire réduite à 0 continue à tirer avec 1 AD.

Petites cibles

Si un vaisseau de classe capitale tire sur une petite cible comme une frégate, un vaisseau d'escorte, un transport ou une plate-forme d'arme, il ne touche que sur un 5 ou 6. Si un vaisseau de classe capitale tire sur une petite cible comme une corvette, une navette ou un drone de tir, il ne touche que sur un 6.

Combiner le tir

Choisir un vaisseau comme « focus » de l'attaque, celui-ci utilise tous ses dés d'attaque d'une arme contre la cible. Seuls les vaisseaux du même escadron peuvent combiner le tir avec, et ajoutent la moitié de leurs dés d'attaque. Arrondir en dessous mais on ajoute toujours au minimum 1 dé d'attaque, à moins qu'il ne soit endommagé par un coup critique.

- Les vaisseaux d'un escadron peuvent combiner leurs bordées avec les bordées des autres vaisseaux du même escadron.
- Les vaisseaux d'un escadron peuvent combiner ses torpilles avec les torpilles des autres vaisseaux du même escadron.
- Les vaisseaux d'un escadron peuvent combiner ses tourelles avec les tourelles des autres vaisseaux du même escadron.
- Un vaisseau seul peut combiner ses tourelles et une de ses bordées (et combiner le feu avec les autres vaisseaux du même escadron qui font de même).
- Un vaisseau seul ou un escadron ne peut pas combiner ses tirs et diviser ses tirs en même temps.
- Un vaisseau seul ne peut pas combiner deux bordées entre elles (bâbord, tribord, avant, arrière).

Diviser ses tirs

Un vaisseau peut diviser ses dés d'attaques contre des cibles multiples. Il n'y a pas de limites concernant le diviseur, on peut donc diviser une attaque de 9 AD en 9 attaques de 1 AD.

- Un vaisseau peut diviser ses tirs de tourelles dans différents arcs.
- Un vaisseau peut diviser ses tirs de torpilles.
- Un vaisseau doit diviser ses tirs des systèmes de défense (PD).

Abordages

- Un vaisseau effectuant un éperonnage ne peut pas faire d'abordage dans le même tour.
- Un vaisseau ne peut pas tirer sur un vaisseau qu'il va aborder.
- Un vaisseau d'un autre escadron ne peut pas tirer sur un vaisseau qui est abordé.
- Un vaisseau peut s'éloigner lors du tour suivant et laisser ses troupes d'assaut derrière.
- Un vaisseau qui effectue un abordage ne peut pas récupérer ses AP du vaisseau ciblé.

- Un vaisseau peut seulement aborder un vaisseau situé à moins de 4"
- Une équipe d'abordage ne peut pas traverser un vaisseau pour en aborder un autre.
- Un vaisseau ne peut pas diviser ses AP pour attaquer plus d'un vaisseau.
- Un vaisseau doit utiliser tous ou aucun de ses AP lors d'un abordage.
- Un vaisseau abordé peut s'éloigner lors de sa prochaine activation.

Systèmes de défense contre les escadrilles

- Si un vaisseau utilise ses systèmes de défense (PD), la portée est de 4" avec un arc de tir de 360°.
- Si un vaisseau utilise ses PD, il doit diviser ses tirs contre les cibles.
- Si un vaisseau utilise ses PD, il ne peut pas tirer sur une escadrille qui a été repoussée.
- Si un vaisseau utilise ses PD contre une escadrille, il ne touche que sur un 5 ou 6.
- Si un jet de dés de PD cause 2 touches contre une escadrille, elle est détruite.
- Si un jet de dés de PD cause 1 touche contre une escadrille, elle est repoussée.
- Si une escadrille est repoussée, elle doit bouger de 5" pour sortir de la portée de 4" des systèmes de défense du vaisseau qui a tiré.
- Si une escadrille est repoussée, elle ne peut pas entrer en contact avec un vaisseau ou une escadrille ennemis dans le même tour.

Phase finale

Le nombre de cartes disponibles est réduit de 1 pour chaque escadron perdu, mais seulement si votre flotte a été réduite à moins de 5 escadrons. Défausser les cartes dont vous ne voulez plus et tirez en de nouvelles. Vous ne pouvez pas défausser une nouvelle carte avant la prochaine phase finale. Si vous avez utilisé des cartes durant le tour, tirez-en de nouvelles jusqu'à avoir 1 carte par escadron.