FLAMES OF ORION

# MISE EN PLACE

1. Choisir un scénario
2. Mettre en place le terrain de jeu.
3. Définir les éléments de décor qui sont destructibles
4. Lancer 1d6 pour pour savoir qui se déploie en premier
5. Placer les marqueurs butin
6. Déployer les unités à 3” du bord de table, en alternant entre les joueureuses

# TOUR DE JEU

1. **Phase d’initiative** : Lancez 1d6 pour déterminer qui a l’initiative (Avec un bonus de +1 si vous avez fini d’activer vos unités en premier au tour précédent)
2. **Phase d’activation** : Les joueureuses alternent l’activation d’une unité
3. **Phase de surchauffe** : Les joueureuses réalisent un test de surchauffe pour chacune de leurs unités

# ACTIVER UNE UNITÉ

Une unité peut réaliser jusqu’à 2 actions

- Se déplacer
- Attaquer à distance
- Attaquer en mêlée
- Purger d3 unités de chaleur, gagner le statut Position Compromise
- Se désengager de la moitié de son mouvement

Toutes les actions peuvent être renforcées

# GESTION DE LA CHALEUR

Une unité gagne des unités de chaleur à chaque fois qu’elle

- Réalise une seconde action (+1)
- Réalise une action renforcée (+1)
- Réalise un test de surchauffe

| Résultat du test de surchauffe | 1 | 2-4 | 5-6 |
|---|---|---|---|
| Unités de chaleur générées | 2 | 1 | 0 |

# EXPLOSIONS

Effectuez un **test d’explosion**

- Quand une unité atteint ou dépasse sa limite de chaleur, à la fin de l’action en cours.
- Quand unité perd tous ses HP

| Résultat du test d’explosion | 1-2 | 3-6 |
|---|---|---|
| | Rien ne se passe | L’unité explose |

## Explosion

- Les dégats infligés par l’explosion sont égaux à la moitié du nombre d’unités de chaleur de l’unité, arrondis à l’inférieur, avec un minimum de 1
- Le rayon d’une explosion est égal au nombre d’unités de chaleur de l’unité en pouces
- Les éléments de décor bloquent l’explosion
- Les éléments de terrain destructibles subissent des dégâts dus à l’explosion

# COMBAT

- Une arme ne peut jamais être utilisée plus d'une fois pendant le tour de jeu
- Deux unités ennemies  à 1” sont considérées comme étant engagées
- Une unité engagée ne peut pas réaliser d’attaque à distance
- Les attaques à distance ont une portée illimitée, sauf si précisé dans le profil de l’arme utilisée
- **Longue portée** : Une unité qui tire à plus de 10” souffre d’un malus de -1 à ses jets de CS

# RÉSOUDRE UNE ATTAQUE

1. Vérifiez si la cible est à **longue portée** (-1 au jet de CS)
2. Vérifiez si la cible est à **couvert** (+1 à l’Armure)
3. Réalisez le jet de CS. L’attaque est réussie si le résultat est égal ou supérieur à la caractéristique de CS.
4. Une attaque réussie inflige autant de dégâts que la caractéristique de l’arme.
5. La cible effectue un jet de sauvegarde d’armure pour chaque dégâts infligé.
6. Si l’unité perd tous ses HP, effectuer un test d’explosion, puis retirez la du terrain de jeu.

# AUTRES MÉCANIQUES

- Un 6 lors d’un jet de CS est un coup critique.
- Les coups critiques infligent +1 dégâts et peuvent infliger des dégâts catastrophiques.
- Un 6 lors d’un jet d’armure est toujours une réussite.
- Quand un élément de décor est détruit, toutes les figurines à 2” subissent un dommage.

# RENFORCER UNE ACTION

## Mouvement renforcé

- **Course** : Déplacez la figurine de 3” supplémentaire
- **Charge** : Réalisez une attaque de mêlée contre une figurine à 1”
- **Tir éclair** : Réalisez une attaque distance à n’importe quel point parcouru lors du déplacement, en appliquant un malus de -1 au jet de CS

## Attaque à distance renforcée

- **Déchaîner l’enfer** : Réalisez une attaque à distance avec toutes les armes de tir équipées qui n’ont pas été utilisées ce tour
- **Tir de précision** : Réalisez une attaque à distance avec l’arme de tir de votre choix, en appliquant un bonus de +1 au jet de CS.

## Attaque de mêlée renforcée

- **Furie** : Réalisez une attaque avec toutes les armées de mêlée équipez qui n’ont pas été utilisées ce tour
- **Coup précis** : Réalisez une attaque avec une arme de mêlée de votre choix, en appliquant un bonus de +1 au jet de CS.
- **Bélier** : Si la figurine n’est équipée d’aucune arme de mêlée; elle peut percuter sa cible. Subissez 1d3 dommages, et infligez 1d3 dommages à une cible à 1”.

## Désengagement  renforcé

- **Esquive** : Vous pouvez déplacer une figurine engagée jusqu’à la moitié de sa vitesse, sans être la cible d’une attaque d’opportunité.

## Purge renforcée

- **Redémarrage d’urgence** : L’unité perd 2d3 unités de chaleur. Cette action doit être la seule action réalisée par l’unité ce tour. Ne gagnez pas d’unités