FICHE DE REFERENCE

DC UNIVERSE MINIATURE GAME

DC Universe Miniature Game est un jeu édité par Knight Models
Traduction et mise en page v1 : Bawon Samdi

CONVENTIONS & MISE EN PLACE

Mesures : graduations en pouces, table de 36" x 36" (90cm x 90 cm), pré-mesure autorisées.

Lignes de vue (LdV) : les personnages voient à 360° et ne bloquent pas les LdV.

Décors recommandés : 3 bâtiments d'au moins 6"x4"6", 2 bâtiments de taille inférieure et une variété de petits éléments dispersés sur le terrain.

Scénario : choix du scénario pour déterminer les zones de déploiement, règles spéciales et conditions de victoire.

Sac d'Initiative : chaque joueur place 3 marqueurs de sa couleur dans un même contenant opaque.

Déploiement : chaque joueur lance 1d8. Le plus élevé choisi qui se déploie en premier. Celui qui se déploie en premier choisi sa zone de déploiement en fonction du scénario et déploie un personnage. Puis les deux joueurs déploient tour à tour leurs personnages en alternance.

Fin de partie : la partie se termine au terme de la durée fixé par le scénario (habituellement 6 tours) ou s'il n'y a plus de marqueurs à tirer du sac d'Initiative.

Point de victoire (VP) / points de tournois (DTP) :

VP	RESULTAT	GAGNANT (DTP)	PERDANT (DTP)
0-4	égalité	3	3
5-15	victoire	5	2
16+	victoire totale	5	0

SEQUENCE DE JEU

1. Pouvoir : récupération des points de Pouvoir (POW) jusqu'au maximum, sauf pour les KO.

2. Initiative : tirage d'un marqueur du sac d'Initiative. Le gagnant choisi qui commence.

3. Activation : activation alternée de chaque personnage.

4. Fin de round : nettoyage, test de KO, points de victoire.

BASES

Tests : 2d8 ≤ Agility/Stamina/Willpower.

Mouvement : 1 seul par round. Coute 1/2/3 POW pour se déplacer de la distance correspondante.

Escalade/Saut : Décors plus grand que la moitié du personnage. 1 POW. Distance à parcourir compte double.

Chute contrôlée : 1 POW, effets de la chute réduits d'un niveau (cf tableau).

Attaques :

1. Choix de l'attaque
2. Choix d'une cible légale
3. Dépense du coût en POW + Overload
   - déclenchement des pouvoirs passifs ou réactifs,
   - la cible peut choisir une amélioration de défense. 1 POW = +2 en défense Physique, Énergétique ou Mentale jusqu'à la prochaine activation.
4. Test d'attaque : 2d8+Attack > Défense
5. Dégâts : application des dégâts et des effets liés à l'attaque.

Endurance : chaque dommage reçu diminue l'Endurance (déplace le marqueur vers la droite) du personnage. Suivant la zone où se trouve le marqueur d'Endurance (claire, pâle ou bleue), appliquez les modificateurs affichés.

COMBATS

Corps à corps : cible à portée ou au contact

A distance : cible en LdV, trajectoire dégagée, à portée et à plus de 2" de l'attaquant.

Overload : 1 POW, 1 fois par attaque. +1d8 en attaque ou activation d'un effet spécial si disponible.

Explosion et Projection : pas de portée minimale, utilisable au corps à corps. Tous les personnages présent dans la zone sont touchés automatiquement. Si ils réussissent un test d'Agility = dommage divisés par deux (arrondis à l'inférieur, minimum 1) et annule les effets spéciaux de l'attaque.

Couverture : -1 au attaques à distance si la cible est couverte à + de 50%. Annule l'effet d'une Explosion ou Projection si couvert à 100%.

Coup critique : en cas de double sur le test d'attaque. +1 dommage ou activation d'un effet spécial si disponible.

A terre (Knocked Down, KD) : le personnage subit les effets suivants :

- ne peut utiliser de pouvoir coutant du POW, ni faire d'attaques, d'amélioration de défense, de test d'Agility ou de mouvements ;
- -3 à toutes les défenses, a la taille de son socle ;
- 1 POW pour se relever.

KO : test de Stamina dès que le niveau d'Endurance atteint la zone bleue. Test de Stamina à la fin de chaque round si le niveau d'Endurance atteint la zone pale ou bleue. En cas d'échec :

- KD + malus de -3 à toutes les défenses,
- perte du POW restant,
- test de Stamina à l'activation. En cas de réussite, POW-1 et encore KD, sinon activation perdue.

AGRIPPER ET LANCER

Agripper : une fois par activation, une attaque coutant 3 POW pour agripper un objet ou une personne si Size ≤ Strength. Réussite automatique si c'est un objet ou un allié, jet d'attaque physique en mélée sinon. La cible peut alors être lancée.

Lancé : choisir une cible/point d'impact en LdV et à une portée maximale de Strength x2. Tracer la trajectoire de lancé : une bande allant du lanceur jusqu'au point visée et d'une largeur = Size de l'objet/personnage lancé. Tout personnage ou élément de décor sur la trajectoire peut être touché.

Dommages (🛡💥) : X points à répartir entre les éléments/personnages touchés au choix du lanceur. X = Size de l'objet/personnage lancé. Touche automatique, test d'Agility, en cas d'échec X dommages + KD sinon rien. Un objet lancé est détruit, si c'est un personnage, Strength-1 du lanceur + KD + éventuelle chute.

Éléments de décor :

TYPE	EXEMPLE	SIZE	DA	SP
T1	Mobilier urbain, moto	1-2	0	1-2
T2	Voiture, arbre, abri bus	3-4	0	1-3
T3	Camion, bus, hélico	5	1	2-3
T4	Tank, maison, grue, avion	6	1	2-4
T5	Immeuble, navette spatiale	7	2	3-6
T6	Gratte-ciel, château	8+	2	4-10

DA : absorption des dommages, SP : points de structure. Les décors sont immunisés aux attaques mentales.

Table de chutes :

HAUTEUR	EFFETS
- de 3"	rien
3"-6"	1🛡💥
6"-9"	2🛡💥 + KD
9"-12"	3🛡💥 + KD
12"-16"	5🛡💥 + KD
+ de 16"	7🛡💥 + KD

REGLES ET EFFETS SPECIAUX

Hawkwardness X : la cible subit -X en Défense Énergétique, jusqu'à la fin du round ou la prochaine activation (selon ce qui se produit en premier).

Dazzle X : la cible subit -X en Défense Mentale, jusqu'à la fin du round ou la prochaine activation (selon ce qui se produit en premier).

Distract X : la cible subit -X en Défense Physique, jusqu'à la fin du round ou la prochaine activation (selon ce qui se produit en premier).

Ensnare X : la cible subit -X en Speed, jusqu'à la fin du round. Si Speed = 0, la cible ne peut se déplacer.

Explosive X : quand cette attaque touche sa cible, les personnages alliés et ennemis à moins de X" de la cible initiale sont automatiquement touchées. Si ces derniers réussissent un testd'Agility = dommage divisés par deux (arrondis à l'inférieur, minimum 1) et les effets spéciaux de l'attaque sont annulés

Homing : attaque sans ligne de vue, portée mesurée en contournant les obstacles

Irresistible : ignore toute Resistance de la cible

Penetrative : l'attaque ignore les décors et les couverts (sauf règle spéciale, la ligne de vue reste nécessaire). Si la trajectoire traverse un décor, il subit également les dommages de l'attaque sans la bloquer.

Pierce X : un personnage ou un décor derrière la cible initiale, dans le prolongement de l'attaque et à moins de X" d'elle peuvent également être touchés à condition de réussir un nouveau jet d'attaque contre cette nouvelle cible.

Push X : déplace la cible de X", en l'éloignant en ligne de droite de l'attaquant. Si la cible heurte un obstacle, on interrompt le déplacement et la cible ainsi que l'obstacle subissent tous deux 1.

Stun X : la cible perd X POW, minimum 0.

COMPETENCES COMMUNES

Acrobat : relance les tests d'Agility

Agile : une action de mouvement supplémentaire par activation

Assassin : dommages de base x2 si le personnage obtient un double 8 lors d'un test d'attaque

Brutal : en cas de coup critique, l'attaque de corps à corps gagne en plus l'effet Push 4

Close Combat Master : relance possible d'un dé lors des tests d'attaque au corps à corps

Comrade X : après l'activation de ce personnage, on peut activer immédiatement le personnage X s'il n'a pas encore été activé au lieu de passer la main à l'adversaire.

Cruel : +1 dommage si l'Endurance de la cible est déjà en zone bleue

Defensive Teamwork : quand ce personnage est en contact avec des alliés, ceux-ci gagnent +1 en défenses Physique et Énergétique. Effet non cumulable.

Elite Fighter : +1 au résultat des tests d'attaque au corps à corps

Energy : une fois par round, possibilité d'utiliser deux fois la règle d'Overload

Fly : déplacement dans toutes les directions. Pas de dommages lors d'une chute mais peut être KD. +1 en défenses contre les attaques de mélée d'un attaquant ne possédant pas Fly. En cas de perte de la compétence Fly, le personnage perd également sa 3ème valeur de mouvement

Fury : une fois par partie, au début de son activation, possibilité de subir un malus de -3 à toutes les défenses jusqu'à la prochaine activation. En échange, jusqu'à la fin du round : +3 POW, +2 en Attack, +1 dommage à toutes les attaques.

Great Strategist : en début de partie, +1 marqueur d'initiative de votre camp

Heroic Action : +1 dommage à la première attaque du round

Immunity X : ne peut être blessé ni subir les effets d'une attaque de type ou de nature X

Infiltrator : peut être placé n'importe où sur le terrain durant le déploiement sauf au contact d'un ennemi

Invisible : ne peut être vu à plus de 1"

Leadership X : les alliés ayant un Power inférieur gagnent +1 POW quand ils sont activés à moins de X" de ce personnage. Le personnage n'en bénéficie pas lui-même. Effet non cumulable.

Luck : relance 1 dé une fois par round

Marksmanship : +1 au résultat des tests d'attaque à distance

Master Fighter : relance possible d'un dé lors de n'importe quel tests d'attaque

Master Tactician : après l'activation de ce personnage, si un test de Willpower est réussit, vous pouvez activer un autre de vos personnages au lieu de passer la main à l'adversaire

Mastermind : en début de partie, +1 marqueur d'initiative de votre camp, -1 marqueur du camp adverse

Metalic : l'effet Stun est réduit de 1 niveau

Order : après l'activation de ce personnage, choisissez un allié pas encore activé à moins de 5". Activer cet allié au lieu de passer la main à l'adversaire

Perfect Plan : une fois par partie, au début d'une phase d'Initiative, choisissez un marqueur d'initiative au lieu de le tirer au hasard. Alternativement, utilisez cette compétence pour annuler un Perfect Plan adverse.

Phasing Shift : permet de se déplacer au travers des éléments de décors et des personnages mais doit terminer son déplacement dans un endroit dégagé.

Power Master : +1 dommage aux attaques effectuées avec Overload.

Power Thief : quand ce personnages inflige des dommages à une cible, elle subit -1POW s'il lui en restait. Si c'est le cas, l'attaquant gagne également +1POW.

Power Transference X : au début de l'activation de ce personnage, il peut transférer X POW à un allié à moins de 4".

Rage X : +X POW quand ce personnage sort d'un KO

Regeneration X : au début de la phase de Pouvoir, le personnage récupère X Endurance, jusqu'à son maximum.

Resistance X vs Y : -X dommages aux attaques de type ou nature Y

Scientific : relance les tests de Willpower

Sharp Shooter : relance possible d'un dé lors des tests d'attaque à distance

Soldier : relance les tests de Stamina

Solid : ne peut utiliser les améliorations de défenses.

Stealth : ne peut être vu à plus de 8"

Strategist : au début de chaque round, permet de passer une fois en plus son tour d'activation

Thermal Vision : ignore Invisible et Stealth

Toughness/X : réduit la distance de laquelle ce personnage peut être poussé ou jeté. Si cette distance = 0", alors ce personnage n'est pas considéré comme ayant été poussé ou jeté.

Total Vision : permet de tracer une ligne de vue jusqu'à n'importe quel point de la table en ignorant tout effet, décor, Invisible et Stealth

Wall-Crawler : escalader ne coute pas de POW et le personnage peut terminer son activation n'importe où, même là où son socle ne tient pas. Marquez l'endroit.

Weakness X : si le personnage subit des dommages de type ou de nature X, dommages x2 en ignorant Resistance et Immunity.