



Feuille de référence VOID 1.1

Tour de jeu

Phase Marqueurs	Retirer tous les marqueurs
Initiative	Lancer 1D10 pour déterminer qui commence
Activation	Activation des unités de manière alternative

Ordres

Ralliement	Test de ralliement et de Seul Survivant
Mouvement	Mouvement normal ou Course (termine le tour)
Attente	Termine le tour.
Tir	Tir sur l'unité ennemie la plus proche sauf test de Connaissance Tactique réussi
Assaut	Charge / Rapprochement / Désengagement

Actions en dehors de l'activation

Action	Condition
Esquiver un tir spéculatif	Attente ou non activée
Tir de réaction	Attente et être à Courte Portée
Contre charge	Attente ou non activée

*Dans tous les cas un test de Commandement est nécessaire.
Termine le tour de l'unité.*

Table des Tirs

Tir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tou	9+	8+	7+	6+	5+	4+	3+	2+	1+	0+

Table des Dommages

		Endurance de la cible (E)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dommages (Dom)	1	6+	7+	8+	9+	10	10	10	10	10	10
	2	5+	6+	7+	8+	9+	10	10	10	10	10
	3	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10	10	10	10
	4	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10	10	10
	5	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10	10
	6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10
	7	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+
	8	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
	9	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+
	0	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+

Table des Portées

CR	Contact socle à socle
Courte	12 pas
Moyenne	24 pas
Long	36 pas
Extrême	48 pas

Modificateurs de Tirs

Modificateur	Situation
-1	Tir après mouvement
-1	L'unité ciblée s'est déplacée de plus de 14 pas durant sa précédente activation
-1	Cible de Taille 1
+1	Cible de Taille 4-5
+2	Cible de Taille 6-7
+3	Cible de Taille 8-9
-2	Tir spéculatif
-2	Véhicule secoué

Table de Combat Rapproché

		Assaut du défenseur (AS)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Assaut de l'attaquant (AS)	1	6+	7+	8+	9+	10	10	10	10	10	10
	2	5+	6+	7+	8+	9+	10	10	10	10	10
	3	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10	10	10	10
	4	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10	10	10
	5	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10	10
	6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10
	7	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+
	8	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
	9	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+
	0	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+

Modificateurs de Combat Rapproché

Modificateur	Situation
-2	L'unité est Paniquée
+1	L'unité Charge ou Contre Charge
+1	<i>Shock Troopers</i> en Charge ou Contre Charge
+1	Utilisation d'une arme dans chaque main
+1	Défense d'un couvert
+2	L'adversaire est paniqué
-2	Véhicule secoué

Table de Dommage de Combat Rapproché

		Endurance de la cible (E)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dommages (Dom)	1	6+	7+	8+	9+	10	10	10	10	10	10
	2	5+	6+	7+	8+	9+	10	10	10	10	10
	3	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10	10	10	10
	4	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10	10	10
	5	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10	10
	6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10
	7	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+
	8	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
	9	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+
	0	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+

Mod. de Dommage du Combat Rapproché

Modificateur	Situation
+1	<i>Shock Troopers</i> en Charge ou Contre Charge
+1	Utilisation d'une arme dans chaque main

Table de Commandement

CD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Test	9+	8+	7+	6+	5+	4+	3+	2+	1+	0+

Circonstances de test de Moral

Perdre un corps à corps	Escouades, individus
Perdre 50% de ses membres (non en Combat Rapproché)	Escouades
Perdre 50% de ses Blessures (non en Combat Rapproché)	Individus

Modificateurs de Test de Ralliement

-3	Unité ennemie à 12pas et en vue ⁽¹⁾
-2	Unité ennemie à 24 pas et en vue ⁽¹⁾
-1	Unité ennemie à 36 pas et en vue ⁽¹⁾
+2	Véhicules (s'applique aussi au test de Moral)

(1) Utiliser le pire modificateur