

DÉPHASÉ . ES

Systeme

Les joueurs.euses incarnent des pilote de méchas avec lesquels ils doivent maintenir une forme de synchronisation pour combattre. La synchronisation est calculée avec deux d6. Lorsque le pilote reçoit des coups, ou en donne, ses émotions sont affectées. Les pilotes doivent rester calmes pour pouvoir contrôler leur appareil. Dès qu'un pilote exprime une émotion, il perd ou gagne des points d'émotions.

A chaque fois que l'écart entre les deux dés est supérieur ou égal à 3, le pilote perd 1 point de synchronisation et l'action échoue. Arrivé à -3, le mécha est définitivement synchronisé et il ne bouge plus du tout. Si le joueur fait un double, il récupère un niveau de synchronisation.

Chaque test est systématiquement effectué avec 2d6 : un pour le pilote, un pour le blindé.

Une action peut être dépensée pour récupérer un point d'émotion vers zéro.

Dimensions

Les blindés font autour de 10 à 12 mètres de haut.

Ordre de jeu

En combat, les blindés jouent toujours dans le même ordre, sauf si un pilote choisit délibérément de retarder son action. Cet ordre est déterminé au premier tour – le premier pilote à effectuer une action joue en premier, et les autres jouent dans l'ordre :

- Du plus léger au plus lourd (armature)
- Du meilleur blindage au pire blindage
- PJ avant PNJ
- En cas d'égalité, les PJ décident entre eux de qui joue dans quel ordre.
 - En cas de conflit, le ou la premier.e à énoncer son action joue en premier.
- En cas d'égalité entre des PNJ, meilleure synchronisation à pire synchronisation

Distances d'engagement

Les distances sont comptabilisées en nombre de pas. Un pas équivaut à environ 5 mètres. Un mouvement peut couvrir une distance allant jusqu'à 3 pas.

Une action peut être échangée contre un pas de déplacement en plus.

Blindés

Les pilotes utilisent des blindés pour se battre.

ARMATURE	
LÉGÈRE	<ul style="list-style-type: none">• 2 déplacements et 1 action par tour• 1 équipement OU 1 module• 4 points de blindage
MOYENNE	<ul style="list-style-type: none">• 1 déplacement et 1 action par tour• 2 équipements OU 1 équipement + 1 module• 6 points de blindage
LOURDE	<ul style="list-style-type: none">• 1 déplacement OU une action par tour• 2 équipements + 1 module• 8 points de blindage

ÉQUIPEMENT	
ENGAGEMENT DIRECT	<ul style="list-style-type: none">• Engagement jusqu'à 1 pas• -2 blindage OU -1 blindage et -1 santé pilote
MOYENNE DISTANCE	<ul style="list-style-type: none">• Engagement jusqu'à 6 pas (inclus)• -1 blindage
ENGAGEMENT INDIRECT	<ul style="list-style-type: none">• Engagement entre 4 et 10 pas (inclus)• -1 blindage et -1 santé pilote
PAS D'ÉQUIPEMENT	<ul style="list-style-type: none">• Engagement à moins d'1 pas• -1 blindage

MODULES

NOM	NGAD	MOYD	NGAI	PEQI	DESCRIPTION
CHMPS PRTCTR		X	X		Jusqu'au début du prochain tour de ce pilote : blindage +3 (hors limite)
CAMOUFLAGE		X		X	Invisibilité totale jusqu'au début du prochain tour de ce pilote
ACCELERATEUR			X		1 mouvement OU 1 action gratuite supplémentaire
SURCHARGE			X	X	Blindage passe à 0. Tous les blindés au contact : perte de 3 points de blindage, reculent de 2 pas.
IMPULSN MGNT		X	X		Blindé à moyenne distance perd 1 niv. de synchronisation
PRECSN AMELR		X	X		Tous dégâts doublés pour la prochaine attaque.
GEL		X		X	Ce blindé et tous les blindés au contact : immobilisation jusqu'au début du prochain tour de ce pilote.
ESQVE AUTOMATQ		X		X	Jusqu'au prochain tour du pilote : Esquive totalement la première attaque reçue.
ÉJECTION		X	X		Désengagement du pilote en toute sécurité.
RESYNCHRNSTN		X	X		Niveau de synchronisation augmente de 1. Émotion rétablit de 2 points vers zéro.
PROJECTION				X	Blindé au contact est projeté à 6 pas et perd 1 point de blindage.
TRANSFERT				X	Perte de jusqu'à 3 points de blindage. Blindé à moyenne distance gagne autant de points de blindage.
CORROSION				X	Blindé au contact : jusqu'au troisième début de tour de ce pilote (includ), -1 blindage à chaque début de son tour.
PROJCTL PERÇNT				X	N'importe quel blindé : -2 blindage, -1 santé pilote.