

# EXTENSION POUR SONG OF BLADE AND HEROES

## SOMMAIRE

1.	PRESENTATION.....	1
2.	REGLES COMPLEMENTAIRES .....	2
3.	COMPETENCES COMPLEMENTAIRES POUR LES PERSONNAGES .....	4
4.	COUT DES COMPETENCES DE PROFILS.....	8
5.	CARACTERISTIQUES DES ARMES.....	9
6.	REGELES SPECIALES AREMEMENT .....	9
7.	CARTE PROFIL DE PERSONNAGE .....	10

### 1. PRESENTATION

Les quelques pages suivantes sont des extraits des règles Flying Lead ainsi que des règles spécifiques de l'association l'Hydre o mel.

Elles sont à utiliser en complément les règles de base de Song of Blade and Heroes (SBH).



# EXTENSION POUR SONG OF BLADE AND HEROES

## 2. REGLES COMPLEMENTAIRES

### REGLES EXTRAITES DE FLYING LEAD

#### OVERWATCH

Tous personnages armés d'une arme de jet ou de tir est capable de surveiller un secteur et de réagir à tout ennemi en mouvement. C'est ce qu'on appelle "Overwatch". Tous les personnages de qualités 4 ou mieux, armées peuvent être en Overwatch au cours de son activation, pour 2 actions. Le joueur place un marqueur à coté du personnage de telle façon qu'il ne soit pas en ligne de vue ni visible par son adversaire. Lors de sa prochaine activation, tout ennemi qui se déplace (ou devient visible) et à portée du personnage placé en Overwatch peut être abattus par le personnage en Overwatch. L'ennemie à un malus de -1 à son jet de combat. Les personnages équipés d'armes automatique et semi-automatique peuvent tirer sur des cibles multiples, avec les effets cumulatifs du malus de -1 par cibles. Les autres types d'armes ne peuvent tirer que sur une seule cible. Le marqueur est supprimé dès que le personnage est en mouvements, est pris dans une explosion, entre dans un combat au corps à corps, est KO, tué ou forcé de se jeter à la terre. Il est également supprimé si le personnage n'a pas fait feu avec son arme automatique. Il est enlevé à la fin du tour de l'adversaire si le personnage a tiré son arme automatique. Dans les autres cas, le marqueur reste actif jusqu'à ce que le joueur n'en décide autrement.

#### Distance arme Overwatch

Armes sur trépied: 1x portée longue;  
Armes avec servant, arme alimentée par bande: 1x portée moyenne;  
Toutes les autres armes de tir 1x portée courte

Un personnage en Overwatch DOIT tirer sur toutes cibles qui entre dans son champ de tir ou faire un jet de qualité (amis, ennemis, ou autre) pour s'assurer qu'il résiste en l'envie de faire feu.

#### GRENADES

Les grenades peuvent être lancées à une distance maximum de 3x portées moyennes ou 3x portées longue pour les fusils lance grenade. Le joueur identifie le point d'impact et mesure la distance. Il fait ensuite un jet de qualité du nombre de dés correspondant à la distance. Si le personnage dispose dans son profil de la règle "Lanceur" il a un bonus de +1. Si les jets sont une réussite, la grenade est mise sur le point choisi par le joueur. Sur un échec, l'adversaire place la grenade à 1x portée courte de l'endroit prévu. Sur 2 échecs l'adversaire place la grenade à 1x portée moyenne. Sur trois échecs l'adversaire place la grenade à 1x portée longue.

#### EFFETS DES GRENADES

Un personnage à 1 x portée courte du point de l'impact est automatiquement touché et reçoit un résultat de combat de 3. Un personnage au-delà de 1x portée courte jusqu'à 1x portée moyenne reçoit un résultat de combat de 1. Tout personnage au-delà de 1 x portée moyenne mais inférieur à 1x portée longue ne reçoit pas de point de combat. Les grenades de forte puissance ajoutent +1 ou +2 à ces valeurs de combat. Personnages de l'action normalement. L'explosion peut causer la mort glorieuse sur un jet égale à 6, comme d'habitude. Les grenades lancées dans des espaces clos reçoivent +2 sur le score de combat. L'explosion ouvre automatiquement les portes non blindées et brise toutes les vitres et des cadres de fenêtres standard.

#### EMBUSCADE

Un personnage est considéré comme en embuscade s'il commence un tour derrière un couvert bloquant les lignes de vue. Puis passe à l'attaque lorsque l'adversaire apparaît, que ce soit en ouvrant le feu ou sortant du couvert pour frapper. Un personnage en embuscade reçoit +1 sur le combat pour la première attaque. Cela peut être d'une attaque de corps à corps, à distance, ou un tir visé ou une attaque puissante. Cela simule un personnage attendant le moment opportun pour passer à l'attaque. Un personnage embusqué en Overwatch peut tirer.

#### CHARGER

Charger au corps à corps contre quelqu'un d'armé est risqué. Si la cible a une arme de tir (quelque soit la nature de l'arme), il peut arriver qu'il l'utilise comme l'attaquant. La cible fait un jet de Qualité avec 3d6. Faire les jets de Qualité de la cible avec un malus -1 si la chargeur a la règle Fanatique dans son profil. Le personnage ciblé peut utiliser le bonus Leader si il est à portée. Utilisez les lignes directrices ci-dessous.

3 succès: Le personnage chargeant et sa cible disposent de tous les bonus de leurs armes. Dans le cas d'une arme de tir, il est considéré que le chargeur a été abattu en cours de route

2 succès: Le personnage chargeant et sa cible. Ajoutez leurs bonus d'arme à courte portée à leur jet de combat

1 succès: La cible n'ajoute aucun bonus d'arme, mais se bat normalement.

0 succès: La cible est dérouté au premier tour de la mêlée et subira un malus -1 sur son jet de combat. Si l'un des dés a un résultat 1, la cible doit faire un test de moral avec 3d6 (voir le Flying lead , p. 19).

## EXTENSION POUR SONG OF BLADE AND HEROES

### PASSER UN PORTE

Un personnage doit toujours s'arrêter à une porte fermée, même non verrouillée. Quelques portes peuvent être classifiées comme étant verrouillées ou scellées et ce sera normalement spécifié dans le scénario. Si ce n'est pas, vous devrez spécifier les conditions au début du jeu. Par défaut les portes extérieures sont verrouillée et les portes intérieures non verrouillée

### DEFONCER UNE PORTE

Si un personnage rencontre par hasard une porte verrouillée ou scellée, Il peut essayer 'de la défoncer'. La tentative lui coûtera une action. Le personnage jet un dé et ajoute le modificateur suivant:

Le personnage est Fort +1
Le personnage utilise l'équipement de spécialiste +2
La porte est blindée -1
La porte est renforcée-2

Si la porte est assez grande, les personnages en contact socle à socle peuvent aider a défoncer la porte. Chaque personnage supplémentaire ajoute +1 au jet. Si le total est 5 ou plus, la porte est

défoncée. Si le jet à échoué, le personnage peut essayer de nouveau plus tard.

Les personnages de l'autre côté de la porte peuvent essayer de garder une porte fermée. Traitez-le comme un combat individuel entre personnages. Le gagnant se décide si la porte reste fermé ou non.

### TIRER SUR UNE PORTE

Les portes peuvent être ouvertes en leur tirant dessus. Utiliser la même méthode que ci-dessus en ajoutant la valeur de Combat de l'arme au jet de dé. Ignorez les autres modificateurs positifs. N'importe quelle explosion dans une pièce soufflera les portes qui ne sont pas renforcée ou blindées

### ESCALIER

L'escalier est traité comme le terrain accidenté. Monter ou descendre l'escalier prend une action par niveau de la construction (du bâtiment). Si l'escalier est dans une maison abandonnée ou endommagée par bombe, faire un jet de dé (une fois par escalier). Sur 1, l'escalier s'effondreront et le personnage subira des dégâts en tombant.

## REGLES DE L'HYDRE O MEL

### MUNITIONS ET RECHARGEMENT DE L'ARME

Cette règle simule la consommation de munitions ou d'essence (tronçonneuse) et la nécessité de recharger l'arme durant le combat  
Utilisez les lignes directrices ci-dessous.

A chaque début de combat à distance, quelque soit l'arme utilisée. Jetez 1d6

Sur un résultat 1, vous n'avez plus de munition. Vous perdez le reste de vos actions pour recharger votre arme et le tour passe à l'adversaire.

### COMBO DE COMPETENCES

Il est possible de créer une compétence particulière par l'assemblage d'autres compétences.  
Le coût de cette compétence est la moyenne arrondie des coûts des autres compétences

Par exemple : Commando = Science du désengagement + Discret + Pièges + Sens du danger + Maître d'arme et coûte 5 points



## EXTENSION POUR SONG OF BLADE AND HEROES

### 3. COMPETENCES COMPLEMENTAIRES POUR LES PERSONNAGES

#### ACROBATE

Un acrobate aura +1Q lors des tests de dommages après une chute et d'escalade. Le Tireur ciblant un Acrobate le feront à -1.

#### ARMURE

Un personnage portant une armure ne subit pas d'effet si il perd, le combat, de 1 point (dans certains contextes de science-fiction, peuvent avoir l'armure qui les protégera contre des armes à énergie par opposition aux armes de jet). Cependant, si le personnage est au sol, tombés ou immobilisé, l'armure ne le protéger d'une attaque au corps à corps.

#### ARMURE LEGERE

Le personnage est protégé sur un résultat 'à terre' (résultat pair aux dés)

#### ATTAQUE AU PASSAGE

Le personnage n'a pas besoin d'arrêter son mouvement (déplacement) pour entrer au corps à corps tant qu'il dispose de point d'action ou qu'il gagne le combat. En effet, il peut passer tout en frappant. Il doit cependant toujours dépenser une action pour frapper l'adversaire. Si la cible gagne le combat, l'attaquant doit s'arrêter et appliquer les résultats. Un personnage disposant des règles "combattant enragé" et "attaque au passage" peut faire des attaques multiples le long de son chemin - c'est une combinaison puissante.

#### BLINDE

Un véhicule avec cette règle ne peut être endommagé par des munitions avec l'anti-blindage ou Règle anti-char.

#### BON TIREUR

Le personnage reçoit +1 sur le combat lors de la prise une Visée.

#### CONDUCTEUR NE

Le personnage sait conduire ou piloter n'importe quel véhicule. Les personnages n'ayant pas cette règle sont supposés être en mesure de conduire des véhicules non militaires ou des SUV sans pénalités

#### COUREUR DES JUNGLES

Ce personnage ne subit aucune pénalité de mouvement lors de déplaçant dans des terrains boisés et la jungle.

#### CHEF

Le chef maintiendra la cohésion du groupe. N'importe lequel personnage ami en ligne de mire (ou à portée de communications et à une distance

de commandement (normalement 1 x Long) d'un chef voit sa Qualité accrue de +1 lors de l'activation et du jet de morale. Plusieurs chefs de file n'ont pas d'effet cumulatif. Le bonus de chef ne sera pas comptabilisé si celui-ci est tombé / Secouées ou hors de combat. Un chef peut aussi donner des ordres à un groupe jusqu'à cinq personnages (voir actions de groupe, p.18). Toutefois, lors de la perte d'un chef (leader tué, incapacité permanente, ou hors de la table) l'équipe doit immédiatement faire une test de moral

#### CALME AU FEU

Le personnage a +1 sur les tests de moral causé par des tir, y compris des morts glorieuse. Ce +1 s'applique également lorsque le personnage doit faire un test de moral sur la règle de la peur, par exemple lorsque visé par une arme terrifiante. Si vous utilisez le modificateur moral (Voir le moral, p. 19), le personnage est à l'abri de cela.

#### CHARGE

Un personnage peut charger au corps à corps et faire une attaque en une seule action. Notez que si le personnage dispose d'une arme pouvant tirer en se déplaçant, il ne peut pas tirer avant le mouvement et puis charger et effectuer une attaque au corps à corps.

#### COMBATTANT ENRAGE

Le personnage se nourrit de l'adrénaline, et il utilise sa capacité accrue de combat pour faire des attaques multiples. Il peut faire plus d'une attaque en corps à corps ou à distance par activation, Et ce tant qu'il dispose de point d'action, S'il est en contact avec plus d'un adversaire, il peut diriger ses attaques sur des cibles éloignées. Le joueur n'a pas à déclarer quel cible il va attaquer Il peut décider, après avoir effectuer sa première attaque. Un combattant enragé peut mixer de multiples attaques, par exemple donner un coups de pied pour repousser un personnage au corps à corps avec lui puis lui tirer dessus avec son fusil, tout cela dans le même tour.

#### CHAIR A CANON

Le personnage est un combattant de rang inférieur qui sera tué dès le premier engagement. Ces personnages ne peuvent pas avoir un meilleur Q que 4 et sont automatiquement hors de combat si sont battus, même par un point. Cette règle est à utiliser lorsque les héros sont face à d'innombrables ennemis. Dans les campagnes, ces personnages ne vont pas s'améliorer avec l'expérience, et ne peuvent pas bénéficier des améliorations de l'équipe.

## EXTENSION POUR SONG OF BLADE AND HEROES

### CHEVAUCHANT

Les personnages Chevauchant utilisent la longue distance UNE fois par activation lors du déplacement. Ils acquièrent un bonus +1 au corps à corps contre des adversaires ne chevauchant pas sur leur première attaque. Après cela, le +1 est perdu. Par souci de simplicité, les personnages chevauchant sont traités comme un seul modèle avec leurs montures.

### ENTHOUSIASME

Le personnage est désireux de faire plaisir à son chef. Il reçoit +1 son jet de qualité si, il est dans la ligne de mire du leader (un résultat de 1 est toujours un échec).

### ELITE

Les troupes d'élites ne souffrent pas de modificateurs de Morale lorsqu'il n'y a pas de personnage ami à une distance moyennes. Cette capacité devrait être utilisée uniquement pour représenter des soldats réguliers ayant eu une formation intensive et l'expérience du combat. Cette capacité n'est pas utilisable pour la police, les insurgés ou des criminels.

### EXPERT EN ARMEMENT

Le personnage ne souffre pas le modificateur négatif pour l'utilisation des armes inconnues, comme ceux ramassés sur les ennemis morts. Les armes inconnues (par exemple, étranger) normalement donner un -2 Modificateur, mais les experts ne souffrent que d'un modificateur -1.

### FANATIQUE

Ce personnage va tout donner, même sa vie, pour «la cause». Sa Qualité sera augmenté +1 pour tout test de moral et il obtient un bonus de +1 à son C dans les combats en corps à corps. Les fanatiques ne font pas de jet de moral quand un ami est tué par un tir ami.

### FURTIF

Ce personnage est un expert pour se faufiler et se camoufler. Si le personnage est à côté d'un décor, il ne peut pas être ciblé que s'il est repéré ou donne sa position de tir. La première attaque à partir d'une position dérobée ou cachée fait toujours bénéficier d'un bonus d'embuscade lorsque le personnage cible un personnage actif (non dérouté, voir p.8) ayant la règle sans danger. Certaines armes ne permettent pas de conserver la furtivité. Les armes à feu et à jet long (lances, haches) signalent automatiquement la position du personnage. Cependant celui-ci peut de nouveau être furtif en déplaçant immédiatement après le tir près d'un autre élément de décor.

distant d'au moins une distance courte, Quelques armes comme un pistolet silencieux, une sarbacane, des fléchettes, des shuriken (étoiles à lancer), des couteaux de jet, et les flèches tirées par des arcs et arbalètes, ne donneront pas la position du personnage, à moins qu'un ennemi repère le personnage. Ces armes seront la caractéristique silencieux dans leur profil. Pour détecter le personnage, un ennemi doit être à une distance 1 x long, avoir une ligne de mire, et passer un test Q sur 2d6 (avec deux succès sur deux dés). Dans les contextes de science-fiction, quelques armes (comme les micro-ondes projecteurs) sont complètement silencieux et sans flash, et ne pourront jamais donner la position d'un personnage. Gadgets comme des détecteurs de mouvement et du bio scanner annulent toujours la furtivité, mais pas le bonus d'embuscade. Un personnage furtif peut se cacher à côté ou derrière un véhicule stationnaire. Motards et personnages chevauchant peuvent bénéficier de la furtivité seulement s'ils sont à pied sur terre. Un personnage furtif sautant sur le toit d'un véhicule comme un camion ou d'une voiture est invisible des occupants du véhicule, mais pourrait être détecté par d'autres personnages sur la table, en fonction de leur position relative et la forme du véhicule. Un personnage furtif peut lancer une grenade et rester caché (vérifier si les ennemis de l'intérieur à une distance 1 x Long et en ligne de vue lorsque la grenade est lancée sont touchés). Un caractère furtif pris dans l'explosion d'une grenade est automatiquement révélé à moins que le morceau de terrain utilisé pour cacher fournit également un couvert lourd.

### FORT

Le personnage est inhabituellement fort. Il reçoit un bonus de +1 au combat au corps à corps contre un ennemi qui n'est pas fort lui-même. Les mouvements du personnage ne sont pas réduits lorsqu'ils transportent une charge ou d'un camarade blessé. Il a +1 en tentant de s'en prendre à une porte.

### GRIMPEUR

Le personnage est un spécialiste de l'escalade. Il n'a donc pas de test de chute à faire.

### GRENADES

Ce personnage a des grenades à sa disposition. Un résultat 1 au jet de lancé de grenade (donc pas celui de qualité) signifie que le personnage a épuisé toutes ses grenades pour le reste du jeu (si plusieurs cibles sont dans la zone de tir, seul un 1 jet sur le lancé des premiers combats indique que le personnage est hors de grenades). Disponibilité de grenades sera souvent dicté par le scénario.

## EXTENSION POUR SONG OF BLADE AND HEROES

### HAIR

Le personnage déteste certains autres membres de la société. Cela peut être à cause de la religion, de la politique, de l'appartenance à un gang. Le personnage doit attaquer ses ennemis avant tous les autres et gagne +1C sur sa valeur de combat, lorsque les combats sont ennemis. C'est une variante de la règle fanatique et un personnage ne peut pas avoir les deux.

### HERO

Tout le monde aime les héros - tant qu'ils sont de leur côté. Un héros gagne automatiquement 1d6 lors de son activation ou lors d'un test de morale. Un héros peut également relancer TOUT un jet de dés ou de faire relancer le jet de dés de son adversaire (une fois par match).

### INFIRMIER

Quelques soldats professionnels modernes, sont formés aux techniques médicales du "champ de bataille". La chance qu'un personnage hors de combat revienne dans le jeu est inférieure à un Médecin. Cependant, ils peuvent aider au rétablissement du blessé en faisant un test de Q 5

### LANCEUR

Le personnage a consacré beaucoup de temps à la maîtrise de ses compétences de lancer. La portée de tout objet lancé ou arme est augmentée d'une distance de lancée. Le caractère obtient également +1 Q à son jet de la déviation à la grenade.

### LENT

Les personnages ou des véhicules ne peuvent avoir qu'un seul mouvement lors de leur activation, même si ils ont plusieurs succès aux dés.

### LETAL

Certaines attaques sont dites létales. Ces attaques mettent l'objectif hors de combat simplement en gagnant le combat. Un objectif qui a été battu, même par un point par une attaque létale est hors de combat. Si la cible est un véhicule, il est détruit et, si le jet de dé est un 6, le véhicule explose en l'air

### MENOTTES

Le personnage est équipé avec des menottes de police. Avec une action, il peut passer les menottes à un adversaire à terre en remportant de combat contre lui. Le personnage menotté ne peut pas se déplacer ou se tenir debout aussi longtemps que le modèle est à côté de lui. Si le modèle n'est plus adjacent, le caractère menotté peut se lever et se déplacer. Cependant cela nécessite deux actions. Mais un personnage menotté ne peut pas effectuer d'attaques. Le bonus du Leader, ne s'applique que s'il est debout. Un modèle peut être menotté à un élément du décor tel qu'un lampadaire, une grille ou une balustrade.

### MOUVEMENT LONG

Personnages, des animaux et des véhicules avec cette caractéristique utilisent la distance longue lors de leurs déplacements

### MEDECIN

Le personnage est un professionnel de la santé qui peut soigner un personnage. C'est le seul moyen pour qu'un personnage hors de combat revienne dans le jeu. Pour cela faire un test de Q 3

### MAUVAIS TIREUR

Ce caractère souffre -1 sur sa valeur de combat lors de ses tirs. Cela réduit la valeur du point du modèle. Il est utilisé dans les scénarios où les «méchants» sont nombreux, mais sans espoir, et est souvent combinée avec la règle chair à canon.

### MOUVEMENT COURT

Personnages, des animaux et des véhicules avec cette caractéristique utilisent la distance courte lors de leurs déplacements

### NOVICE

Novice au combat, un personnage novice ne sait pas comment il va réagir à son baptême du feu. Quand il voit un personnage ami hors d'état ou tués pour la première fois. Un personnage novice doit faire un test de morale. (deux tests si c'est une mort glorieuse!). Après le premier test de morale, et aussi longtemps qu'au moins un jet a réussi, le personnage n'est plus considéré comme novice.

### PEUR

Ce personnage (ou son arme) inspire la peur à ses adversaires. Lorsqu'il charge (ou si il tir avec son arme) sur des ennemis, la cible doit effectuer un jet de moral avec 2d6. Sur chaque échec au jet de moral, la cible doit fuir d'une distance courte. Le personnage doit réussir un test de moral avec 1d6 pour empêcher la cible de fuir. Si le jet échoue, le personnage ne peut venir en corps à corps dans ce tour (il peut essayer lors du tour suivant)

### RETICENT

Ce caractère est toujours compté comme une moins bonne qualité aux fins de l'activation. Cette règle peut être utilisée pour représenter un personnage qui fait l'objet d'un sauvetage mission, ou d'un drogué / malade / personne extrêmement fatiguée.

### SENS DU DANGER

Les opposants ne reçoivent pas tout le bonus embuscade contre ce personnage, à moins que le personnage est dérouter (voir FL p.8).

## EXTENSION POUR SONG OF BLADE AND HEROES

### SANS PEUR

Ce personnage ne fait pas de test de moral sur "mort glorieuse" ou lorsqu'il fait face à un personnage ayant la capacité peur

### SOUS-OFFICIER

Ce caractère est le chef en second. Si le Leader est hors de combat ou tués au combat, le sous-officier prendra en charge et reçoivent les mêmes capacités en tant que Leader. En attendant ce moment, un NCO augmente la Q+1 de tous les personnages amis (hormis le chef) qui sont à portés de commandement (1x distance courte). Dans certains cas le sous-officier est en mesure de donner des ordres à son groupe désigné, «Équipe» si elle est à distance 1 x court.

### SCIENCE DU DESENGAGEMENT

Le personnage ne subit pas d'attaque gratuite quand il se désengage d'un combat au corps à corps.

### SNIPPER

L'attaque est létale contre toutes cibles visées en utilisant un fusil sniper Un tireur d'élite tir au mépris des restrictions de ciblage.

### SPECIALISTE CLOSE COMBAT OU MAÎTRE D'ARMES

Un personnage ayant CQB ou maître d'arme, voit augmenté son dé de combat au corps à corps de 1 C+1 (règle spéciale hydre o mel)

### SPECIALISTE

Ce personnage a une connaissance spécifique d'un domaine. Le joueur doit préciser le domaine de la connaissance. Le personnage a un bonus de +1 ou +2 aux jets Q lors d'une tentative de tâches qui impliquent son domaine de connaissance (les domaines seront définies dans les suppléments genre).

### SPRINTER

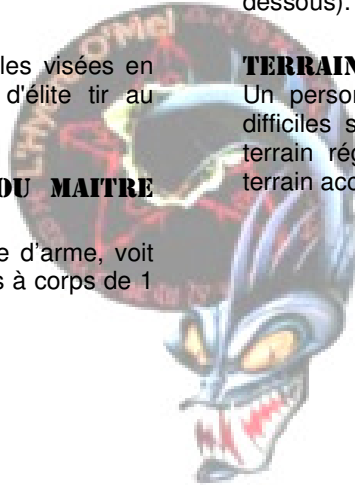
Une fois par tour, le personnage peut faire un double d'un déplacer mesures, donc un personnage en utilisant les deux actions pour se déplacer, se déplacera au total de trois distances. Un Sprinter ne peut pas se déplacer et utiliser une arme feu dans le même tour, si il utilise cette capacité.

### TUEUR A GAGE

Le personnage est un assassin professionnel. Tous tirs sont létaux pour l'objectif (voir Létal, ci-dessous).

### TERRAIN DIFFICILE

Un personnage entraîné à traverser les terrains difficiles se déplace comme les terrains dans un terrain régulier si il est accidenté et comme un terrain accidenté si il est dense



## EXTENSION POUR SONG OF BLADE AND HEROES

### 4. COUT DES COMPETENCES DE PROFILS

Compétences	Pts				
		Fort	3	Peur	10
Acrobate	3	Fusil à pompe	15	Pièges	3
Amphibie	3	Fusil d'assaut léger	19	Pistolet semi-automatique	6
Animal	-3	Fusil sniper	18	Poison	3
Arme légère	2	Grand	3	Prêtre	15
Armure	5	Grégaire	3	Résistance à la magie	5
Artificiel	3	Grenades	0	Réticent	-2
Assassin	15	Grimpeur	3	Robuste	15
Attaque au passage	8	Haïre	3	Sans peur	3
Avide	-2	Héros	15	Sauvage	3
Blindé	0	Infirmier	1	Science du désengagement	3
Bon tireur	3	Inflexible	3	Sens du danger	3
Calme au feu	5	Invocateur	15	Sniper	15
Chair à canon	-3	Lâche	-2	Sorcier	15
Charge féroce	3	Lanceur	3	Sous-officier	10
Chef	15	Lent	-5	Spécialiste	5
Chevauchant	6	Lycanthrope	0	Spécialiste Close Combat	3
Combattant enragé	20	Mage	15	Sprinter	3
Commando	5	Maître d'arme	10	Téléportation	12
Communicateur personnel	1	Maléfique	0	Terreur	15
Conducteur né	10	Mauvais tireur	-2	Tireur d'élite	3
Coup de queue	3	Médecin	3	Tireur: portée courte	2
Coureur des bois / Jungles	3	Menotter	1	Tireur: portée longue	7
Coureur terrains difficiles	3	Mitrailleuse légère	23	Tireur: portée moyenne	4
Déconcentration	12	Mitrailleuse lourde	48	Transport	0
Déplacement court	-3	Mortel	3	Très grand	5
Déplacement long	10	Mort-vivant	3	Tueur à gage	15
Discret / furtif	3	Mutant	3	Volant	10
Elite	4	Nécromancien	15	Bazooka	41
Enchevêtrement	15	Novice	-4	Tronçonneuse	16
Enthousiaste	4	Nuée	3		
Expert en armement	3	Opportuniste	4		
Fanatique	7	Paladin	2		



# EXTENSION POUR SONG OF BLADE AND HEROES

## 5. CARACTERISTIQUES DES ARMES

### ARMES DE TIR

Pistolet semi-automatique	c+1, portée courte
Fusil sniper	c+2, portée longue, lent à recharger
Fusil d'assaut léger	c+1, portée moyenne, tir automatique, déplacement et tir en même temps
Fusil à pompe	c+2 jusqu'à 2x portée moyenne, c+1 3x portée médium
Mitrailleuse légère	c+2, portée longue, tir automatique
Mitrailleuse lourde	c+3, portée longue
Bazooka	Anti-tank +7, c+2, 1 action pour charger, portée longue

### ARMES DE POING ET DE JET

Shuriken / Couteaux à lancer	c+0, portée courte, arme légère, silencieuse
Arc (à associer avec la compétence « tireur »)	c+0, portée moyenne, lent à recharger, silencieux
Javelot	c+0, portée courte, déplacement et tir en même temps, qu'un seul lancé
Épée, sabre, lance	c+0, portée courte
Tronçonneuse	C+1; portée courte, létal contre des cibles sans armure

## 6. REGLES SPECIALES ARMEMENT

### ANTI-TANK

Cette arme dispose d'une caractéristique anti-tank. Elle est utilisée pour déterminer les effets du tir contre les objectifs blindés. Contre les autres objectifs, les tirs compte comme forte explosion. Les armes anti-tank ignorent les armures.

### DEPLACER ET TIRER

Les personnages équipés avec ce type d'arme, peuvent se déplacer et tirer en une seule action. Il est possible de commencer ou de finir par le tir. Et occasionnera -1C

### LENT A RECHARGER

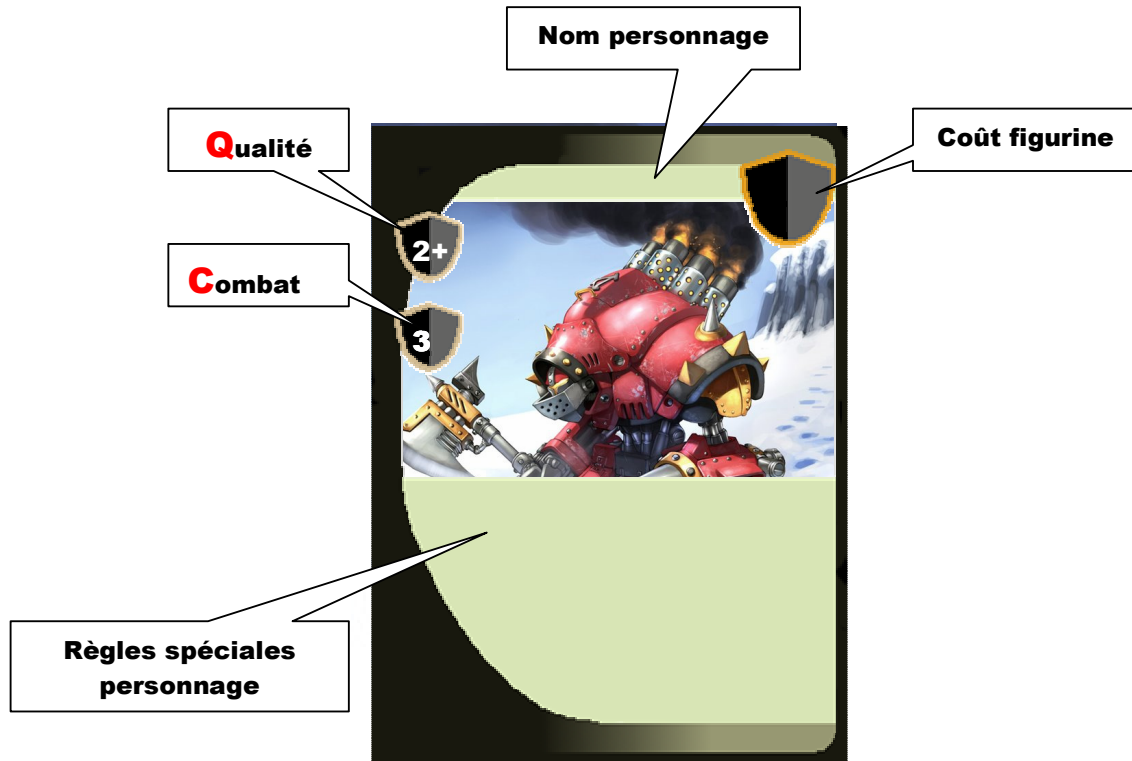
Cette arme n'est automatiquement rechargée à la fin du tour. Dépenser 1 action pour la recharger.

### TIR AUTOMATIQUE

Les armes ayant cette règle peuvent tirer une fois ou en rafale. Une rafale permet une attaque supplémentaire sur les ennemis à une distance courte de la cible initiale. Pour toutes les cibles après la première, le tireur reçoit un malus de combat. -1 C pour la première cible, -2C pour la seconde ... etc Si le joueur choisit d'utiliser le mode rafale, ennemis et amis dans un rayon d'une distance courte seront touchés Si un personnage amis est tué tous les alliés dans un rayon d'une distance longue et en ligne de mire doivent faire un test de moral.

# EXTENSION POUR SONG OF BLADE AND HEROES

## 7. CARTE PROFIL DE PERSONNAGE



Le coût de la figurine est le résultat du calcul suivant :  $((C*5 + (\text{somme des compétences du profil})*(7-Q))/2)$

**ATTENTION** : La règle de ce que vous pouvez voir c'est que vous avez (WYSIWYG) s'applique.

### QUELQUES VALEURS DE BASE DE QUALITE ET COMBAT

	Qualité	Combat
Humain	3+	3

	Qualité	Combat
Chef humain	2+	3

	Qualité	Combat
Combattant aguerri	3+	4

	Qualité	Combat
Combattant novice	3+	2

Pour rester jouable rapidement, le bon compromis est une équipe de 5 à 6 personnages pour un coût total d'environ 500 points.

# EXTENSION POUR SONG OF BLADE AND HEROES

## FEUILLE DE REFERENCES

### Procédure d'activation

Jet de Qualité avec 1, 2 ou 3 d6

1 Action pour chaque succès obtenu
2 échecs = le tour de jeu est terminé
1 = échec automatique
6 = succès automatique

### Actions

Déplacement	1 action
Déplacement court en terrain difficile	2 actions
Attaque / Tir	1 action
Attaque en puissance (corps à corps)	2 actions
Tir visé (attaque à distance)	2 actions
Se désengager	2 actions
Se relever	1 action
Lancer une grenade	1 action
Briser immobilisation	2 actions

### Modificateurs

Couard	-1
Chef	+1 (Dist longue)
Inflexible	+1

### Déplacement

Terrain difficile = Réduction d'une catégorie

### Moral

Jet de Moral = Jet de Qualité avec 3d6

3 succès	Tient bon
1 échec	1 action de fuite
2 échecs	2 action de fuite
3 échecs	Déroute

### Quand tester le moral ?

Mort horrible à une distance longue
Aller au contact d'un ennemi avec Terreur
Ennemi avec Terreur vient au contact
Perte d'un Chef
La bande est réduite à 50%

### Combat à distance

Jet de combat = le tireur et sa cible lancent 1d6+ Comba  
Seul le tireur peut affecter sa cible

Modificateurs	
Cible à portée x2	-2
Cible à portée x3	-4
Cible à couvert	-1
Cible grande ou très grande	+1
Tireur en embuscade	+1
Cible immobilisée	+2
Tir visé	-1 (Adv)

### Résultat combats et tire de grenades

Le combattant qui obtient le résultat le plus élevé remporte le combat

Résultat au dé pair	A terre
Résultat au dé impair	Repoussé
Résultat double	Mort
Résultat triple	Mort horrible

### Combat au corps à corps

Jet de combat = Les combattants en contact socle à socle lance 1d6 + Combat

Modificateurs	
Par adversaire supplémentaire	-1
Monté VS non monté	+1
Grand ou très grand vs taille normal	+1
Ennemi immobilisé ou à l'arrêt	2
Défend un obstacle	+1
Plus haut	+1
Attaque puissante	-1 (Adv)
En embuscade	+1

