

# Joueur Artificiel pour Deadzone

<b>1 - Définitions</b>	<b>2</b>
1.1 - Lexique	2
1.2 - Profils de figurine	2
1.2 - Les decks	2
<b>2 - Déploiement</b>	<b>3</b>
<b>3 - Activation</b>	<b>3</b>
3.1 - Règles générales	3
3.2 - Actions forcées	4
3.3 - Règles de mouvements	4
<b>4 - Cartes actions</b>	<b>5</b>
4.1 - Le Deck Action	5
4.1.1 - Visez le boss	5
4.1.2 - Garde du corps	5
4.1.3 - Finis le travail	5
4.1.4 - Sauvetage	5
4.1.5 - Tir tactique	6
4.1.6 - Au plus urgent	6
4.1.7 - Nettoyage	6
4.1.8 - Stoppez le !	6
4.1.9 - Couverture	6
4.1.10 - Logistique	6
4.1.11 - Feux croisés	6
4.1.12 - Pillage	6
4.1.13 - Focus (x2)	6
4.1.14 - Commandement (x3)	6
4.1.15 - Imprévisible	6
4.2 - Actions spéciales	7
4.2.1 - Trop proche	7
4.2.2 - Corps à corps	7
<b>5 - Règles spéciales</b>	<b>7</b>
5.1 - Télécommandé/Ingénieur	7
5.2 - Medic	7
5.3 - Artilleur	7
5.4 - Tir rapide	7

# 1 - Définitions

## 1.1 - Lexique

JADE : Jouer Artificiel pour DeadzoneE.

Ami : une figurine du groupe de combat de JADE.

Ennemi : une figurine du groupe de combat opposé à JADE, autrement dit, une figurine du joueur humain.

## 1.2 - Profils de figurine

On différencie 2 profils de figurine : **Profil combat** et **Profil tir**. Une figurine a un profil tir à moins qu'elle n'aie aucune d'arme de tir ou que ses capacités de combat rapproché soient significativement plus puissantes.

## 1.2 - Les decks

- Un deck **Action** : les cartes Actions.
- Un deck **Groupe de combat** : 1 carte nominative par figurine du groupe de combat de JADE. Vous devrez créer un deck pour chaque groupe de combat.



## 2 - Déploiement

Pour chaque cube de la zone de déploiement, tirez une carte du deck **Groupe de combat** et placez y la figurine correspondante. Répétez l'opération jusqu'à ce que le deck **Groupe de combat** soit vide. S'il la taille des figurines dépasse la capacité du cube choisi, passez au cube suivant. Si aucun cube ne peut recevoir la figurine sans dépasser sa capacité, étendez la zone de déploiement de la manière la plus logique.

## 3 - Activation

A chaque tour, mélangez le deck **Groupe de combat**.

A chaque activation, tirez une carte du deck **Groupe de combat** puis une carte du deck **Action**.

### 3.1 - Règles générales

- Pour chaque action, la figurine doit essayer d'utiliser son objet si elle en porte un (Grenade, Medi-pack, munitions, écran de fumée, mine, sentinelle,...).
- Choix de Cible -> si plusieurs cibles sont éligibles, choisissez la plus proche. Si aucune cible n'est éligible, la cible devient : l'ennemi le plus proche.
- Il y a parfois plusieurs actions sur une même carte. La figurine les effectue dans l'ordre. Les actions impossibles sont ignorées. La figurine ne peut pas effectuer plus d'actions que ce qui est autorisé par les règles.
- La figurine utilise toujours son arme la plus puissante lorsqu'elle a le choix.



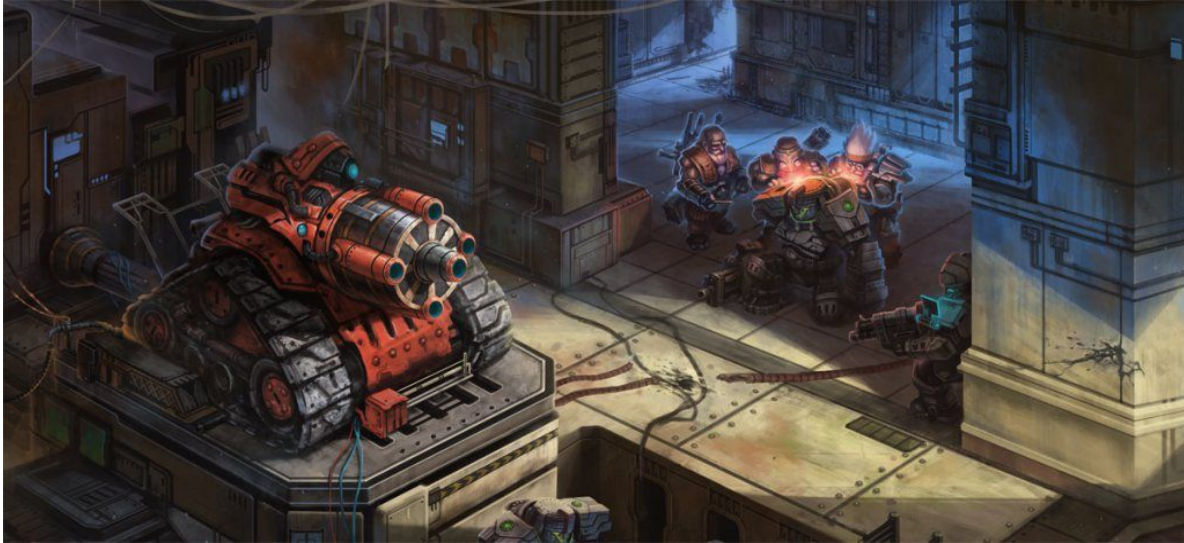
## 3.2 - Actions forcées

Contrôlez les conditions suivantes dans l'ordre avant d'effectuer les actions de la carte piochée.

- “Corps à corps” : Lorsqu'une figurine commence son tour dans le cube d'un ennemi, elle commence par jouer l'action spéciale “Corps à corps”.
- “Ennemi proche” : Si un ennemi se trouve dans un **cube adjacent**, la figurine commence par utiliser l'action spéciale “Trop proche”.
- “Tir clair” : Si un ennemi se trouve en situation de **tir clair** et est à portée de tir, la figurine doit obligatoirement commencer par effectuer un tir sur cet ennemi.
- “Objet” : Si la figurine commence ou termine son tour dans un cube contenant un **objet**, elle choisit toujours de ramasser l'objet.

## 3.3 - Règles de mouvements

- Restez à couvert : une figurine ne peut pas se mettre en situation de **tir clair** sauf si elle y est déjà. Elle ne peut pas jamais augmenter le nombre d'ennemi en **tir clair** suite à son mouvement.
- Choisissez le trajet le plus court vers la cible. En cas d'égalité choisissez dans l'ordre : le cube avec le meilleur couvert (la position avec le moins d'ennemis à portée de tir), le cube avec un objectif, le cube avec un objet. Dans un cube, placez la figurine au plus proche de sa cible.
- Une figurine ne peut pas quitter un objectif sauf si elle est en situation de **tir clair** ou au corps à corps.
- Une figurine avec un **profil tir** ne rentre jamais volontairement dans un cube occupé par des ennemis. Elle n'effectue que des déplacements.
- Une figurine avec un **profil combat** effectue toujours un sprint sauf si un déplacement est suffisant pour atteindre la cible.
- Choisissez un cube de niveau inférieur ou supérieur s'il répond mieux aux règles de mouvement ci-dessus.



## 4 - Cartes actions

Il peut y avoir 2 modes sur la carte correspondant aux 2 profils de figurine : Combat et Tir. Une figurine joue toujours les actions associées à son profil.

Action Tir ou mouvement (cible) : La figurine effectue un tir sur la cible si cela lui est possible. Sinon elle effectue un mouvement vers la cible en respectant les règles de mouvements.

Assaut : La figurine effectue un mouvement dans le cube de l'ennemi le plus proche, si son déplacement lui permet.

### 4.1 - Le Deck Action

#### 4.1.1 - Visez le boss

Cible -> leader ennemi. Profil tir : Tir ou mouvement (cible), Tir (cible), Tir. Profil combat : mouvement (cible), combat (cible).

#### 4.1.2 - Garde du corps

Profil tir : Cible -> leader ami. Mouvement (cible), Tir. Profil combat : Cible -> ennemi proche du leader ami. mouvement (cible), combat (cible).

#### 4.1.3 - Finis le travail

Cible -> ennemi blessé. Profil tir : Tir ou mouvement (cible), Tir (cible), Tir. Profil combat : mouvement (cible), combat (cible).

#### 4.1.4 - Sauvetage

Profil tir : Cible -> ami blessé. mouvement (cible), Tir. Profil combat : cible -> ennemi proche d'un ami blessé. mouvement (cible), combat (cible).

#### 4.1.5 - Tir tactique

Cible -> spécialiste ennemi. Profil tir : Tir ou mouvement (cible), Tir (cible), Tir. Profil combat : mouvement (cible), combat (cible).

#### 4.1.6 - Au plus urgent

Cible -> ennemi le plus proche. Profil tir : Tir ou mouvement (cible), Tir (cible). Profil combat : mouvement (cible), combat (cible).

#### 4.1.7 - Nettoyage

Cible -> ennemi avec la plus faible Armure et Survie. Profil tir : Tir ou mouvement (cible), Tir (cible), Tir. Profil combat : mouvement (cible), combat (cible).

#### 4.1.8 - Stoppez le !

Cible -> ennemi le plus proche de l'objectif. Profil tir : Tir ou mouvement (cible), Tir (cible), Tir. Profil combat : mouvement (cible), combat (cible).

#### 4.1.9 - Couverture

Cible -> ami proche d'un l'objectif. Profil tir : mouvement (cible), Tir. Profil combat : Assault, mouvement (cible), combat (cible).

#### 4.1.10 - Logistique

Cible -> Ennemi le plus rapide. Profil tir : Tir ou mouvement (cible), Tir (cible), Tir. Profil combat : mouvement (cible), combat (cible).

#### 4.1.11 - Feux croisés

Cible -> ennemi en vue du plus grande nombre d'amis. Profil tir : Tir ou mouvement (cible), Tir (cible), Tir. Profil combat : mouvement (cible), combat (cible).

#### 4.1.12 - Pillage

Bestial : piochez une autre carte. Cible -> objet le plus proche. Profil tir : mouvement (cible), Tir, combat. Profil combat : Assault, mouvement (cible), combat (cible).

#### 4.1.13 - Focus (x2)

Cible -> objectif. mouvement (cible), Tir, combat.

#### 4.1.14 - Commandement (x3)

Lancez un dé de commandement. Dans la mesure du possible, le dé sera utilisé lors de l'activation, sinon il est perdu. Tirez une autre carte du deck Actions.

#### 4.1.15 - Imprévisible

Reconstituez et mélangez le deck Action. Piochez une autre carte.

## 4.2 - Actions spéciales

### 4.2.1 - Trop proche

- Profil combat : la figurine effectue un mouvement vers l'ennemi le plus proche. Puis des actions de combat tant qu'il reste un ennemi vivant dans le cube.
- Profil tir : la figurine effectue mouvement dans la direction opposée aux ennemis dans les cubes adjacents puis une action de tir.

### 4.2.2 - Corps à corps

- Profil combat : la figurine effectue une action de combat contre l'ennemi le plus proche. Elle ignore les actions de mouvement tant qu'il reste un ennemi vivant dans le cube.
- Profil tir : la figurine effectue une action de mouvement dans la direction opposée aux ennemis présents dans le cube. La figurine subit une attaque comme stipulé dans les règles.

## 5 - Règles spéciales

Selon les compétences de la figurine, prenez en compte ces comportements spécifiques.

### 5.1 - Télécommandé/Ingénieur

La figurine ne peut pas effectuer de mouvement hors du champ d'action d'un ingénieur ami. Un ingénieur ne peut pas laisser une figurine télécommandé hors du champ d'action d'un ingénieur suite à son mouvement.

### 5.2 - Medic

Si un ami est blessé, la figurine effectue un mouvement dans sa direction, puis l'action spécial de soin si c'est possible.

### 5.3 - Artilleur

Si un ami possède un pion rechargement, la figurine effectue un mouvement dans sa direction. Puis retire le pion si c'est possible.

### 5.4 - Tir rapide

Si la figurine doit réaliser un tir, lancez un D8, sur 6+ elle effectue un tir de **suppression**.