

Paintcheck

le jeu de paintball

Auteurs :
Wilfrid & Rodolphe LUPANO
WANCHOO

3D designer :
Loïc Horellou

Plastic designer :
Olivier Perret

Proofreading :
Laetitia Lupano

Crash test dummies :
Olivier Germain, Mathieu Luquet, Jean-françois Hasperue, Laurent Hamet, Jean-louis Vié.

Remerciements spéciaux à **ROM123**

Contenu de la boîte de base

Figurines.

30 Personnages :

10 joueurs de paintball debouts (5 pour chaque équipe).

10 joueurs de paintball à genoux (5 pour chaque équipe).

10 joueurs de paintball couchés (5 pour chaque équipe).

Détachez les figurines de la grappe plastique et utilisez une lame de cutter pour les ébarber proprement.

21 obstacles de SUP'AIRBALL :

8 Cylindres avec un plat (pour pouvoir être joués horizontalement ou verticalement).

6 Cônes avec un plat (pour pouvoir être joués horizontalement ou verticalement).

1 Grande Fusée

1 Sous-marin

1 Pyramide

4 Petites Fusées

30 Autocollants de « Numéros de maillots » (15 pour chaque équipe, 5 pour les trois positions).

Collez les au dos des figurines, pour chacun de vos joueurs il doit y avoir 3 positions (debout, à genoux et couché) avec le même numéro.

Jetons.

20 jetons de « DEFENSE » double face, utilisés pour déterminer quel niveau de protection les joueurs ont adopté.

6 jetons « BOULETS » double face, à utiliser quand vos joueurs passent un mauvais moment derrière leurs obstacles...

10 Jetons « d'ORDRE » (5 pour chaque équipe), utilisés pour déterminer dans quel ordre les joueurs vont être activés.

10 Jetons « SUPPRESSIVE » double face (5 pour chaque équipe), utilisés pour garder la trace de chaque tir effectué sur le terrain.

2 Jetons « COMPTEUR » utilisés pour figurer le temps qui s'écoule dans le jeu.

2 Jetons « DRAPEAUX » double face.

4 Jetons « RELOADAGE ».

4 Jetons « DEAD GUN » (Ennuis techniques).

4 Jetons « MESSY PAINT » (Billes scalpées).

GABARITS.

1 Règle de tir (Shooting ruler), **1 gabarit de PREBUNK** (Sweetspotting template).

1 Dé à 20 faces (D20), **1 Dé à 6 faces (D6)**, **100 Feuilles de Break** utilisées pour écrire face cachée votre stratégie de « break » et en garder la trace pour toutes vos parties, **1 Livre de Règles**, **2 Cartons de résumé de règles** et **1 Plateau de jeu** en couleur représentant un terrain de paintball.

Page 4 & 5

Plateau de jeu

Page 6

Obstacles et figurines

Bunkers.

Fig1

Les bunkers doivent être placés sur les points, en respectant la symétrie des deux côtés du terrain. Tout bunker sur le terrain a un “miroir”, un vis-à-vis dans l’autre moitié du terrain, excepté les bunkers placés sur la ligne médiane, qui sont uniques, comme montré ci-dessus.

Fig2

Les bunkers donnent des points de protection à vos joueurs quand ces derniers sont situés sur des points adjacents aux bunkers. Nous verrons plus tard que ces points de protection peuvent être réduits en fonction de la position des tireurs ennemis (voir: chercher le tir facile)

Page 7

Les joueurs.

Les joueurs sont toujours positionnés sur des points. Ils se déplacent de points en points, et tirent d’un point à un autre. Lorsqu’ils se déplacent, ils ne peuvent pas passer par des points occupés. Tous les points qui constituent la trajectoire d’un joueur doivent être libres.

Quelques obstacles permettent cependant de déroger à cette règle, car leur physionomie permet aux joueurs d’enjamber une de leurs extrémités (fig A, B & C) :

Page 8

Orientation et champs de vision

On se sert du canon des figurines pour indiquer de quel côté de l’obstacle est orienté le joueur. Cette orientation permet de déterminer le champ de vision de la figurine, et ainsi de savoir sur quel(s) adversaire(s) elle peut tirer ou non.

Une figurine ne peut effectuer de tirs (simples, soutenus ou rélexes) que sur des cibles se trouvant dans son champ de vision.

En règle générale, le champ de vision d’une figurine englobe tout le côté du terrain vers lequel son canon est orienté, jusqu’à la ligne de points qui passe par le centre de son obstacle. Cette ligne est appelée la “limite du champs de vision” (schéma)

Ici, encore, quelques situations engendrent des champs de vision spécifiques.

Jouer par-dessus l’obstacle.

Les joueurs sont autorisés à jouer par-dessus certains obstacles s’ils le désirent. Les obstacles qui permettent cela sont: le cylindre couché, la roquette, le sous-marin et la carotte. Ils sont suffisamment bas pour que les joueurs puissent les exploiter par la haut. Dans ce cas, le champs de vision s’étend à 180°, car le joueur voit tout ce qui se présente en face de lui. Mais gardez en tête qu’il devient également plus visible...

Fig

Pyramide

Jouer derrière une pyramide est un art. Le joueur est solidement protégé à la base mais plus fragile au sommet, et le champs de vision s'applique un peu différemment:

Fig1

Comme il joue l'obstacle par la droite, le champs de vision du joueur a pour limite la base de la pyramide.

Fig 2

Même chose de l'autre côté: la base de la pyramide donne un autre champs de vision...

Sous-marin

Le sous-marin peut être joué par le dessus, mais offre également 3 autres options.

Fig1: Le joueur est à genou

Fig 2: Le joueur est à genou

Fig 3: Le joueur est à genou

La fusée (ou grande roquette)

La fusée offre une très bonne protection: le joueur qui se trouve derrière peut toujours choisir de placer la règle-rapporteur de façon à offrir le moins de bonus d'angle possible à l'adversaire. (voir p 18 angles de tir) Il peut choisir comme base le centre de l'obstacle, mais également l'axe des ailerons...

Fig

Simuler le paintball I

Les points servent à localiser le paintballeur par rapport aux obstacles sur le terrain. En revanche, il convient de garder à l'esprit que les figurines ne sont là qu'à titre indicatif. **Elles représentent la situation "géographique"** des paintballeurs sur le terrain, mais pas la manière dont ils se tiennent et se comportent derrière les obstacles.

Il y a en effet une infinité de façons de se tenir derrière un obstacle, (dont un bon millier de très mauvaises), et les figurines ne peuvent pas représenter la position exacte des paintballeurs. Ainsi, ce n'est pas parce que vous voyez dépasser un bout de la figurine de votre adversaire que vos joueurs ont cette chance, et inversement, une figurine qui vous paraît être bien à l'abri derrière un obstacle peut en réalité représenter un joueur adoptant une mauvaise position que vos joueurs peuvent exploiter. Il existe toujours une chance que votre adversaire ait une mauvaise posture, avec son loader qui navigue au-dessus de son obstacle...

Cette notion est très importante, et vous devez la garder à l'esprit lorsque vous jouez à Paintcheck, faute de quoi vous vous préparez de belles heures de contestations et de mauvaise foi. Les règles de base proposent de faire évoluer sur le terrain des joueurs de niveau moyen, qui commettent des erreurs de positions et de tirs. C'est comme ça....

Ainsi, lorsque vous avez besoin de connaître le niveau de protection d'une figurine, remettez-vous en uniquement aux règles décrites plus loin: ce niveau est défini par la valeur de l'obstacle derrière lequel se trouve le joueur représenté et par le nombre d'actions de défense qu'il a effectuées. Et rien d'autre !

Fig

Il en va de même pour les tirs et les annonces de tir. Vous vous rendrez vite compte qu'à

Paintcheck, ce n'est pas forcément le premier qui annonce qu'il tire qui touche le premier.

Au paintball, les tirs ont une durée. On passe parfois plusieurs secondes à essayer de toucher un même adversaire. Il en va de même à Paintcheck: Vous pouvez annoncer le premier que vous tirez sur votre adversaire, mais au final, ce sera le test de rapidité (et quelques modificateurs...) qui désignera le tireur le plus rapide. Voir Initiative page 12.

Page 10

Deroulement d'une partie

Tours de jeu.

Une partie de paintcheck se déroule en 10 tours maximum.

A chaque tour de jeu, chacun des deux coaches va **activer** à tour de rôle la totalité de ses joueurs encore en jeu.

Le tour de jeu prend fin lorsque tous les joueurs encore présents sur le terrain ont été activés.

Ex:

Rounds

Les tours sont divisés en rounds. A chaque round, chacun des deux coaches active un joueur, c'est-à-dire le fait évoluer sur le terrain, prendre des initiatives...

Le nombre de rounds peut donc varier à chaque tour, en fonction du nombre de joueurs encore en jeu. C'est ce qui se passe la plupart du temps, bien sûr.

Ex:

Ordre d'activation

Sur un terrain de paintball, la plupart des actions effectuées sont simultanées, et personne ne peut agir en ayant la connaissance parfaite des actions de l'adversaire.

De même, à Paintcheck, les coaches doivent décider au début de chaque tour dans quel ordre ils vont activer leurs joueurs, sans savoir ce que va faire l'adversaire. Pour cela, on utilise des jetons d'ordre.

Jetons d'ordre

Les jetons d'ordre servent à déterminer à l'avance à quels rounds vont être joués les paintballeurs de chaque équipe.

Les jetons d'ordre sont placés faces cachées à côté de chacun des joueurs **au début du tour**. Ainsi, les coaches déterminent secrètement dans quel ordre vont agir leurs joueurs, et cela, sans savoir ce que va faire l'adversaire. Lorsque tous les jetons d'ordre sont positionnés, chaque coach révèle qui est son joueur n°1 en retournant le jeton correspondant. Les autres jetons sont ensuite révélés au début de chaque nouveau round, petit à petit.

Ainsi, la stratégie de chacun se révèle peu à peu.

Lorsque les deux joueurs n° 1 ont été révélés et activés, on retourne les jetons 2, et ainsi de suite.

Ex avec schéma de positionnement de jetons d'ordre.

Ordres vides

Un coach qui a perdu des joueurs peut attribuer à ses joueurs restants les jetons d'ordre qu'il

désire. Il n'est pas obligé d'avoir un ordre n°1 s'il ne le souhaite pas, et il n'est pas non plus obligé d'attribuer des jetons d'ordre consécutifs à ses joueurs.

Ex:

Ainsi, un coach qui a trois joueurs sur le terrain peut décider de les jouer aux rounds 2, 4 & 5. ou bien aux rounds 1, 3 et 4 etc...

Fin de partie

Une partie de paintcheck se termine lorsque l'un des cas de figures suivants se présente.

- Le 10ème tour de jeu s'achève. Dans ce cas, bien que certains joueurs demeurent sur le terrain, la partie s'arrête.
- Un des deux coaches parvient à raccrocher le drapeau avant la fin du dernier tour de jeu.

Page 11

Raccrocher le drapeau.

Au paintball sportif, il existe deux formats de jeu classique: le double drapeau et le drapeau central.

Dans le format drapeau central, le drapeau est accroché quelque part sur la ligne médiane, et doit être amené jusqu'à la base adverse, comme un essai au rugby...

Dans le format double drapeau, chaque équipe a un drapeau dans sa base au début de la partie, et doit aller s'emparer de celui de l'adversaire et le ramener dans sa base de départ.

Quelque soit le format que vous choisissiez pour jouer à Paintcheck, souvenez-vous de deux choses:

- S'emparer du drapeau ne requiert pas de points d'action.. Il suffit juste à un joueur de passer par le point-drapeau, et il est à lui.
- Raccrocher le drapeau ne requiert pas de points d'action non plus. Il suffit au joueur d'atteindre un point adjacent à la base appropriée, et le drapeau est raccroché!

Dans les deux cas, lorsque le drapeau est raccroché, on procède à un décompte des points, conformément aux règles de paintball sportif que vous choisissiez d'appliquer.

Comment jouer.

Activer les joueurs.

Caractéristiques des joueurs

Lorsqu'un coach décide de jouer un de ses paintballeurs, on dit qu'il l'**active**. Chaque joueur activé dispose de **4 Points d'action** qu'il peut utiliser comme bon lui semble. Il a le choix entre 3 actions de base (le tir, le mouvement, la défense) qu'il peut combiner à sa guise. Chaque tir, mouvement ou défense coûte un point d'action. En outre, le joueur a la possibilité de **soutenir** ses actions.

Actions soutenues

Effectuer une action soutenue signifie qu'un joueur consacre plus d'énergie, de temps, de concentration ou de minutie à la réalisation d'une tâche.

Un **tir soutenu** signifie par exemple que le personnage va ajuster davantage, tirer davantage de billes pour pouvoir corriger sa trajectoire, ou modifier sa position pour améliorer ses chances de toucher.

Un **mouvement soutenu** signifie par exemple que le joueur aura pris une trajectoire plus appropriée, ou aura attendu le moment opportun pour mieux se déplacer, ou bien encore aura effectué une glissade bien sentie en arrivant à son point de chute.....

Une **défense soutenue** signifie que le joueur assure sa position pour profiter au maximum de la protection de l'obstacle. Il tente de trouver la position idéale pour compliquer la tâche de ses adversaires.

Valeurs de base

Dans les règles de base, les caractéristiques des joueurs ont une valeur qui est identique pour tous.

Ces valeurs sont les suivantes:

DEF:	5
TIR:	10
MOV:	10

Dans tous les cas, une action soutenue apporte un **bonus de qualité** au joueur. Ce bonus est de +2 dans les règles de base.

Un joueur qui effectue un tir soutenu une seule fois a une valeur de tir égal à: $10+2=12$ et a dépensé 2 actions(1 tir+ un soutien)

S'il soutient deux fois son tir, son tir aura une valeur de $10+2+2= 14$, et le joueur aura dépensé 3 points d'action.

De même, une DEFENSE soutenue 1 fois a une valeur de $5+2=7$, et une défense soutenu 3 fois a une valeur de 11 ($5+2+2+2=11$) et requiert 4 points d'action.

On peut effectuer autant d'actions soutenues qu'on le souhaite, mais il convient de garder à l'esprit que chaque joueur ne dispose que de 4 points d'action.

Déclaration de séquence

Nous appelons "séquence" la **série de 4 actions** effectuées par un joueur activé.

Dans un même round de jeu, toutes les actions entreprises et déclenchées sont considérées comme étant à peu près simultanées. Un round correspond donc à une poignée de secondes, c'est une unité de temps admise par convention.

Comme nous l'avons vu plus haut, les coaches révèlent simultanément quels sont leurs joueurs en passe d'être activés, round après round. Lorsqu'un joueur a été révélé comme activable, son coach doit annoncer la série d'actions qu'il va entreprendre avec ses 4 actions. C'est ce qu'on appelle **déclarer la séquence d'un joueur**.

Ex:

Le coach blanc active un joueur au round 2, & déclare que ce joueur va effectuer 2 mouvements, 1 defense et 1 tir. C'est une séquence de 4 actions possible.

Pourtant, dans la mesure où les deux coaches ne peuvent pas parler en même temps (pour éviter

une cacophonie chaotique), on considère que l'un des deux doit annoncer en premier ce que va faire son joueur durant cette activation. **Parler le premier** est bien entendu un handicap, puisque le coach adverse dispose d'une information précieuse avant de déclarer sa propre séquence.

Pour savoir qui parle le premier au début de chaque round, on compare le nombre de joueurs encore présents sur le terrain. **Le coach qui dispose du moins de joueurs encore en jeu doit parler le premier.** C'est donc l'autre coach qui a l'avantage.

Ex:

Le coach blanc n'a plus que 2 joueurs sur le terrain, alors que son adversaire, le coach bleu, en a 4.

C'est le début du tour 3. Les ordres ont été attribués, et on retourne les jetons d'ordre 1. Les deux coaches ont un joueur à activer, mais le coach blanc doit parler le premier. Il déclare la séquence suivante: 1 Mouvement, 1 soutien pour son mouvement et 2 défenses (ce qui fait 4 actions). Fort de cette information, le coach bleu déclare que son joueur va tirer sur le joueur qui se déplace pendant son mouvement. La séquence du joueur bleu sera donc (par exemple): 1 tir, 1 soutien de tir et 2 def.

Page 12

Même nombre de joueurs

Lorsque les deux coaches ont le même nombre de joueurs sur le terrain, on détermine la priorité par un jet de dé. Le plus petit score parle le premier.

Important!

Gardez à l'esprit que les actions sont simultanées, et que parler le premier ne signifie pas que l'on agit le premier. On n'effectue réellement les actions des joueurs que lorsque les déclarations de séquence ont été effectuées. Ensuite, en cas d'interactions entre les joueurs activés et d'autres joueurs (par exemple tirs reflexes.... voir tirs interactifs, plus loin), ce sont les tests de rapidité qui déterminent si tel joueur est plus ou moins rapide que tel autre.

Exemple

Dans l'exemple ci-dessus, si le joueur blanc avait décidé de tirer sur le joueur bleu, leurs tirs auraient été simultanés, et un test d'initiative aurait été nécessaire pour déterminer le tireur le plus rapide (qui n'aurait pas forcément été le joueur blanc, bien qu'il ait annoncé son tir le premier...)

Test d'initiative

Lorsqu'au sein d'un même round plusieurs joueurs sont amenés à effectuer des actions qui interagissent entre elles (tirs, etc...), il convient de déterminer dans quel ordre s'effectuent ces actions. Pour cela, on a recours à un test d'initiative. Pour chacun de ses joueurs engagés dans l'action (et il peut y en avoir beaucoup, comme vous le verrez...), chaque coach doit simplement lancer un D6. Les séquences sont ensuite résolues dans l'ordre décroissant. En cas d'égalité, on considère que les actions sont complètement simultanées. Cette notion d'initiative sera développée dans le chapitre Tirs interactifs. Vous verrez que des modificateurs peuvent être appliqués à ces jets d'initiative, selon les situations.

Effectuer les actions

Defense.

La défense est la capacité d'un joueur à tirer parti de la protection qu'offrent les obstacles. Toute la difficulté du paintball réside dans la gestion de son niveau de protection, en prenant pour base deux règles simples:

- Lorsque je suis collé et recroquevillé contre mon obstacle, je suis bien protégé mais je ne peux pas jouer.
- Lorsque je sors de derrière mon obstacle pour tirer sur l'adversaire, je me mets en danger.

Quelque part entre ces deux extrêmes se trouve le secret des joueurs qui durent sur les terrains de paintball....

A Paintcheck, la réalité est la même.

Dans la plupart des cas, plus vous dépensez d'actions en Defense, plus vous êtes difficile à toucher, mais moins vous êtes dangereux pour l'adversaire. A vous de trouver l'obstacle derrière lequel il n'est pas nécessaire d'effectuer 4 DEF à chaque tour pour survivre....

Valeur de protection

Le niveau de protection s'obtient en combinant la valeur de protection de l'obstacle et le niveau de Défense du joueur.

Valeur de protection des obstacles

Cette valeur dépend de la façon dont le joueur se tient derrière l'obstacle. De manière générale, la première chose que vous devrez donc décider lorsque vous activez un joueur, c'est la position qu'il adopte derrière son obstacle... Cette position ne requiert pas de points d'action, vous choisissez simplement et utilisez la figurine appropriée.

Tableau

Page 13

Valeur de défense

Les actions de Défense servent donc à augmenter la valeur de protection de l'obstacle derrière lequel on se trouve.

Comment? C'est très simple.

Comme nous l'avons déjà précisé, **la première action de DEF apporte 5 points de protection au joueur, et chaque soutien au delà de cette première action apporte 2 points supplémentaires.**

Ces points viennent s'ajouter à la valeur de l'obstacle derrière lequel se trouve le joueur, et le total représente le niveau global de protection du joueur.

Ex

Protection naturelle

Pour toutes les situations exceptionnelles où un joueur est pris pour cible alors qu'il n'est pas

protégé par un obstacle, considérez toujours que toute cible a toujours une protection naturelle de 4. C'est le minimum en toutes circonstances.

Ex

Important:

Comme vous le verrez au chapitre "prebunk", les joueurs appelés prebunkers voient cette protection naturelle modifiée au premier tour de jeu. (Voir Prebunk)

Durée de la Défense

Lorsqu'un joueur activé a déclaré combien d'actions de DEF il effectue, on place à côté de lui un marqueur portant le nombre approprié (petit triangle bleu). Ce marqueur représente sa défense jusqu'à ce que le joueur soit de nouveau activé.

Exemple:

Un joueur blanc est pris pour cible par un joueur bleu.

Ayant effectué 2 DEF, le joueur blanc ajoute (5+2) 7 points à la valeur de son obstacle.

L'obstacle est une roquette, et sa valeur de protection est de 8.

8+ 7 = 15. Le joueur blanc bénéficie donc d'un facteur de protection global de 15, et cela jusqu'à ce qu'il soit de nouveau activé.

Perte de défense

Comme nous le verrons plus loin, au chapitre "tir reflexe", il peut arriver qu'un joueur perde des niveaux de défense en effectuant des tirs réflexes. Dans un tel cas, les défenses sont perdues immédiatement et un nouveau jeton portant la valeur appropriée est substitué à l'ancien. La nouvelle valeur de défense du joueur reste effective jusqu'à sa prochaine activation.

MOUVEMENT.

"Le mouvement, au paintball, est un acte périlleux: on est jamais aussi peu en sécurité que pendant qu'on bouge. Il convient donc de savoir estimer à quel moment il est judicieux de se déplacer, et savoir comment se déplacer.

Cet art est difficile, et l'on ne maîtrise que rarement tous les paramètres qui peuvent transformer ce que l'on pensait être une charge décisive en galop pathétique."

A paintcheck, un joueur peut se déplacer de **12 points au maximum** au cours d'un même déplacement, d'une même activation. Chaque tranche de 4 points lui demande une action.

de 1 à 4 points	1 action
de 5 à 8 points	2 actions
de 9 à 12 points	3 actions

Important !

Il est impossible d'effectuer un mouvement plus long que 12 points, même si le joueur a 4 actions. Il ne peut consacrer que 3 actions au mouvement proprement dit, et une action pour soutenir ce mouvement s'il le désire, ou encore pour effectuer une DEF ou un TIR, mais c'est tout.

Mouvement sécurisé

Lorsqu'un joueur désire se déplacer, il lui suffit de compter le nombre de points qui le sépare de son point d'arrivée, et d'en déduire le nombre d'actions que nécessite son mouvement.

Si aucun tir adverse ne vient perturber ce mouvement, on déplace simplement la figurine, et le coach achève de dépenser les actions restantes (soutiens, defenses, tirs....) s'il en a.

Ex: Schéma

Page 14

Bouger dans le feu

Si un coach sait ou pense que son joueur va se faire tirer dessus durant sa course, il doit déterminer sa valeur de mouvement.

Valeur de mouvement

Comme nous l'avons vu, le score de base d'un mouvement est de 10, et chaque action de soutien ajoute 2 points supplémentaires à ce score, comme d'habitude.

Ex:

Un joueur veut effectuer un mouvement de 7 points. Il a besoin de 2 actions pour effectuer ce mouvement, et décide de dépenser 1 action supplémentaire pour soutenir ce mouvement et accroître ses chances d'atteindre son bunker. Il utilise enfin sa dernière action, pour effectuer une défense une fois arrivé.

Vulnérabilité du coureur

“Quand vous essayez de courir sous le feu de l'adversaire, essayez de faire court. Et si vous ne pouvez pas faire court, faites en sorte que l'adversaire vous manque... Plus un mouvement est long, plus le boulot est facile pour l'ennemi, à moins que vous n'ayez un plan brillant...”

Le tableau ci-dessous rend compte des modifications à apporter au score de base du coureur en fonction de la distance parcourue **dans le champs de vision** adverse. Ces points sont appelés **points vulnérables**.

Nombre de points vulnérables	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Bonus/malus	+3	+2	+1	-	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8

Mouvement réel et mouvement vulnérable

Cette notion de point vulnérable doit être bien comprise, car un même joueur peut avoir des valeurs de mouvement différentes pour un même mouvement, selon la position des joueurs adverses qui tentent de le shooter.

Nous ne prenons en compte que les points de la course situés dans le champs de vision de l'adversaire, et pas forcément tous les points de cette course si celle-ci commence ou finit dans une partie du terrain qui n'est couverte par aucun champs de vision adverse.

Ex:

Le joueur blanc veut faire un mouvement de 7 points. Comme la totalité de ce mouvement est compris dans le champs de vision du joueur A, on considère que le coureur blanc

effectue 7 points de course vulnérable, et qu'en conséquence, il est sanctionné d'un malus de -3 à sa valeur de mouvement, qui devient donc $10-3=7$. Ce 7 sera sa valeur de mouvement si le joueur A tente de lui tirer dessus durant sa course.

Mais pour le même mouvement, le coureur blanc ne traverse le champs de vision du joueur B que de 4 points. Donc, si le joueur B tente de lui tirer dessus durant sa course, le coureur blanc ne recevra aucun malus et aucun bonus, comme indiqué sur le tableau. Sa valeur de mouvement sera de 10.

Dans le chapitre TIR, nous verrons que celui qui tire sur un joueur en mouvement est également contraint par quelques modificateurs.

TIR.

Il existe plusieurs formes de tir à paintcheck: **tir simple**, **tir suppressif**, **tir reflexe**, **bunkering (ou dump)** ou **prebunking**... Ces différentes formes permettent de répondre à tous les besoins des joueurs sur le terrain et seront décrites plus bas.

Le tir simple et le dump sont considérés comme des actions, et doivent être effectués par des joueurs activés, alors que le tir suppressif, le tir reflex et le prebunking sont considérés comme des tirs interactifs. Ce ne sont pas des actions à proprement parler, mais des réactions à un mouvement ou un tir adverse. Le concept de tir interactif sera développé plus tard, page 25.

Le tir simple

Dans sa forme élémentaire, le tir simple est une action de jeu, comme le mouvement et la défense. Et comme la DEF, le tir peut être soutenu, chaque soutien apportant un bonus de +2 à sa valeur de base (10).

Chances de toucher

Lorsqu'on tire sur un adversaire à paintcheck, **on croise simplement la valeur de tir du tireur et la valeur de protection de la cible sur la table de tir**. Le nombre obtenu représente le score qu'il est nécessaire d'atteindre ou de dépasser avec le D20 pour toucher la cible.

Page 15

EX:

Les deux joueurs sont activés dans ce round.

Le joueur bleu effectue 2 def et un tir soutenu (2tirs)

Comme il est derrière un cylindre (prot: 10), il a une valeur de protection égale à $10+5+2=17$ et une valeur de tir égale à $10+2=12$

Le joueur blanc effectue 1def et 3 tirs (soit un tir soutenu 2 fois). Sa protection est de $8(roquette)+5(def)=13$, et sa valeur de tir est égale à $10+2+2=14$

Pour effectuer le tir du joueur bleu, on croise sa valeur de tir (12) avec la valeur de protection du joueur blanc (13) sur la table de tir. On lit alors que le joueur bleu doit obtenir au moins un 12 avec le D20 pour toucher, ce qui est assez facile.

Pour le joueur blanc, les choses sont différentes.

Valeur de tir:14

Protection du joueur bleu: 17
Il doit obtenir 14 pour réussir.

Tirs multiples

Lorsqu'il est activé, un joueur peut décider de faire feu sur plusieurs adversaires. S'il le désire, il peut tirer sur 4 adversaires différents, puisqu'il a 4 actions à sa disposition. S'il choisit de tirer sur plusieurs adversaires, il effectuera donc plusieurs tirs simples: un par adversaire.

Cependant, la qualité de ces tirs dépendra de la proximité des cibles entre elles. En effet, plus les cibles sont éloignées les unes des autres en terme d'angle de tir, plus il est difficile de passer de l'une à l'autre.

Deux règles simples s'appliquent dans ce type de situation:

- Chaque tir **au delà du premier** apporte au tireur un **-1** additionnel.

Ex:

Le premier tir est à 10, le second est à 9, le troisième à 8 et le quatrième à 7.

- Chaque tir effectué hors du segment d'angle d'origine se fait à **-2** (additionnel).

Ex sous le premier schéma

Joueur bleu effectue 1 def et 3 tirs différents.

1er tir à 10, normal.

2ème tir à 9(voir première règle) -2 (hors segment)=7

3ème tir à 8-4(hors segment)=4

inutile de dire que cela n'est pas la meilleur tactique dans une telle situation: son dernier tir a peu de chance d'aboutir, et comme vous le verrez dans le chapitre "initiative", il est très lent...

Ex sous le deuxième schéma:

Le joueur bleu effectue 1 def, 1 tir et 1 tir soutenu(4 actions).

Son 1er tir est à 10

Son 2ème tir est à 9+2(soutien)=11

Il n'a pas de malus d'angle car les deux tirs sont effectués dans le même segment d'angle.

Cette option est plutôt bonne: comme le joueur bleu sait que son deuxième tir est plus faible, il choisit de le renforcer pour corriger.

Page 16

Le changement de côté

Un joueur peut très bien décider de faire feu successivement des deux côtés de son obstacle, si son obstacle n'a pas plus d'un point de large. Cependant, le changement de côté entre les deux tirs lui coûtera **1 action** de jeu et un nouveau malus de **rapidité de -2** qui s'ajoute au malus de **-2** de tir successif.

Ex:

Le joueur blanc et le joueur bleu B sont activés simultanément. Blanc choisit de faire 1 def, 1 tir sur bleu A, 1 changement de côté et 1 tir sur bleu B

Bleu B choisit d'effectuer 2 def et 1 tir soutenu.

Les deux tireurs lancent le dé d'initiative.

Le joueur blanc obtient un 5 pour son premeir tir, ce qui place son deuxième tir au rang 3 (5-2 pour le deuxième tir).

Bleu B obtient un 4: Il tirera entre les deux tirs du joueur blanc.

Important!

A paintcheck, lorsqu'on active un joueur, on ne peut effectuer qu'un seul tir sur une même cible. On peut soutenir ce tir pour le rendre plus efficace, mais on ne peut pas tirer plusieurs fois sur une même cible, c'est-à-dire lancer plus d'une fois le D20.

Comme vous l'imaginez, le système des valeurs croisées sur la table de tir ne convient pas à la plupart des situations rencontrées sur un terrain de paintball. La plupart du temps, les tirs et les mouvements sont gênés ou facilités par un certain nombre de facteurs, tels que l'angle de tir, la distance, la vue.....

Ce sont tous ces éléments qui donnent au jeu son aspect stratégique et le rendent passionnant.

Le dump

“ le dump, au paintball, consiste à aller chercher un adversaire derrière son obstacle et à le shooter à bout portant, bénéficiant de l'effet de surprise et réduisant à zéro la protection de son obstacle. Le dump est une action très offensive qui requiert un bon sens du sacrifice, car le joueur qui effectue le dump paie souvent cher l'ambition de son assaut...”

Les actions de dump sont très rapides, et génère souvent un peu de contestation, car un grand nombre de billes sont tirées dans un temps très court et à très courte portée, ce qui rend la tâche des arbitres très compliquée...

Parfois le joueur qui poart dumper se fait shooter par les coéquipiers de sa “cible” avant même qu'il n'atteing l'obstacle de celle-ci, mais il se laisse emporter par son élan et poursuit son action pendant une seconde ou deux, alors qu'il devrait quitter le terrain sur l'instant.

Pour résumer, disons que le dump est aune action dangereuse, ambitieuse mais terriblement efficace.”

A Paintcheck, on considère qu'un joueur effectue un dump lorsque sa cible se trouve à 1 ou 2 points de lui.

Schéma: Les points rouges sont les points depuis lesquels le dump est possible.

Ex:

Le joueur blanc est activé. Il fait un mouvement et vient dumper le joueur bleu.

En situation de dump, on n'utilise pas le système de tir classique: on a recours à la table de dump.

La règle en est simple: le joueur qui dumper lance un D6, auquel il ajoute éventuellement:

+1 pour chaque action de soutien qu'il effectue.

+1 s'il est placé hors du chjamps de vision de sa cible.

Ex:

Le joueur blanc est le joueur activé.

Il effectue un mouvement soutenu de 3 points (2 actions) et un dump soutenu (2 actions)

Comme il a soutenu son shoot, le joueur blanc lance un D6+1, et ajoutera encore 1 au résultat car il arrive dans le dos de sa cible.

Son lancer final sera donc de 1D6+2

Lorsque cela est fait, il n'y a plus qu'à lire le résultat sur la table de dump.

EX2

Le joueur bleu est activé.

Page 17

Il fait un mouvement de 7 points (2 actions), qu'il soutient (1 action) et termine sa séquence par un dump (1 action).

Il lance le D6, et ajoute 1 car il arrive dans le dos de sa cible.

Il obtient un 2!

2+1=3, la table donne le résultat "confusion", et les deux joueurs sont éliminés.

TABLE DE DUMP

1-2 Désastre !! Vous vous précipitez derrière l'obstacle de votre cible sans avoir une idée précise de l'endroit où elle se trouve... Et vous êtes accueilli par une volée de billes qui vous laissent aveugle et pensif. Vous quittez le terrain immédiatement et allez méditer votre échec en dead box.

3-4 Confusion !!

Vous parvenez à shooter votre adversaire, mais vous êtes touché aussi dans le feu de l'action. Tout est allé si vite que les arbitres préfèrent envoyer tout le monde en dead zone...

5 et +Place nette!! Vous avez repeint votre adversaire en une seconde. Ce dernier part en trainant les pieds en direction de la dead zone. L'obstacle est à vous...

A la recherche du tir parfait

"Il existe une foule de facteurs pouvant venir modifier vos chances initiales de réussir un tir, au paintball. De la qualité de votre matériel à la gestion du stress, il serait impossible et fastidieux d'essayer de tous les représenter. A Paintcheck, nous tenons compte de 3 facteurs de base uniquement, qui nous paraissent être les plus importants, et qui permettent de rendre les actions plus réalistes, qu'il s'agisse de tir sur une cible immobile ou en mouvement."

Modificateurs pour cible statique.

Distance

La règle-rapporteur fournie dans la boîte de jeu permet de déterminer rapidement quel

modificateur de distance doit être appliqué à un tir. Il suffit de placer correctement la tête de la règle sur la figurine de la cible, et d'observer la position du tireur sur la règle, pour savoir quel bonus ou malus appliquer à la valeur de base du tireur.

Ex/schéma:

Page 18

Angle de tir

“Au paintball, on s’efforce de se cacher au mieux derrière des obstacles pour échapper aux tirs adverses. C’est essentiel, mais pas suffisant.

Les obstacles derrière lesquels on s’abrite offrent un bonus à la protection pour tous les tirs provenant d’en face... Et d’en face seulement. C’est pour cela que la plupart du temps, votre adversaire essaie de trouver une position depuis laquelle il peut vous tirer dessus sans être gêné par l’obstacle derrière lequel vous vous recroquevillez.

C’est ce qu’on appelle avoir un angle de tir favorable sur sa cible.”

Pour savoir si vous bénéficiez d’un tel bonus lorsque vous tirez sur un adversaire, utilisez la même règle-rapporteur, en la positionnant sur la figurine de la cible, en respectant l’axe de l’obstacle derrière lequel elle se trouve. Le point blanc sur le compas doit être positionné sur l’obstacle qui protège la cible.

Faites ensuite glisser la règle jusqu’à ce qu’elle passe par la figurine du tireur: Il n’y a plus qu’à lire le résultat sur le rapporteur pour savoir si vous disposez d’un bonus.

Ex:

Important!

A la pratique, vous verrez qu’il est parfois judicieux de modifier légèrement la situation d’un joueur derrière son obstacle pour renforcer sa protection (et parfois aussi pour changer son angle de vue).

Ex:

Ligne de tir

“Lorsque vous tirez sur un adversaire, la ligne de tir peut être obstruée par des obstacles situés entre vous et votre cible. Cela est encore plus vrai lorsqu’on fait feu sur un joueur en mouvement, comme il est expliqué plus loin.

Ligne de tir obstruée

Lorsqu’on utilise la règle-rapporteur pour déterminer les modificateurs de distance entre un joueur et sa cible, il est facile de vérifier si ladite règle traverse ou effleure des obstacles entre les deux joueurs concernés.

Si c’est le cas, ces obstacles peuvent apporter un malus au tireur, selon leur taille, selon la position du tireur, et selon que la règle traverse franchement l’obstacle ou ne fait que l’effleurer.

Schéma : Le joueur A aura un malus de -2 au tir car la règle touche légèrement le cylindre.

Le joueur B ne peut pas tirer, car la règle traverse franchement le cylindre devant lui.

Schémas

La table ci-dessous donne les modificateurs dus à la présence d'obstacles sur la ligne de tir d'un tireur, compte tenu de sa position. Le premier nombre donné représente le modificateur à appliquer si la règle ne fait qu'effleurer l'obstacle, et le second nombre correspond au malus à appliquer si la règle traverse franchement l'obstacle.

Page 19

	<u>Obstacle bas</u>	<u>Obstacle moyen</u>	<u>Obstacle haut</u>
Tireur debout :	-	-1/-2	-2/tir impossible
Tireur à genou :	-1/-2	-2/tir impos.	-2/ tir impos.
Tireur couché :	-2/ Tir impos.	-2/tir impos.	-2/ tir impos.

Cumul des modificateurs

Tous les modificateurs décrit plus haut sont à additionner ou à retrancher de la valeur de tir d'un joueur afin de représenter au mieux la réalité des différentes situations., et avant que l'on ne croise la valeur de tir du joueur avec la valeur de protection de sa cible.

Ex:

le joueur A bénéficie d'un bonus d'angle de +4 (il y a une erreur dans la version anglaise), et d'un malus de -2 du à la présence de la petite roquette sur sa ligne de tir (il est à genou). En revanche, il n'a aucun modificateur de distance. Son modificateur final est de $4-2=+2$ pour ce tir.

Le joueur B a un bonus d'angle de +2 et un bonus de distance de +2 également. Son modificateur total est donc de $+2+2= +4$

Modificateurs pour cibles en mouvement.

Quelque soit le type de tir que l'on effectue (simple, reflexe, suppressif), le tir sur une cible en mouvement diffère sensiblement du tir classique.

En effet, on ne tient plus compte du niveau de protection de la cible mais de la caractéristique de MOV de celle-ci.

Valeur de Mouvement

La valeur de mouvement d'un joueur est connu en additionnant sa valeur de MOV de base (10) aux éventuels bonus ou malus dus à la distance qu'il essaie de couvrir (voir **vulnérabilité du coureur** page 14)

Angle et tir sur cible mouvante

Lorsque la cible se déplace, il est toujours important de bénéficier du meilleur angle de tir possible. En cas de déplacement, cet angle ne concerne plus l'obstacle derrière lequel la cible se cache, mais l'angle que décrit sa trajectoire de course avec votre trajectoire de tir.

Globalement, plus cet angle est aigu, c'est-à-dire plus la course de la cible est parallèle à votre flot de billes et plus vous avez de chance de toucher, car plus la cible passe de temps dans votre champs de billes, et moins il est nécessaire de bouger son canon pour suivre son mouvement.

Ce bonus d'angle éventuel est déterminé grâce aux chiffres rouges de la règle rapporteur. Il suffit de placer le compas à la moitié de la distance que souhaite parcourir la cible et de pointer

la flèche en direction du point final visé par le coureur. Ensuite, il suffit de faire coulisser la règle jusqu'à ce qu'elle se trouve au-dessus du tireur, et de regarder l'angle que décrit sa course avec la ligne de tir du tireur. **Le chiffre en rouge** donne le bonus du tireur.

Ex:

Le joueur bleu tente d'effectuer un mouvement de 4 points. On place le rapporteur à mi-course, en visant le point final de la course tentée.

On voit alors que si c'est le joueur A qui le prend pour cible pendant sa course, ce dernier bénéficiera d'un bonus de +1 à son tir, pour ce qui concerne l'angle.

En revanche, si le joueur B le prend pour cible, il bénéficiera d'un bonus de +3, car l'angle est plus fermé.

Important!

Vous découvrirez rapidement, après quelques parties, que courir droit sur l'adversaire n'est définitivement pas une bonne idée...

Obstacles et tir sur cible mouvante

Lorsqu'on effectue un tir sur un adversaire en mouvement, on tient compte de la gêne occasionnée par les obstacles se trouvant dans le champs de tir balayé par le tireur.

Pour déterminer quels sont ces obstacles, on utilise la règle rapporteur pour balayer la zone couverte par la cible, comme le montre le schéma ci-dessous. Tous les obstacles rencontrés par la règle sont pris en compte et considérés comme...

Page 20

... Des gênes potentielles pour le tireur. On ne tient pas compte de l'obstacle de départ du coureur, mais on tient compte de l'obstacle d'arrivée. Puis, lorsqu'on connaît la position du tireur, on consulte la table des obstacles gênants un tir sur cible mouvante pour connaître le malus à appliquer au tireur.

Ex:

Le joueur bleu effectue un mouvement de 5 points.

Le joueur blanc le prend pour cible durant ce mouvement, mais sa ligne de tir est obstruée par 2 bunkers.

L'un des deux est haut (le cylindre), et l'autre est bas (la roquette), mais comme le tireur est à genoux; les deux obstacles génèrent un malus de -2

CHECK ME!!

Succes et echecs.

Echec critique

L'échec critique, c'est l'accident, la tuile, la loi de murphy, le petit rien qui vous empoisonne l'existence.

A paintcheck, il est suggéré de ne jamais faire "1" avec le D20 lorsque vous tirez...

Le "1", c'est la tuile...

Lorsqu'un de vos joueurs obtient un "1" lors d'un de ses tirs, on considère qu'il lui arrive quelque chose de fâcheux, un impondérable qui ruine ses espoirs de succès, pour un instant ou pour toujours.

D'abord, son tir est automatiquement raté, quoiqu'il arrive.

Ensuite, pour savoir ce qui lui arrive exactement, on relance le D20 une deuxième fois, et on consulte le tableau suivant.

1-5 *Problème technique.*

Le marqueur du joueur refuse de fonctionner normalement. C'est peut-être grave. Le joueur reçoit 1 boulets, et devra relancer un D20 au début de sa prochaine activation, avant d'annoncer sa séquence. Si le résultat est supérieur à 5, le marqueur se remet à fonctionner correctement. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, le marqueur est déficient pour le reste de la partie.

6- 12 *Bille scalpée.*

Une bille s'est cassée dans le système du marqueur. Le joueur reçoit un marqueur de bille scalpée. Tant que le joueur ne s'est pas débarrassé de ce marqueur, il reçoit un malus de - 5 au tir. Il faut 3 actions pour se débarrasser du marqueur ('faut nettoyer l'canon...)

13-20 *Reload.*

Le réservoir de billes est vide au pire moment ! Le joueur reçoit un marqueur "reload". Il lui faudra 2 actions pour s'en débarrasser. Tant qu'il ne le fait pas, il ne peut plus tirer.

Page 21

Important!

A paintcheck, on ne tient pas compte du nombre de billes tirées par les joueurs. Ces derniers sont censés avoir suffisamment de billes pour faire la partie et reloader lorsqu'ils en ont besoin. Lorsqu'on obtient un "reload" après un fumble, cela signifie juste que votre joueur n'a pas anticipé et qu'il doit reloader au pire moment, lorsqu'il ne s'y attend pas.

Echec simple

Lorsqu'on obtient au D20 un score inférieur au chiffre donné dans le tableau de tir, on a tout simplement raté son tir, sans autre type de conséquences. On place tout de même un **jeton de tir suppressif** sur un point adjacent à la cible, comme nous le verrons plus loin (chap.. Tir suppressif)

Tir réussi

Si le score obtenu au D20, compte est supérieur ou égal au nombre requis sur la table de tir, cela signifie que vos billes sont en route pour l'impact, si dieu le veut....

Mais le simple fait d'obtenir un succès ne veut pas dire que l'on doit systématiquement placer la figurine de l'adversaire en deadzone.

Le paintball n'est pas si simple. La plupart du temps, lorsqu'on tire sur un adversaire, on ne

fait que le gêner, l'empêcher de jouer comme il le voudrait... C'est bien pour ça qu'on lui balance des kilos de billes!

Esquiver la peinture.

Esquive

Il en va de même à paintcheck. Avoir obtenu un succès au tir indique d'abord que la cible va devoir essayer **d'éviter vos billes**, en revoyant sa position, en cessant de tirer, ou en plongeant derrière un obstacle.

Marge de réussite

Lorsqu'un succès est obtenu au tir, on regarde la marge de réussite, autrement dit la différence entre le score à atteindre et le résultat obtenu avec le dé.

Ex: Si un joueur doit obtenir un 13+ pour toucher et qu'il obtient un 17 avec le dé, sa marge de réussite est de 5 (13, 14, 15, 16 & 17 sont pris en compte).

Cette marge de réussite représente l'efficacité du tir, sa dangerosité.

Pour pouvoir y échapper, la cible doit effectuer un **test d'esquive**.

Test d'esquive

Pour chaque esquive tentée, le joueur ciblé peut faire baisser la marge de réussite du tir d'1D6.

S'il parvient à la réduire à zéro, il est sauvé et reste sur le terrain. Sinon, c'est la deadzone.

Le nombre de dés que chaque joueur peut lancer lors d'un test d'esquive dépend du nombre de DEF qu'il a affectué lors de sa dernière activation.

Nombre de DEF	0	1	2	3	4
Nombre d'esquive	0	1	2	2	2

Ex:

Un joueur blanc est pris pour cible par un joueur bleu. Le joueur bleu devait obtenir 12 pour toucher et a obtenu 19. Sa marge de réussite est donc de 8.

Le joueur blanc a un jeton de 3 def dans son dos, il a donc droit à 2 dés pour son esquive. Le premier dé donne un 2! La marge de réussite tombe donc à 6 et le joueur blanc a encore un dé pour esquiver. C'est l'instant de vérité. Il lance et... obtient un 5! La marge de réussite passe à 1, et comme elle n'a pas été réduite à zéro, le joueur blanc quitte le terrain. S'il avait obtenu un 6 avec son deuxième jet, il se tirait d'affaire...

Esquiver après un mouvement

Si un joueur est pris pour cible alors qu'il est en mouvement, il ne peut effectuer une esquive que s'il a prévu une action de DEF dans sa séquence à la fin de son mouvement.

S'il ne fait aucune action de Def (par exemple s'il ne fait que courir et tirer...) il ne sera pas autorisé à faire une esquive. Dans ce cas, si un tir est réussi sur lui, il va directement en dead zone.

Ex:

Le joueur bleu est activé, et effectue un mouvement de 4 points pour aller shooter le joueur blanc B.

Il fait 1 Mov soutenu (2actions) et un dump soutenu (2 actions).

Si le joueur blanc A le prend pour cible pendant sa course, il n'aura aucun moyen d'esquiver. Pas de DEF= Pas d'esquive.

Alors que si le joueur bleu effectue 1mov, 1 def et un dump soutenu, il pourra effectuer une esquive s'il est touché pendant son mouvement.

Esquive critique

Lorsqu'un coach effectue une esquive et qu'il obtient un 6 avec le dé, il est autorisé à relancer ce dé et à additionner ce résultat au précédent. Cette opération peut être renouvelée tant que le nouveau lancer de dé donne un 6. Ainsi, même les tirs les plus dangereux peuvent toujours être neutralisés. Vous savez, parfois, les billes rebondissent...

Page 22

Ex:

Un joueur doit esquiver un tir dont la marge de réussite est de 13. Comme il a effectué 2 def lors de sa dernière activation, il a droit à 2D6 s'il le désire. Le premier dé donne... un 6! Il peut alors relancer gratuitement ce premier dé, et obtient un 5. Voilà déjà la marge de réussite ramenée à $13-11=2$. A présent, le joueur lance son deuxième dé d'esquive (autorisé par ses 2 def), et obtient un nouveau 5. Le total, $11+5=16$, suffit largement à neutraliser le tir dont la marge de réussite n'était que de 13. Le joueur a esquivé.

Réussite critique

A l'opposé de l'échec critique (la malédiction du "1"...), tout résultat de 20 au dé à Paintcheck signifie que votre tir est particulièrement dangereux pour l'adversaire.

Lorsque vous obtenez 20 au dé lors d'un tir, vous pouvez augmenter votre marge de réussite d'1D6 (relançable si on obtient un 6!).

Ce bonus vous permet donc de réussir des tirs très difficiles, y compris des tirs qui nécessitent un score au dé supérieur à 20

EX:

Un joueur blanc tire sur un joueur bleu. Il a besoin d'un 18 pour toucher. Il lance et obtient un 20. Sa marge de réussite devrait être de 3 (18, 19 & 20...), mais il est autorisé à ajouter le résultat d'1D6 à sa marge. Il obtient 4 avec le D6, et ajoute ses points aux 3 points d'origine. Sa marge de réussite finale est donc de 7.

C'est le résultat d'un tir plutôt adroit, compte tenu du fait qu'il lui fallait obtenir 18 au début...

Conséquences de l'esquive

Une chose est sûre: lorsque vous parvenez à esquiver les billes de l'adversaire, vous restez en jeu, mais vous vous retrouvez dans une position légèrement inconfortable.

L'esquive apporte son cortège de handicap...

les boulets.

Lorsqu'on effectue une esquive, on improvise, on modifie sa position, on perd son champ de vision, on se découvre d'un côté pour se protéger de l'autre, on est gêné par les billes adverses... bref, lorsqu'on est obligé d'esquiver, c'est qu'on n'est pas très bien.

Pour représenter cet état de fait, on attribue à chaque joueur qui effectue une esquive **des Boulets, qui équivalent à des actions en moins lors de sa prochaine activation**. Le nombre de boulets reçu dépend du nombre de dés utilisés pour effectuer l'esquive.

**Pour une esquivé effectuée avec un seul D6, on reçoit 1 boulet.
Pour une esquivé effectuée avec 2D6, on reçoit 4 boulets.**

Ex 1:

Un joueur effectuant une esquivé avec un seul dé reçoit un jeton "boulet". Lors de sa prochaine phase d'activation, sa tout première action devra être de se débarrasser de ce boulet. En fait, c'est comme s'il commençait le tour avec seulement 3 actions.

Ex2:

Un joueur contraint d'effectuer une esquivé avec 2D6 reçoit un jeton "4 boulets", et ne pourra donc rien faire lors de sa prochaine activation. Il ne pourra que se débarrasser de ses boulets.

Important!

Lorsqu'on obtient un 6 avec son premier dé d'esquivé et qu'on le relance, conformément à la règle, ce second jet n'est pas comptabilisé pour déterminer le nombre de boulets que recevra le joueur. Il n'est pas considéré comme un vrai deuxième dé, car c'est un bonus gratuit. Cela signifie que même si vous relancez 7 fois votre premier dé parce que vous n'obtenez que des 6, vous ne recevrez qu'un seul boulet...

“ Ces boulets représentent le fait que l'adversaire vous a forcé à vous recroqueviller, vous ratatiner derrière votre bunker, vous faisant perdre par la même occasion votre champs de vision. L'adversaire tire parti de la situation. Imaginez qu'il ne s'arrête pas de tirer. Il fait de son mieux pour garder l'avantage sur vous, pour vous empêcher de jouer confortablement.”

Niveau de DEF après 4 boulets

Un joueur qui s'est vu remettre 4 boulets n'a pas la possibilité de jouer durant son activation suivante, mais il conserve tout de même un niveau de DEF.

La règle est simple:

Peu importe le niveau de DEF qu'il avait jusque là (1,2, 3 ou 4 DEF), il se retrouve automatiquement avec 1 DEF minimum.

Ex

Un joueur a 3 def. Il se fait tirer dessus, et doit lancer 2 dés d'esquivé pour se tirer d'affaire. Il y parvient , mais reçoit 4 boulets. Plus tard dans le jeu, ce même joueur est activé, mais ne peut rien faire d'autre que se débarrasser de ses boulets. On place tout de même un jeton 1def derrière lui, car c'est son nouveau niveau de def, et cela jusqu'à ce qu'il soit de nouveau activé, et cela bien qu'il ait eu 3 def jusqu'à présent.

Les boulets constituent donc des actions en moins pour la prochaine phase d'activation des joueurs.

Il convient de s'en débarrasser en priorité avant d'effectuer toute autre action.

Mais les boulets ont aussi quelques spécificités désagréables pour celui qui les portent.

Perte du champs de vision

Les joueurs affligés de boulets perdent leur champs de vision.

Par convention, il est recommandé de retourner la figurine des joueurs affligés de boulets en direction de leur base, pour bien garder à l'idée qu'ils ne sont plus "en jeu" à ce moment précis.

Tir reflexe impossible

Un joueur affligé d'un boulet ne peut plus effectuer de tir reflexe, car il ne voit plus le jeu. Il est occupé à se protéger du mieux qu'il peut. Pour la même raison, il perd son jeton de tir suppressif s'il en avait un sur le plateau (voir tir interactif). Ces notions de tir reflexe et tir suppressif sont expliquées plus loin, mais vous verrez qu'il est très ennuyeux d'en être privé.

Page 23

Ex situation 1

Le joueur bleu A est activé. Bien que le joueur blanc mette la pression sur lui (présence du jeton de tir suppressif), le joueur bleu A décide de tenter un tir.

Et il y parvient! Pour l'instant, imaginons qu'il est le plus rapide (nous verrons plus tard comment). Il touche le joueur blanc et le contraint à effectuer une esquive avec 2 d6 avant que ce dernier n'ait le temps de risposter.

Le joueur blanc parvient à esquiver, mais il reçoit un jeton "4 boulets" et perd immédiatement son jeton de tir suppressif. De plus, on retourne sa figurine.

A présent, c'est le joueur bleu qui a l'avantage. Il s'est libéré de la pression du joueur blanc et c'est lui, désormais, qui a un jeton de pression sur l'adversaire: on place donc à côté du joueur blanc retourné un jeton "avantage" correspondant au numéro de jersey du joueur bleu.

Ex Situation 2

Le joueur bleu B est activé.

Il court jusqu'au cylindre, et le joueur blanc ne peut rien faire contre ça. Il a perdu son champs de vision et ne peut donc effectuer aucun tir de réaction.

Les boulets parlent les premiers

Un coach qui active un joueur affligé de boulets parle toujours le premier au début du round, même si l'adversaire est en infériorité numérique sur le terrain. On en peut jamais avoir l'avantage avec un joueur affligé de boulets.

Position fragilisée

"Lorsqu'on est contraint d'esquiver de la bille, on fragilise souvent sa position d'un côté pour la renforcer de l'autre. C'est pourquoi les boulets représentent aussi un malus à la protection d'un joueur pour tous les tirs à venir provenant d'un angle différent de celui dont est venu le premier tir."

Et oui, on ne peut pas toujours se protéger de tout le monde en même temps sur un terrain de paintball.

Ex

Le joueur blanc 1 a touché le joueur bleu et l'a contraint à esquiver. Le joueur bleu a reçu 1 boulet.

Par la suite, dans les rounds à venir, si les joueurs 2 et 3 essaient de tirer sur le joueur bleu, ils n'auront pas les mêmes chances de toucher. Le joueur 2 a plus ou moins le même angle de tir que le joueur 1, et n'aura donc pas de bonus particulier par rapport à ce dernier.

En revanche, le joueur 3 prend le joueur bleu pour cible, il obtient un bonus de +1 car il tire depuis un angle radicalement différent de celui qu'avait le tireur qui a forcé le joueur bleu à esquiver.

Ainsi, pour éviter les billes provenant de sa gauche, le joueur bleu s'est un peu découvert sur sa droite...

Esquives multiples

Si un joueur qui a déjà un boulet est contraint d'esquiver à nouveau dans les rounds suivants AVANT sa nouvelle phase d'activation (et donc avant qu'il n'ait pu se débarrasser de son boulet), il peut effectuer une nouvelle esquive mais n'aura droit qu'à 1 D6, même s'il a 4 def derrière lui. Et si cette deuxième esquive est réussie, il changera son jeton 1 boulet contre un jeton 4 boulets.

Ex:

Reconsidérons l'exemple ci-dessus. Le joueur bleu a été touché et contraint à l'esquive. Il a reçu un boulet, ce qui a diminué sa protection de 1 point pour les tirs provenant de sa droite. A présent, s'il est touché de nouveau par le joueur 2 ou 3, il ne pourra esquiver qu'avec 1 D6, bien qu'il ait 2 def derrière lui. Normal, il a déjà esquivé une première fois.

TIR INTERACTIF

Tirs suppressifs.

A Paintcheck, lorsqu'un tir a été effectué, et quelqu'en soit l'issue, on place toujours un jeton de tir suppressif correspondant au numéro du tireur sur un point adjacent à la cible, pour indiquer que le tireur est en alerte sur cette zone en particulier.

Si le tir a été un échec, on met le jeton sur sa face simple, pleine. En revanche, si le tir a été un succès et que l'adversaire a été contraint d'esquiver, on place le jeton sur sa face "Avantage", celle avec un croissant noir. Ce marqueur, quel que soit sa face, signifie plusieurs choses, comme nous le verrons plus loin.

Page 24

Mettre la pression

Tout d'abord, il indique que le tireur met la pression sur sa cible tant qu'il n'a pas décidé de tirer ailleurs ou qu'il n'a pas été contraint d'abandonner sa position.

Effectuer un tir suppressif

Cette pression signifie que si le joueur ciblé tente un **tir** ou un **mouvement**, le joueur qui lui met la pression est autorisé à effectuer un tir simple, "gratuit", c'est-à-dire sans qu'il lui en coûte aucune action. Du reste ce type de tir intervient lorsque c'est à l'adversaire d'activer son joueur.

EX Situation 1

Le joueur bleu est activé.

Le joueur blanc 1, lors d'une précédente activation, a tiré sur le joueur bleu mais l'a manqué. Il a cependant laissé un jeton de tir suppressif près de lui.

Lorsque le joueur bleu est activé, il tente de tirer sur le joueur blanc 2. Comme le joueur blanc 1 met la pression sur lui, il y aura un tir simultané des deux joueurs: bleu tire sur

blanc 2, et blanc 1 tire sur bleu. (sauf que le joueur blanc aura un bonus à l'initiative, comme il est expliqué plus loin). Notez que le joueur blanc 1 est autorisé à tirer de nouveau, bien qu'il ait déjà été activé précédemment. Le tir suppressif est gratuit.

Situation 2

Le joueur bleu est activé.

Il veut effectuer un mouvement de 3 points jusqu'au cylindre couché. Le joueur blanc est en pression sur lui, il est donc autorisé à effectuer un tir gratuit sur le joueur bleu pendant son mouvement, bien qu'il ne soit pas encore activé.

Important!

Le tir suppressif est gratuit mais ne peut être soutenu. Cela reste un tir simple, sauf si le jeton était sur sa face noire (voir plus bas "avantage")

Bonus à l'initiative

Le marqueur de tir suppressif donne de surcroît un bonus de +2 en rapidité au tireur si sa cible tente d'effectuer un tir sur lui ou sur un de ses coéquipiers. Ce bonus lui donne un avantage conséquent pour tirer avant sa cible.....

Croissant noir: Avantage

Lorsqu'un tir a été un succès, et que l'adversaire a été contraint d'effectuer une esquive pour rester en jeu, on utilise la face bicolore du jeton de suppression pour indiquer que le tireur a pris un avantage très net sur son opposant. Cette face bicolore indique que non seulement le tireur bénéficie du bonus de **+2 au test de rapidité** en cas de tir adverse, mais qu'il bénéficie en outre d'un bonus de **+2 au tir** !.

La situation est alors très inconfortable pour le joueur verrouillé...

Tir suppressifs et côtés de l'obstacle

Un jeton de tir suppressif est toujours lié à un côté de l'obstacle visé, que ce soit le côté gauche, droit, ou même le dessus d'un obstacle bas. Dans tous les cas, si le joueur verrouillé décide de tirer par un autre côté de l'obstacle, le joueur qui lui met la pression **ne peut pas effectuer de tir suppressif**.

Ex: Dans une telle situation, le joueur blanc 1 ne peut effectuer de tir suppressif car sa cible tire par le côté du bunker qui n'est pas sous pression.

En revanche, si le joueur sous pression tente de quitter l'obstacle, quelque soit le côté, le tir suppressif est autorisé (voir exemple précédent situation 2)

Priorité des verrouillages

“ Cette règle illustre le fait qu'au paintball, on ajuste toujours sa position selon l'adversaire qui a le plus d'angle sur soi, qui nous contraint à rentrer le plus derrière notre obstacle pour rester protégé.”

Cette règle est très délicate mais très importante pour le réalisme du jeu.

Poser un jeton de suppression sur un adversaire interdit à celui-ci de poser à son tour un jeton de suppression entre le votre et l'intérieur de son champs de vision.

EX:

Le joueur blanc 1 est activé.

Il tire sur le joueur bleu et le manque, mais place un jeton de pression près de lui.

A partir de maintenant, tant que ce jeton est en jeu, le joueur bleu ne peut pas placer de jeton de pression dans la zone rouge, entre la ligne de tir du joueur 1 et la limite intérieure de son champs de vision. La raison en est qu'il lui serait impossible de rester focalisé sur une cible se trouvant dans cette zone car le joueur 1 met trop de pression sur lui.

La présence de ce jeton de suppression prioritaire ne vous interdit pas d'effectuer des tirs reflexe classiques, mais elle interdit la prise d'avantage sur un adversaire situé entre la ligne intérieure de votre champs de vision et la ligne de suppression de votre adversaire.

Tir reflexe.

Le tir reflexe est le plus courant des tirs à Paintcheck.

On appelle tir reflexe le tir effectué en réaction à une action de l'adversaire. Le tir reflexe a la particularité de survenir pendant le tour de l'adversaire. En effet, on effectue ce tir alors que c'est l'adversaire qui active un de ses joueurs. C'est une réaction à un tir ou un mouvement adverse. Si un joueur adverse tente un tir ou un mouvement dans le champs de vision d'un ou plusieurs de vous joueurs, déclarez simplement que vous effectuez un tir reflex en réaction à cette action.

Si vous êtes suffisamment rapides et si l'angle de tir le permet, vous pouvez toujours effectuer un tir reflexe sur un tir ou un mouvement adverse. C'est ce qui fait l'interactivité du jeu. Il est important de garder à l'esprit que vos joueurs ont toujours la possibilité de tirer après qu'ils aient été activés...

Le tir reflexe est "gratuit", c'est-à-dire qu'il ne coûte aucune action. En revanche, il requiert certaines conditions préalables.

Important!

Les mouvements protégés ne déclenchent pas les tirs reflexe.

Exemple: Un joueur qui se déplace derrière un sous-marin pour changer d'angle ne permet à l'adversaire de tirer.

Conditions du tir reflexe

Pour avoir le droit d'effectuer un tir reflexe en réponse à une action de l'adversaire, il faut remplir les conditions suivantes.

A - L'action déclenchant le tir reflexe doit être dans le champs de vision du tireur potentiel.

B - Le tireur ne doit pas avoir plus de 3 DEF (lorsqu'on effectue 4 DEF, on ne réagit pas, on se protège, et c'est tout...)

C - Le tireur ne doit pas avoir de "boulets" .(voir Esquive)

Ex:

Le joueur bleu est activé. Il effectue 1 mov de 3 points pour se rendre à la petit roquette.

Le coach blanc n'a pas de joueur à activer dans cette partie du terrain, mais il décide d'effectuer des tirs reflexes sur le mouvement du joueur bleu.

Malheureusement, la situation ne lui donne pas beaucoup de possibilités.

Blanc 1 a une ligne de tir, donc il peut tirer.

Blanc 2 ne voit pas le mouvement, et ne peut donc pas tirer.

Blanc 3 a un boulet, il ne peut pas tirer.

Blanc 4 a effectué 4 def lors de sa dernière activation: il ne peut pas tirer.

La conclusion est simple: seul Blanc 1 peut effectuer un tir reflexe sur ce mouvement.

Effectuer un tir reflexe

Le tir réflexe est un peu moins efficace qu'un tir simple: sa **valeur de base n'est que de 9**, et il n'est évidemment pas possible de le soutenir, puisque le joueur qui tire n'est pas activé. Cette valeur de base est en revanche modifiée par les facteurs classiques.

Important!

Que l'on effectue un tir suppressif ou un tir reflexe, il convient de s'assurer qu'on a bien appliqué tous les modificateurs habituels avant de lancer les dés. Les modificateurs d'angle, de distance et de ligne de tir s'appliquent normalement pour ce type de tir.

Page 26

Le joueur bleu est activé. Il tente de tirer sur Blanc 2

Les deux joueurs blancs décident de faire des tirs reflexes sur lui.

Bien que la valeur de base de ce tir ne soit que de 9, ils ont de bons bonus à cette distance.

Blanc 1 a +2 pour la distance et +2 pour l'angle, donc une valeur de tir finale de $9+2+2=13$

Blanc 2 a +1 pour la distance et +4 pour l'angle, donc une valeur de tir finale de $9+4+1=14$

Important!

Lorsqu'un joueur se trouve derrière un obstacle long et qu'il se déplace derrière cet obstacle, l'adversaire n'est pas autorisé à effectuer de tir reflexe sur lui. Le mouvement est considéré comme sûr.

Fragiliser sa défense

Le tir reflexe peut présenter des inconvénients, et il n'est pas toujours judicieux d'y avoir recours.

En effet, lorsqu'on est sur le terrain et que l'on a travaillé sa position pour offrir le moins de surface visible à l'adversaire, il peut être hasardeux de changer brutalement cette position pour faire feu dans une nouvelle direction....

C'est bien souvent dans ces moments que l'on se fait toucher par l'adversaire, qui n'attend que ce petit changement de position qui lui découvre soudain le bout de votre loader où le sommet de votre masque....

Pour représenter cet état de fait à Paintcheck, on applique la règle suivante:

Plus un joueur est amené à se découvrir pour effectuer un tir reflexe, plus il a de chances de perdre une DEF au passage.

On utilise la règle rapporteur pour déterminer si le tir reflexe nécessite de la part du tireur une grande modification de son angle de tir, en prenant comme point de repère sa ligne de tir suppressif, et on consulte le tableau ci-dessous, qui donne le nombre de chances qu'a le tireur de perdre une DEF en effectuant son tir reflexe.

Ex:

Le joueur bleu 2 est activé, et effectue un mouvement de 4 points pour atteindre le sous-marin.

Le coach blanc veut effectuer un tir reflexe sur lui avec son joueur blanc 4. Ce dernier était jusque là en train de tirer sur Bleu 1. On utilise donc la règle rapporteur pour déterminer l'ampleur du changement d'angle qu'implique ce tir reflexe. La règle indique que le nouveau tir est effectué deux segments d'angle plus loin que la ligne de tir origine de Blanc4, et qu'en conséquence, Blanc 4 perdra 2 def s'il tente ce tir. C'est plutôt risqué, compte tenu du fait que Blanc 4 n'a que 2 def derrière lui, et qu'il n'en aura donc plus jusqu'à sa prochaine activation s'il effectue ce tir. Il devra compter seulement sur le cylindre!

S'il décide de tirer néanmoins, son jeton de tir suppressif sera déplacé à côté de la destination finale de Bleu 2, le joueur activé. Ainsi, le joueur bleu 1 se trouvera "libéré" de la pression...

Si la cible du tir reflexe se trouve dans le même segment d'angle que l'ancienne cible du tireur, ce dernier a 1 chance sur 3 de perdre 1 def (lancez un D6: un résultat de 1 ou 2 indique que le joueur perd une def. 3ou +, il n'en perd aucune.)

Puis, pour chaque segment au delà du premier, **le tireur perd automatiquement une DEF en effectuant un tir reflexe.**

Important!

Si le joueur qui effectue le tir reflexe n'avait plus de jeton de tir suppressif en jeu à ce moment là, on considère qu'il est dans le même segment d'angle que sa cible, et il a tout de même 1 chance sur 3 de perdre une DEF.

Tirs reflexes multiples

Pour une même action entreprise par un joueur, l'adversaire peut déclencher autant de tirs reflexe qu'il a de joueurs capables de tirer, dans la limite des contraintes évoquées (qui peut tirer etc....) Et bien sûr, chaque joueur ne peut effectuer qu'un tir reflexe par round.

De même, un joueur qui a déjà effectué un tir reflexe au round précédent peut en effectuer d'autres ultérieurement si de nouvelles occasions se présentent. Attention toutefois à ne pas perdre toutes ses DEF à force de vouloir tirer sur tout ce qui bouge !

Tirs simultanés.

Qu'appelle-t-on des tirs simultanés à Paintcheck ?

Tous les tirs réalisés lors d'un même round de jeu sont considérés comme simultanés. Ces tirs peuvent être de plusieurs natures: tirs simples, tirs suppressifs, tirs reflexes, bunkering... Dans tous les cas, dès lors que plusieurs tirs surviennent lors d'un même round, on doit effectuer des tests de rapidité pour déterminer dans quel ordre s'effectuent les tirs.

Tests de rapidité

Une fois que l'on a déterminé tous les tirs qui vont avoir lieu lors du round, on effectue le test de rapidité pour chacun des tireurs.

Page 27

Le test de rapidité s'effectue en lançant un D6, qui peut être modifié par plusieurs modificateurs.

Une fois que les tests de rapidité ont été effectués, on résoudra les tirs en commençant par le tireur ayant obtenu le score le plus haut.

Ex:

Le round 5 commence.

Le coach bleu active son joueur 2, mais le coach blanc n'a plus de joueur à activer. Le coach bleu décide d'aller dumper l'adversaire à la fusée avec Bleu 2.

Qui peut réagir à cette action?

Blanc2 a un boulet, il ne peut donc rien faire.

Blanc4 est focalisé sur le côté gauche de la fusée, il ne peut rien faire car il ne voit pas le mouvement en cours.

Blanc3 peut tirer, car il voit Bleu2 durant les deux derniers points de sa course. Cependant, comme Blanc3 est sous la pression de Bleu1, ce dernier sera autorisé à faire feu...

Comme on le voit ici, le simple mouvement de Bleu2 déclenche une cascade de 3 tirs:

Bleu2 dumper Blanc 4

Bleu1 tire sur Blanc3

Blanc 3 tire sur Bleu2

Maintenant, la question clé: qui tire le premier?

Bleu2 lance le D6 et obtient 3

Bleu1 lance le dé et obtient 5

Blanc3 lance le dé et obtient 3

L'ordre de tir est presque établi, mais gardons à l'esprit que plusieurs modificateurs entrent en ligne de compte. Nous devons les connaître pour terminer cet exemple clé.

Modificateurs de rapidité :

Tir suppressif

La plus courante est la présence d'un jeton de tir suppressif ou d'avantage, qui donne un bonus de +2 au test du tireur.

Ex: Blanc3 s'apprête à faire feu sur Bleu2 avant que celui ne dumper son coéquipier. Mais comme Bleu1 est en pression sur lui, ce dernier bénéficie d'un bonus de +2 à son initiative. Comme Bleu2 a obtenu un 5 au D6, son initiative finale est de 7!

Modificateur de tir reflexe :

-1 initiative

Ex:

Blanc3 effectue un tir reflexe, il doit donc retrancher 1 à son jet d'initiative, qui était de 3.

Son initiative finale est donc 3-1=2

Mouvement :

Lorsqu'un joueur a effectué un mouvement avant de tirer, il se voit affligé d'un malus en cas de test de rapidité.

Deux situations peuvent se présenter:

- Le mouvement du joueur fait plus de 4 points. Dans ce cas, les autres tireurs seront toujours plus rapides que le coureur, et son tir sera effectué en dernier (il s'agit bien sûr ici de points "vulnérables" de mouvement. Les tireurs doivent tenir compte uniquement des points de mouvement qu'ils voient!)

- Le mouvement fait 1, 2, 3 ou 4 points. Dans ce cas, le coureur a une chance d'être plus rapide que ceux qui lui tirent dessus, qui n'auront peut-être pas la possibilité de tirer pendant son mouvement. Lorsque le joueur qui a couru lance son dé d'initiative avant de tirer, il doit alors soustraire 1 à ce résultat par point de mouvement effectué dans le champs de vision de l'adversaire.

S'il obtient un score supérieur à celui de ses adversaires, il tirera avant eux. En revanche, s'il ne remporte pas le test d'initiative, les tireurs feront feu avant lui, mais contre sa valeur de protection, pas contre sa valeur de mouvement. Logique: son mouvement est terminé.

Ex:

Blue2 effectue un mouvement "vulnérable" de 2 points dans le champs de vision de Blanc 3. Son mouvement est court, il est donc autorisé à lancer le dé d'initiative. Souvenez-vous qu'il a obtenu 3. Il doit donc retrancher 2 points à ce résultat: son initiative finale est donc de 1

Bunkering :

Si un joueur qui effectue un bunkering est la cible de tirs provenant des coéquipiers de sa victime, il peut être touché avant de parvenir à effectuer son bunkering. Le test s'effectue normalement, et le joueur qui effectue le bunkering aura probablement un malus dû au mouvement, puisqu'il se sera sûrement déplacé. En revanche, les joueurs qui tentent de le toucher durant son action devront remporter leur test de rapidité avec au moins 2 points d'écart s'ils veulent être considérés comme tirant avant le bunkereur. S'ils ne gagnent le test que d'un point, les tirs et le bunkering seront considérés comme simultanés!

C'est un petit avantage dont bénéficient les joueurs qui tentent des dumps. Cette règle retranscrit une réalité du terrain qui veut qu'en compétition, en cas de litige, et compte tenu de la rapidité des événements, le bénéfice du doute est souvent donné au joueur qui attaque. (Cela est également dû au fait que de toutes façons, sa cible est souvent trop "repeinte" pour pouvoir être remise en jeu rapidement....)

Ex:

Souvenons-nous que l'initiative finale de Blanc3 est 2.

Comme celle de Bleu2, le dumper, est de 1, on considère que la différence n'est pas assez manifeste: les deux tirs seront considérés comme simultanés parfaits.

Tirs multiples :

Si un joueur effectue plusieurs tirs durant son activation, il n'effectue que le test de rapidité du premier tir. La rapidité de ses tirs suivants sera déterminée en retranchant 2 points à chaque nouveau tir.

Egalité d'initiative :

Lorsqu'on teste les initiatives et que l'on obtient des scores égaux une fois que tous les modificateurs ont été appliqués, les tireurs doivent être considérés comme complètement simultanés. En conséquence, le résultat de leurs tirs seront pris en compte, quoiqu'il advienne.

Ex:

Dans notre exemple, Blanc3 et Bleu2 sont considérés comme étant en égalité d'initiative. Imaginons à présent que Bleu1 ait manqué son tir au rang 7 d'initiative. Dans ce cas, Blanc3 est toujours en jeu et autorisé à tirer. Son tir Et celui de Bleu2 seront donc effectués, même si les deux réussissent. Dans ce cas, si le dumper shoote Blanc4 à la fusée puis se fait shooter par Blanc3, les deux joueurs seront sorits du terrain. Les tirs ne sont jamais annulés en cas d'égalité d'initiative.

Tirs annulés :

Lorsqu'un joueur qui est supposé tirer dans un round est éliminé du jeu ou contraint à l'esquive avant que son tir n'ait eu lieu, par un tireur plus rapide que lui, son tir est évidemment annulé. Que le joueur touché soit contraint à l'esquive ou directement envoyé en dead box, son tir n'aura pas lieu s'il a été touché par un tireur plus rapide.

Ex: Terminons notre exemple. Bleu1 tire le premier dans notre situation (rang 7 d'initiative). Imaginons que son tir soit un succès, et qu'il touche Blanc3, le forçant à l'esquive. Blanc3 ne sera pas autorisé à tirer sur Bleu2: il a été touché par un tireur plus rapide que lui...

Important!

Comme nous l'avons déjà dit au début de ce livre, il est important de comprendre que ce n'est pas forcément le joueur qui déclare un tir en premier qui tire le premier. Seuls les tests de rapidité déterminent dans quel ordre s'effectuent les tirs.

Page 28

Tour de break

L'art de l'ouverture

Dans un match de paintball, on appelle "break" la phase de jeu durant laquelle chaque équipe se déploie sur le terrain en tâchant d'appliquer au mieux une tactique établie au préalable. Cette phase de jeu ne dure qu'une poignée de secondes, dans la réalité. On essaie d'atteindre certains modules choisis à l'avance, et on tente d'empêcher les joueurs adverses de se déployer à leur guise. Le "break" est une phase de jeu capitale qu'il convient de préparer avec minutie. Les équipes pros y consacrent beaucoup de temps, car un break bien réalisé peut décider du sort d'une partie.

Il en va de même à paintcheck.

Tout d'abord, le tour de break est le seul tour où on note sur papier les actions que vont entreprendre les joueurs de chaque équipe, afin qu'aucun des deux coaches ne soit influencé par les options tactiques de son adversaire. On utilise pour cela une feuille appelée *feuille de break*, sur laquelle on consigne la séquence d'actions de chaque joueurs.

Feuille de break.

La feuille de break est utilisée pour préparer le premier tout d'un match. Passez d'abord

quelques minutes à élaborer une tactique (où iront vos joueurs, où shooteront-ils une fois sur place etc...) Puis, transcrivez leurs sequences sur la feuille de break, comme expliqué ci-dessous.

Prebunking

- 1- **Cochez cette case si votre joueur va être un prebunker.**
- 2- **Inscrivez ici les coordonnées de sa position dans la zone de prebunking(lettre+chiffre)**
- 3 **Inscrivez ici les coordonnées du point qu'il va prébunker (L+C)**
- 4 **achevez la sequence du prebunker (2 cases)**

Actions classiques

- 1- **Inscrivez dans chacune des cases le type d'action effectuée par le joueur : MOV, DEF, TIR...**
- 2- **Pour les tirs et les mouvements, inscrivez les coordonnées du point concerné.**

Page 29

Prebunking.

Lors de cette phase d'ouverture, certains joueurs vont avoir un statut particulier: celui de prebunker.

Les prebunkers sont des joueurs qui, dès le coup d'envoi, ont pour mission de tirer à feu nourri sur des positions clé du terrain afin d'en interdire l'accès à l'adversaire, ou de tirer sur les prebunkers adverses pour les contrer. Pour schématiser, on peut dire qu'ils s'efforcent d'élever un mur de billes sur la trajectoire des coureurs ennemis. Ils restent ainsi une poignée de secondes à tirer sans discontinuer, avant de gagner un obstacle. Ces obstacles sont en général les plus proches de la base de départ, car après avoir passé plusieurs secondes à tirer, il serait hasardeux d'effectuer des déplacements trop longs.

Les joueurs à qui incombe cette tâche deviennent donc, pour le temps du tour de break, des joueurs particuliers, les prebunkers. Et ce statut leur confère quelques particularités.

Désignation des prebunkers

Au début de la partie, lorsque chaque coach remplit sa feuille de break, il peut désigner autant de prebunkers qu'il le souhaite. Il peut n'en avoir aucun, mais il peut également désigner tous ses joueurs.

A paintcheck, un joueur est appelé prebunker si sa première action de jeu est un tir.

Ainsi, sur la feuille de break, le coach désigne son joueur comme prebunker en cochant la case appropriée.

Page 30

Déploiement des prebunkers :

Lorsque la partie débute, chaque coach déploie ses prebunkers sur les points de son choix à l'intérieur de la zone de prebunking. C'est en quelque sorte un mouvement gratuit accordé aux prebunkers. **Ce mouvement hors-phase de jeu est la toute première action que doit accomplir un coach lorsqu'une partie débute.**

Sur la feuille de break, le coach aura pris soin d'indiquer sur quel point il compte déployer

son prebunker, en utilisant les côtes sur les bords du terrain.

Ex:

L'équipe bleue a prévu 3 prebunkeurs. Comme il est mentionné sur la feuille de break, ils se déploient de cette façon.

Joueur 1: H11

Joueur 2: H13

Joueur 3: I11

L'équipe blanche a 4 prebunkeurs, déployés comme suit:

Joueur1: I11

Joueur2: J13

Joueur3: E11

Joueur4: D12

Important!

S'il n'a pas désigné de prebunkeurs, il ne déploie aucun joueur dans la zone et se contentera d'activer ses joueurs aux différents rounds. Il n'a rien d'autre à faire durant la phase de déploiement que de regarder son adversaire déployer ses prebunkeurs.

Ordre des prebunkeurs

Chaque coach doit obligatoirement attribuer à ses prebunkeurs les premiers numéros d'ordre consécutifs, car ils sont les tous premiers joueurs à effectuer une action déterminante sur le terrain.

Ex:

Un coach qui a 2 prebunkeurs doit obligatoirement leur attribuer les ordres 1 & 2. Un coach qui a 3 prebunkeurs doit leur attribuer les ordres 1, 2 & 3

Effectuer un prebunking

Pour effectuer un prébunking, on procède à peu près comme pour le tir suppressif et on utilise le même jeton en ce qui concerne le déclenchement du tir. Nous verrons en revanche que la zone d'influence du prebunking est plus étendue que celle du tir suppressif classique.

Comme nous l'avons mentionné plus haut, chaque coach aura écrit sur sa feuille l'endroit précis où son joueur va effectuer son prebunking. Ainsi, lorsque le jeu commence, et une fois que les prebunkeurs ont été déployés, chaque coach peut déposer sur les points prebunkés un jeton de tir suppressif correspondant à son numéro de jersey.

Ces jetons demeurent efficaces jusqu'à ce que les prebunkeurs **achèvent leurs séquences** respectives (voir plus bas)

Puis, il suffira d'utiliser le gabarit de prebunking pour déterminer si un éventuel joueur adverse se trouve dans le "mur de billes".

Page 31

Gabarit de prebunking

Lorsqu'on prebunk, on crée une sorte de mur de billes que l'adversaire va devoir traverser pour atteindre son objectif. Pour représenter cet état de fait dans le jeu, on utilise un gabarit de prebunk, qui figure ce mur de billes.

Ce mur est moins long qu'on pourrait le croire. En effet, lorsqu'on tire à l'autre bout du terrain, au paintball, les billes n'ont pas une trajectoire rectiligne mais courbe. De fait, les billes

survolent la majeure partie du terrain pour n'être dangereuses que dans la partie ciblée. C'est pour cette raison que le gabarit de prebunk n'est pas aussi long que la règle de tir. Ne rêvez pas.....

Le point que l'on désigne sur la feuille de break est le **point Origine du prebunking**. C'est sur ce point que l'on positionnera une extrémité du gabarit de prebunking, l'autre étant orientée vers le tireur.

Si le gabarit vient à couper la trajectoire d'un coureur adverse ou vient recouvrir un prebunkeur immobile, ce dernier a une chance d'être touché.

Ex

Le coureur blanc5 court tout droit dans le mur de billes créé par le prebunkeur Bleu1. Il a une chance d'être touché par les billes de ce dernier.

Ex2

Le prebunkeur Blanc4 prebunk assez profond dans le camp adverse afin d'interdire l'accès au cylindre situé en A5. Malheureusement, le coureur Bleu effectue une course en aigle, et passe en quelque sorte "sous" les billes de l'adversaire. Ici, le choix de trajectoire du coach bleu était bon: s'il avait tenté de passer par la bande, il aurait probablement eu des problèmes...

Résolution du tir de prebunk

Comme pour un tir classique, on tient compte de la distance entre le tireur et le point origine, ainsi que des éventuels obstacles gênants sur la trajectoire des billes. On tient également compte de l'angle de la course de l'adversaire par rapport à la trajectoire des billes, comme pour un tir sur mouvement classique.

Ex:

Retour à l'exemple 1.

Dans cette situation, la règle-rapporteur donne un modif' de -2 pour la distance, et un modif de +4 pour l'angle de la course.

La valeur de prebunking de Bleu1 est donc de $10-2+4=12$

Le coureur Blanc 5 a une valeur de mouvement de 10, classique.

Bleu1 a besoin d'obtenir un 9 au D20 pour toucher (12 vs 10, sur la table de tir). Il lance et obtient 14!

Blanc 5 est touché, mais comme la dernière action de sa séquence est une DEF (voir feuilles de break), il est autorisé à effectuer une esquive en arrivant avec 1 D6.

La marge de succès du tireur est de (9, 10, 11, 12, 13, 14)= 6. Blanc5 doit donc obtenir un 6 avec le D6 pour rester en vie. Il lance et obtient... 1! Pas de chance. Il va directement en dead zone.

S'il avait obtenu le 6 nécessaire, il serait resté en jeu, derrière l'obstacle visé (la pyramide), mais aurait reçu immédiatement un jeton "boulet".

Important!

La seule différence entre le prebunking et un tir classique est que l'on ne tient pas compte de la longueur du mouvement du coureur, puisque le prebunkeur ne tire pas réellement sur un joueur en particulier. Il ne fait qu'élever un mur de bille là où il pense voir arriver des joueurs adverses, et cela quelque soit le nombre d'adversaires qui tombent dans le piège.

Ainsi, avec un seul et même prebunking, on peut toucher plusieurs adversaires, si plusieurs adversaires viennent se jeter dans vos billes. Petit

chanceux...

Durée du prebunking

Une action de prebunking peut durer plusieurs rounds c'est à dire jusqu'à ce que le prebunker achève sa séquence. En conséquence, si plusieurs joueurs adverses croisent la trajectoire d'un même tir de prebunking, ils ont tous une chance d'être touchés.

Achever sa séquence

Un tir de prebunking coûte 2 actions. En conséquence, un prebunker dispose encore de 2 actions pour achever sa séquence. Il peut par exemple se déplacer et effectuer une défense,

Page 32

... ou effectuer une DEF et tirer s'il s'estime déjà bien placé. Ces actions sont évidemment à noter sur la feuille de break au début de la partie.

Ex:

Bleu2 finira sa séquence en courant jusqu'au point L12 et en effectuant une DEF. Il ne fera cela que lorsque les coureurs auront tous été activés.

Néanmoins, ces dernières actions ne seront réalisées qu'à la toute fin du tour de break, lorsque tous les joueurs non-prebunkers auront été activés. Les prebunkers attendent ainsi le tout dernier moment pour cesser de tirer et courir se mettre à couvert.

Ainsi, lorsque le tour de break commence, on déploie d'abord les prebunkers, puis chaque coach active à tour de rôle ses joueurs restants, jusqu'à ce que tous les joueurs aient été activés, et que toutes les interactions aient été résolues (runners croisant un feu de prebunk, bunkering etc....) Lorsque tout ceci a été fait, les prebunkers doivent achever leur séquence, c-a-d effectuer les actions 3 et 4 de leur séquence, telles qu'elles ont été indiquées sur la feuille de break.

On effectue ces dernières séquences en respectant à nouveau les ordres qui ont été attribués aux joueurs en début de partie. Ceci est important, car ce n'est que lorsqu'un prebunker achève sa séquence que son jeton de prebunk est enlevé du plateau. Vous réaliserez en jouant que l'ordre dans lequel les prebunkers vont se mettre à couvert a une importance, car il est possible qu'un prebunker adverse, en tentant de gagner un obstacle vienne couper le feu d'un de vos propres prebunkers qui n'a toujours pas lâché son prebunking.

Ex:

Retournons à notre situation précédente.

Tous les coureurs ont été activés: le coach blanc a perdu son coureur 5 qui tentait d'atteindre la pyramide centrale. Les deux coureurs bleus ont atteint leurs objectifs. Il est temps à présent d'achever les séquences des prebunkeurs.

Blanc1, qui est déjà à l'abri derrière un cylindre, décide de se concentrer sur le joueur bleu qui a atteint la fusée. Il récupère donc son jeton de tir suppressif et le place près du joueur bleu en question.

Passons sur la fin de séquence de Bleu1 et Blanc2, et attardons-nous sur Bleu2.

Lorsque le tour a commencé, il y avait 2 jetons de prebunking près de lui et de la zone qu'il projetait de traverser après son prebunking. On trouvait là les jetons Blanc 1 et Blanc3. mais comme Blanc1 a achevé son prebunking avant lui et a changé d'angle de tir, il ne reste plus qu'un jeton de prebunking au moment ou Bleu2 achève sa séquence: Bleu3.

Mais un seul prebunker peut suffir, bien qu'ici, la distance soit grande entre les deux joueurs...

Achever sa séquence en tirant

Si la situation le permet, un coach peut très bien décider que la dernière action de son prebunker est un tir. Il l'aura noté sur la feuille de break, comme il se doit. Pourtant, si son joueur est placé en deça de la ligne 8, il n'est pas obligé de mentionner sur la feuille sur quelle case se dirige son tir. C'est le privilège des joueurs de fond de terrain, qui peuvent choisir au dernier moment sur quel adversaire ils vont faire feu.

En conséquence, le coach peut attendre le moment où il achève la séquence de son joueur pour désigner le point qu'il prend comme ligne de tir.

Ex:

Comme nous l'avons vu dans l'exemple ci-dessus, Blanc1 a décidé de shooter la fusée pour finir sa séquence. Il s'adapte à la nouvelle situation, jouant son obstacle par le sommet, pour avoir un champs de vision de 180°. Il peut donc choisir sa cible parmi les adversaires.

Options de prebunking.

Prebunking sur prebunkers.

Il peut arriver, lors du tour de break, qu'un coach décide de prebunker les prebunkers de l'adversaire, c-à-d de poser ses jetons de prebunking dans la zone de prebunk de l'adversaire.

Pour cela, il doit d'abord l'inscrire sur sa feuille de break, puis poser les jetons sur les points visés. Ensuite, on doit déterminer si un prebunker est touché par le prebunk en regardant si le gabarit de prebunking touche l'un des joueurs adverses dans la zone. Si c'est le cas, ce ou ces prebunker(s) a(ont) une chance d'être touché(s).

Ex:

Dans notre exemple, on voit que, bien que Bleu3 ait prebunké la zone de prebunking adverse, il n'a trouvé aucun adverse sur sa ligne de tir.

Résolution du prebunking sur prebunker

Là encore, on résoud le tir comme un tir classique, mais on ne va pas utiliser la caractéristique de mouvement de la cible, puisqu'elle est pratiquement immobile.

Valeur de protection des prebunkers

On utilise dans ce cas la caractéristique DEF de la cible, **mais multipliée par 2**.

Pourquoi ce privilège ? C'est très simple. Lorsqu'on est prebunker, on sait que l'on va être la cible de tirs adverses, mais ces billes viennent de loin, et en général, ont pour origine la zone du terrain diamétralement opposée à la votre.

Page 33

En d'autres termes, on voit arriver ces billes plus facilement que toutes celles que l'on recevra par la suite de la partie. Pour cette raison, il est un plus aisé de s'en protéger, même si on ne se trouve pas à proprement parler derrière un obstacle.

Les prebunkers ont donc une DEF de 10 lors du tour de break, tant qu'ils sont en train de prebunker. Cette situation privilégiée prend fin dès que le prebunker essaie d'achever sa séquence. Il retrouve alors ses caractéristiques normales(voir plus loin).

Esquive gratuite

En outre, les prebunkers bénéficient d'une esquive gratuite s'ils sont touchés. On considère cette esquive comme gratuite car, étant donné que les prebunkers n'ont pas encore effectué de

DEF à ce moment du jeu, la stricte application de la règle de l'esquive leur interdirait d'en bénéficier. Pas de DEF, pas d'esquive. Mais là encore, ce privilège est dû à la particularité de leur situation. En revanche, cette esquive ne les dispense pas du traditionnel "boulet", le cas échéant.

Prebunkers et obstacles adjacents

Dans certaines configurations de terrain, certains obstacles sont collés à la zone de prebunking. Ces obstacles ne protègent pas directement le prebunkeur pendant qu'il prebunke. En tout cas pas de la façon habituelle. Un tel bunker apportera certes un malus au tireur adverse, en tant qu'obstacle sur la ligne de tir, mais n'ajoutera pas sa valeur de protection aux 10 points du prebunkeur.

Le prebunkeur ne bénéficiera de la protection complète du bunker que s'il effectue une def à la fin de sa séquence.

Ex:

Imaginons que ces deux joueurs bleus reçoivent des billes provenant des prebunkers adverses. Ils sont collés à un cylindre couché, mais n'ont toujours pas effectué d'action de def quand les billes commencent à pleuvoir. Leur valeur de protection est de 10 et les tireurs recevront un malus de gêne de -1 du à la présence du cylindre sur leur ligne de tir.

Coureurs.

Tout joueur qui n'effectue pas de prebunking lorsque le tour commence est considéré comme un coureur, même s'il n'est pas supposé aller très loin sur le terrain.

Immunité des runners

Les joueurs qui ne sont pas prebunkers, et qui quittent donc leur base en courant pour gagner des obstacles situés hors de la zone de prebunking ne sont pas affectés par les prebunkings ciblant la zone de prebunking.

Ceci pour une raison de timing qu'il est important de bien comprendre.

A Paintcheck, nous déployons les prebunkers en premier, afin de représenter le fait que les prebunkers sont toujours en place avant que les runners atteignent les obstacles clés du terrain. Mais il faut garder à l'esprit qu'au paintball, les tirs ont une durée, et que les billes mettent un certain temps à traverser le terrain (sans parler du manque de précision des toutes premières billes...). Pour cette raison, lorsque vous tirez sur les prebunkers adverses (c-à-d en direction de la base adverse), les runners adverses ont quitté cette zone depuis quelques secondes déjà, et vous n'avez plus aucune chance d'en toucher un au passage. Cette règle est très importante pour le réalisme du jeu.

Voilà pourquoi vous devrez toujours choisir quelles sont vos cibles les plus importantes: les runners ou les prebunkers.

Ex:

Revenons encore une fois à notre situation. Blanc5 était un coureur. Potentiellement, il a courru droit à travers le prebunking de Bleu3, mais comme il se trouvait dans la zone de prebunking lorsqu'il a croisé cette ligne, il n'a rien à craindre. Ce n'est qu'un répit, car comme nous l'avons vu, il n'ira pas loin de toute façon...

Coureurs et trajectoires courbes

Lorsqu'un coach veut faire décrire une trajectoire courbe à un de ses coureurs, il doit inscrire sur la feuille de break quels sont les points clés qui représentent les changements de direction, les

étapes de ce mouvement non rectiligne. Ainsi, il ne peut y avoir aucune ambiguïté si un prebunking est menaçant.

Ex:

Le coach bleu avait précisé sur sa feuille les étapes clés du mouvement de Bleu4. Nous avons vu que ce mouvement lui a permis d'éviter un prebunking et d'atteindre son bunker.

Page 34

Coureurs et esquive

Comme n'importe quel joueur sur le terrain, un coureur qui est touché pendant son mouvement peut effectuer une esquive s'il a une def de prévue dans sa séquence.

Coureur et premier shoot

Lorsqu'il prépare son break, si un coach veut faire tirer un de ses coureurs dès qu'il atteint son bunker (en dernière action, par exemple, il doit préciser sur la fiche sur quel point du terrain il prévoit de tirer. C'est une des principales différences entre les joueurs de fond et les attaquants: A leur arrivée, les attaquants ont moins d'opportunité d'improviser, car ils n'ont pas immédiatement une vision globale de la stratégie adverse. C'est pour cela qu'on doit déterminer à l'avance le point sur lequel ils tireront.

Le tour 2 et les autres

Lorsque le tour 1 s'achève, débarrassez-vous des fiches et des stylos et jouez désormais les tours classiques, avec les jetons d'ordre etc...

Phase du tour 1

- 1 Remplir les feuilles de break.
- 2 Révéler les feuilles.
- 3 Déployer les prebunkers.
- 4 Placer les jetons de tirs suppressifs sur les points prebunkés.
- 5 Activer les coureurs(effectuer les tirs de prebunking s'il y a lieu)
- 6 Terminer les séquences des prebunkers, en respectant l'ordre des joueurs.

Phases des tours suivants

- 1 Déplacer le chronomètre.
- 2 Assigner les jetons d'ordre faces cachées.
- 3 Révéler le jeton d'ordre 1 (s'il y en a).
- 4 Déterminer quel coach parle en premier.
- 5 Déclarer les séquences des joueurs activés.
- 6 Déterminer quels joueurs non-activés effectuent des tirs de réaction (refl ou supp)
- 7 Effectuer les tests d'initiative (s'il y a lieu)
- 8 Activer les joueurs d'ordre 1 en respectant les rangs d'initiative.

9 Résoudre les mouvements, tirs et esquives, en respectant les rangs d'initiative.

10 Révéler les jetons d'ordre 2 et recommencer à partir de la phase 3...

11 Révéler les jetons d'ordre 3 et ainsi de suite...

Page 35

Le jeu continue...

Au terme du tour de break, le coach blanc a perdu un joueur offensif, et le coach bleu a un joueur à la fusée. Tous les autres prebunkings ont échoué, et les séquences ont été achevées. Les prebunkers ont effectué leurs derniers tirs, mais personne n'a été touché. Le tour 2 commence alors...

Tour 2- Round 1.

Les deux coaches ont mis leurs jetons d'ordre sur le terrain, près de leurs joueurs.

Les jetons 1 sont alors révélés.

Pour le coach blanc, il s'agit de Blanc4 (corner gauche), et pour le coach bleu, il s'agit de Bleu1 (back center)

Page 36

Déclaration des séquences :

Le coach blanc a déjà un joueur en dead box, il parle donc le premier. A la base, il avait prévu de se déplacer jusqu'au cylindre le long de la bande, mais comme son adversaire a activé un joueur qui a un champs de vision sur cette action, il trouve que la démarche est trop risquée. Il décide finalement de se déplacer d'un point vers la gauche (1 action), de faire 1 def (1 action) et 1 tir soutenu sur Bleu1 (2 actions)

Le coach bleu veut tenter de tirer rapidement avantage de ce surnombre créé par le prebunking. Son joueur, Bleu1 va courir prendre le cone devant lui. Il fait 2 Mov (7 points) et 2 def.

Réactions :

Le coach blanc déclare que son joueur Blanc2 va tirer sur le Bleu1 pendant sa course, et puisque Blanc2 est sous la pression de Bleu 3, celui-ci va riposter.

Initiative :

Il y a donc 3 tireurs durant ce round.

Blanc4 lance le D6 et fait 4

Blanc2 lance le D6 et fait 1. Il doit retrancher 1 point car son tir est un tir reflexe. Il tirera donc au rang 0..

Bleu3 lance le D6 et fait 3, mais ajoute 2 points car il effectue un tir suppressif. Il tirera donc au rang 5, c'est-à-dire qu'il tirera en premier.

Effectuer les tirs

Bleu3 n'a pas de bonus d'angle, et -3 pour la distance: sa valeur de tir est donc de $10-3=7$

Blanc2, sa cible, a fait 1 def (5 prot) et se cache derrière un cylindre (10): sa valeur de protection est donc de 15. de plus, comme il effectue un tir reflexe dans ce round, Blanc2 doit s'assurer qu'il ne perd pas de Def avec 1D6. Il obtient un 3: pas de perte de def! (heureusement car il n'en a qu'une..)

La table de tir indique que Bleu2 doit obtenir 19 avec le D20 pour toucher. Il obtient 3 et rate. Son jeton de tir suppressif reste placé près de Blanc2.

Blanc4 test le deuxième tireur.

Il ne peut voir que 2 points du mouvement de sa cible (fig1), donc le tir sera assez dur. Néanmoins, il s'agit d'un tir soutenu, donc sa valeur de base est de $10+2=12$. Il a ensuite -3 pour la distance, et $+3$ pour l'angle sur la trajectoire de course(fig2). Sa valeur de tir finale est donc: $12-3+3=12$

Bleu1 a une valeur de mouvement de 10, classique, mais comme seulement 2 points de sa course sont vulnérables, il obtient un bonus de $+2$. Sa valeur de mouvement est donc de 12.

La table de tir indique qu'un 11 ou + est requis pour toucher.

Le coach blanc lance le d20 et obtient... 11!

C'est un hit, même si la marge de réussite n'est que de 1, le minimum.

Bleu1 a le droit d'esquiver, puisque sa séquence comprend 2def. Inutile de lancer le dé, cependant, car il réussira automatiquement cette esquive: il ne peut pas faire moins de 1 avec le dé. Il reçoit donc un boulet. Mais il n'a pas encore atteint son bunker...

Page 37

Blanc2 shoote enfin (fig3)

Sa valeur de tir n'est que de 9 (tir ref), mais il a quelques modif'.

-2 pour la distance, -1 pour le cone qui se trouve sur sa ligne de tir.

Mais il a également $+4$ pour l'angle sur la trajectoire du coureur: le coureur bleu court pratiquement face à lui.

$9-2-1+4=10$

La valeur de mouvement de Bleu1 est toujours de 10, mais cette fois, 5 points de sa course sont considérés comme "vulnérables". Il a donc un malus de -1 . Son MOV final est de 9

Blanc2 doit donc obtenir 10 pour toucher. Il fait 17!

C'est un excellent tir avec une marge de succès de 8

Bleu1 doit esquiver à nouveau, mais il n'a plus droit qu'à un seul dé d'esquive, car il a déjà effectué une esquive durant ce round. Il fait 5: ce n'est pas assez. Il va droit en dead zone. S'il avait obtenu un 6, il aurait pu relancer le dé pour se tirer d'affaire...

C'est à présent la fin du round 1, et il semble que les blancs soient de retour...

Page 38

Round 2.

Les ordres 2 sont révélés.

Pour les blancs: Blanc3

Pour les bleus: Bleu2

Déclaration de séquence :

A présent que les deux coaches ont un joueur en dead zone, il leur faut lancer le dé pour déterminer qui parle le premier.

Le hasard désigne le coach bleu.

Comme il vient de perdre un joueur, il décide de calmer les choses et de ne prendre aucun risque. Il déclare que son joueur effectue 2 def et 1 tir soutenu sur Blanc 3

Blanc 3 déclare qu'il riposte, avec 2def et 1 tir soutenu également. Voilà un vrai duel...

Réactions :

Aucun joueur ne régite sur ce duel. Les coaches ne déclarent aucun tir reflexe, et aucun jeton de pression n'est placé sur les protagonistes.

Intiative :

Blanc3 obtient3

Bleu2 obtient 1

Blanc3 tire le premier

TIR= 10+2 (soutien)= 12 +2 angle et -2 distance. Tir final= 12

Bleu2 a une def de 7 (2 def)+ 10 (cylindre)= 17

Blanc3 doit faire 17 pour toucher. Il fait 11 et manque. On place son jeton de pression à côté de sa cible.

Bleu2 riposte.

Même valeur de TIR, même angle, même distance= 12

Blanc3 a une def de 7 (2def)+ 8 (roquette)= 15

Bleu2 doit faire 14 pour toucher. Il fait 4 et rate également. On place, de même, son jeton de pression près de Blanc3

C'est la fin du round 2

Page 39

Round 3.

Les ordres 3 sont révélés

Les deux coaches ont toujours le même nombre de joueurs sur le terrain. Ils doivent donc lancer les dés pour savoir qui parle le premier.

Le coach blanc obtient1

Le coach bleu obtient 2

Le coach blanc parle donc en premier.

Schéma

Déclaration de séquence :

Blanc2, le joueur activé, vient juste de shooter un adversaire, mais il est à présent sous la pression de Bleu3, ce qui signifie qu'il devra être prudent.

Il décide de renforcer sa DEF. Il effectue 2 def, et 1 tir soutenu sur Bleu4, à la fusée. Comme c'est précisément le joueur que l'adversaire active à ce round, il est prudent de l'avoir à l'oeil, car il peut s'avérer dangereux.

Page 40

Le coach bleu déclare, quant à lui que Bleu4 se déplacera d'1 case sur la droite et qu'il fait feu sur le joueur blanc situé à la roquette devant lui.

Sa séquence est donc: 1mov, 2 def, 1 tir (fig5)

Schéma

Réactions

Le coach bleu a déjà un joueur qui réagit automatiquement: il s'agit de Bleu3 qui est en pression sur Blanc2. IL pourrait faire intervenir d'autres joueurs (par ex Bleu5 à la roquette...) mais comme ces joueurs ne sont pas encore très solidement protégés, il préfère renoncer au tir reflexe pour ne pas courir le risque de perdre des DEF.

Le coach blanc a un souci. Son joueur Blanc1 a un jeton de pression sur la fusée, mais comme Bleu4 a décidé de tirer par l'autre côté de l'obstacle, le tir automatique n'est pas possible. Il devra donc effectuer un tir reflexe à la place, ce qui lui fait perdre son bonus d'initiative, et ce qui risque de lui faire perdre 1 def.

Au corner gauche, Blanc4 n'a aucune ligne de vue à cause du cylindre A5. Il ne peut donc pas réagir.

Schéma

Initiative :

4 joueurs font donc feu durant ce round.

Blanc2(activé) fait 1

Blanc1 fait $4(-1 \text{ ref})=3$

Bleu4 fait 3

Bleu3 fait $3(+2 \text{ sup})=5$

Bleu 3 tire le premier.

Pour lui, la situation n'est pas réjouissante. Sa valeur de tir est $10-3(\text{dist})=7$

Sa cible a effectué 2 dEF, et sa valeur de protection est maintenant de $10+5+2=17$

Bleu3 a besoin de 21 pour toucher!

Il lance le dé et obtient... 20! Il est donc autorisé à ajouter le résultat d'1D6 à son tir. Il fait 5.

Son score final au tir est donc de 25, soit une marge de réussite de 5 (21, 22, 23, 24, 25). Sur

Page 41

un tir aussi difficile, c'est de la pure folie.

Blanc2 est donc contraint d'esquiver. Comme il peut lancer 2D6 si besoin est. Le premier dé donne un 1... Le second dé est donc le bienvenu, car la marge de réussite est toujours de $5-1=4$. Il obtient un 6 avec le deuxième dé, et l'esquive est accomplie. (fig6)

Mais les problèmes ne sont pas terminés pour ce joueur. Son tir est annulé, et il reçoit 4 boulets. De plus, Bleu3 retourne son jeton de pression pour en faire un jeton "avantage". A partir de maintenant, il a un solide avantage sur ce joueur...

Au second rang d'initiative, on a une égalité: deux joueurs tirent au rang 3: Bleu4 et Blanc1.

Commençons avec Bleu4. Il tire sur le joueur à la fusée, qui lui tourne le dos. Sa valeur de tir est de $10+2(\text{angle})+1(\text{dist})=13$ (fig7)

La protection de sa cible est de $5(1\text{def})+8(\text{roquette})=13$

Bleu4 doit donc faire 11 pour toucher. Il obtient.. 1 !Dommage... Un échec critique ruine toutes ses chances de succès. Il relance le même dé pour savoir ce qui survient et obtient un 4. La table des maladrances indique que son marqueur ne fonctionne pas ! Bleu4 reçoit un jeton "dead gun" et un boulet.. (fig8)

(Fig9)

Blanc1 a une valeur de tir de 9 (ref). Il n'a aucun modificateur: la fusée ne lui offre aucun bonus d'angle et il est situé sur le segment de distance qui n'offre aucun bonus.

Bleu4, lui, a une valeur de protection de $7(2DEF)+10(\text{fusée})=17$

Blanc1 doit faire 19 pour toucher. Il fait 11 et manque, mais on place tout de même son jeton de pression à côté de la fusée, près de la bande...

Schéma

Finalement, Blanc2 était censé tirer le dernier, mais comme il a du esquiver, son tir n'est pas possible (voir fig 6)

Page 42

Schéma

ROUND 4 .

Les jetons d'ordre 4 sont révélés. Le coach blanc n'a pas de joueur à ce round.

Le coach bleu, lui, active Bleu5.

Déclaration de séquence

Seul le coach bleu parle. Il déclare que Bleu5 effectue 1 def, 1 tir+2 soutiens sur Blanc2

Réactions :

Le coach blanc ne déclare aucun tir réflexe, et aucun jeton de pression n'est placé sur Bleu5.

Initiative :

Pas de test d'initiative, ici, puisqu'un seul joueur fait feu.

Sa valeur de tir est de $10+2(\text{sout})+2(\text{sout})=14$, $+2(\text{angle})-2(\text{dist})$, $-4(\text{obstacles gênants: pyramide et cône})$. Au final, il tire à $14+2-2-4=10$

Blanc2 a toujours 17 en protection.

Bleu5 doit faire 18 pour toucher. C'est un tir difficile.

Il lance et fait 19! Le tir touche.

C'est la fin de la partie pour Blanc2, car il avait déjà 4 boulets, ce qui lui interdit toute nouvelle esquivé. Il file donc en dead zone...

Le coach bleu peut déposer un jeton de pression à l'endroit où se trouvait sa cible, pour indiquer sa direction de tir, même si la cible n'est plus là.

Schéma

Page 43

Schéma

Round 5.

Les derniers jetons d'ordre sont révélés.

Pour les blancs, il s'agit de Blanc1, et pour les bleus, il s'agit de Bleu3

Déclaration de séquence :

Le coach blanc parle en premier car il a 2 joueurs en deadzone. Il déclare que Blanc1 effectue 1 mov (en H11 où il s'agenouillera)+2def+1 tir sur Bleu4

Le coach bleu déclare 2mov (en H.6)+1def+1tir sur blanc3.

Schéma

Réactions :

Pas de tir de réactions à ce round.

Intiative :

Il y a 2 tirs dans ce round, mais le test d'initiative n'est pas nécessaire car il n'y a pas d'interaction entre ces deux tirs.

Commençons par le tir de Blanc1. Sa valeur de tir est de 10 (aucun modifi)

Page 44

Bleu4 a une protection de $7(2def)+10(\text{fusée})=17$

La table de tir indique que Blanc1 doit faire 18 pour toucher. Il lance un 19 et touche ! Bleu4 peut effectuer une esquive car il a 2def et un seul boulet. Bien entendu, il n'a qu'un seul dé d'esquive (déjà un boulet...), mais la marge de réussite du tir n'est que de 2.

Bleu4 obtient 5, et réussit son esquive. En revanche, son jeton "1 boulet" devient un jeton "4 boulets". Blanc 1 obtient en plus l'avantage sur lui...

Schémas

A présent, voyons le tir de Bleu3

Il effectue 2 mov pour venir au cone situé devant lui (fig 10), il fait 1 def et termine avec un tir sur Blanc3.

Son tir a une valeur de $10+2(\text{angle})-2(\text{Pyramide gênante})=10$

Blanc3 a une protection de $7(2def)+8(\text{a genou derrière la roquette})=15$

La table de tir indique que Bleu3 doit faire 16 pour toucher.

Il lance le D20 et fait 20! Il peut lancer un D6 additionnel pour augmenter sa marge de réussite. Il obtient 2. Sa marge de réussite est donc de 7 (16, 17,18, 19, 20, 21, 22)

Blanc3 doit donc esquiver.

Il a 2def, et peut donc lancer 2 dés. Le premier donne un 1. le deuxième donne.... 2! Ce n'est pas suffisant. Blanc3 n'a esquivé que 3 points sur une marge de réussite de 7. Il va directement en dead zone.

Bleu3 pose un jeton de pression près de la roquette.

Schémas.

Page 45

A la fin de ce tour, les blancs ne sont pas dans une bonne position, car ils n'ont plus que 2 joueurs sur le terrain.... Mais ils peuvent encore renverser le cours du jeu.

Schémas

TOUR 3.

C'est un nouveau tour qui commence. Les deux coaches assignent leurs jetons d'ordre sur le terrain, près de leurs joueurs restants. Le coach blanc n'a plus que 2 joueurs, et le coach bleu en a 4. La physionomie de la rencontre suggère que le match sera court, à moins que le coach blanc parvienne à contrer l'assaut des bleus...

Schémas

Exercice:

Configurez cette situation sur votre plateau et achvez cette partie pour vous familiariser avec les règles du jeu... C'est un bon entraînement.

Page 46

Configurations de terrain

Voici quelques configurations de terrains que vous pouvez utiliser pour découvrir le jeu. N'hésitez pas à élaborer vos propres terrains, et n'oubliez pas d'utiliser les coordonnées de chaque point du terrain pour garder la trace de vos configurations.

Sommaire.

Contenu de la boîte de base	2	A la recherche du tir parfait	17
Miniatures	2	Modificateurs pour cible statique	17
Jetons	2	Modificateurs pour cible en mouvement	19
Gabarits	3	Check Me	20
Plateau	4-5	Succès et échec	20
Obstacles et figurines	6	Esquiver les billes	21
Obstacles	6	Boulets	22
Joueurs	7	Tirs interactifs	23
Orientation et champs de vision	8	Tir suppressif	23
Simuler le paintball	9	Tir reflex	25
Déroulement d'une partie	10	Tirs simultanés	26
Tour de jeu	10	Le tour de break	28
Comment jouer	11	Feuille de break	28
Effectuer des actions	12	Options de prebunking	32
Defense	12	Les coureurs	33
Mouvement	13	Résumé du tour 1	34
Tir	14	Résumé des tours suivants	34
Dump	16	La partie continue...	35
		Configurations	46