

2. Combat

Quand vous rencontrez un adversaire qui n'est pas négativé (éliminé), le combat suivra . A moins qu'un adversaire ne joue une carte qui lui permette spécifiquement de faire ainsi, un seul adversaire peut être rencontré en même temps . Donc, si les joueurs opposés au joueur dit actif veulent jouer plus qu'un adversaire, chacun est résolu durant un combat séparé .

Le combat typiquement survient en 2 phases . La première phase est **le combat à longue portée (CLP)** et le second est **le combat à courte portée (CCP)** . Une seule phase de combat à longue portée survient . Après le combat à longue portée, des phases de combat à courte portée sont répétées jusqu'à ce que l'adversaire soit tué ou que tous les agents soient envoyés à l'hôpital . Tous les dommages infligés durant chaque phase surviennent simultanément . Ainsi, il est possible pour un agent ou un adversaire d'être retiré par le combat et encore d'infliger un dommage pour cette phase .

a. Combat à longue portée

Le combat débute typiquement avec un **combat à longue portée (CLP)** . Certains adversaires attaqueront par surprise ou par d'autres méthodes spéciales impliquant l'omission de ce combat à longue portée mais ceci sera établi sur la carte spécifique .

La compétence au combat à longue portée est enregistrée sur les cartes d'adversaire et d'agents . Un **sous programme de contrôle des compétences** doit être initié pour déterminer le dommage fait par les agents et l'adversaire .

Voyez la section du sous programme de contrôle des compétences au paragraphe 1 du paragraphe F de ce chapitre VI page 28 . Ajoutez les chiffres de combat à longue portée de tous les combattants pour déterminer le montant de dommages faits .

Les cartes de combat sont maintenant jouées et leurs effets ajoutés . Voyez la section des cartes de combat de ces règles pour plus d'informations au paragraphe d du paragraphe 2 du paragraphe F de ce chapitre page 37 . Ajoutez aussi les modificateurs de tout équipement qui s'ajoute au combat à longue portée .

Les dommages infligés par des agents peuvent être appliqués séparément s' il y a des cibles multiples . Cependant, les dommages de chaque agent particulier ne peuvent pas être répartis . Les dommages infligés par un simple adversaire sur une équipe d'agents sont alloués à un seul agent . Chaque joueur décide quel adversaire recevra les dommages infligés . Un agent est déplacé à l'hôpital quand son taux de santé a été réduit à 0 . Toute réduction qui résulte dans un taux de santé négatif pour un agent est considérée comme un niveau de santé de 0 .

Aucun taux négatif de santé ne peut survenir . Un adversaire est tué (et mis dans la pile de défausse) quand son taux de santé a été réduit à 0 . Certains adversaires n'auront pas de capacité de combat à longue portée . Ceci est noté par l'abréviation **N/A (Not applicable : non applicable)**, enregistrée à la place de son chiffre de combat à longue portée .

Si l'adversaire a été tué ou si tous les agents ont été envoyés à l'hôpital, le combat se termine, sinon, le combat continue avec des **phases de combat à courte portée** .

b. Combat à courte portée

Le combat à courte portée (CCP) suit la phase de combat à longue portée . La compétence en combat à courte portée est enregistrée sur les cartes d'adversaire et d'agents . De nouveau, les joueurs peuvent utiliser les cartes de combat .

Voyez la section cartes de combat de ces règles dans le paragraphe d du paragraphe 2 du paragraphe F de ce chapitre VI page 37 . Un sous programme de vérification des compétences

doit être de nouveau initié pour déterminer des dommages occasionnés par à la fois l'adversaire et les agents .

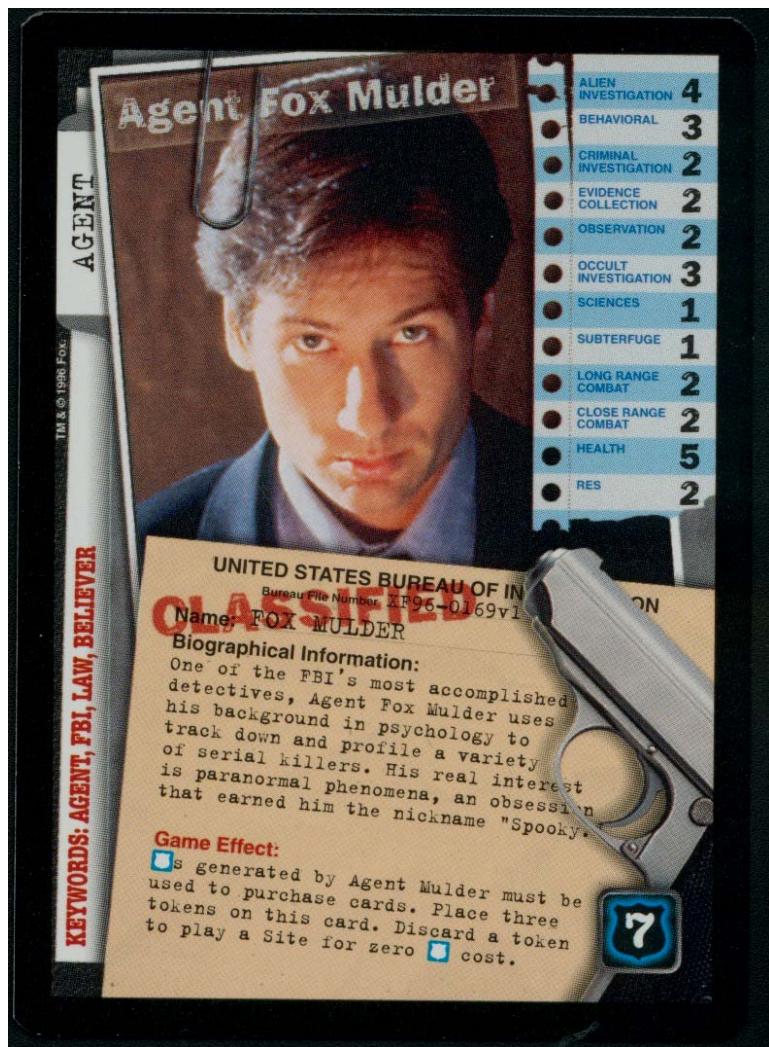
Voyez la section du sous programme de vérification des compétences de ces règles au paragraphe 1 du paragraphe F de ce chapitre VI page 28. Ajoutez les effets de toutes les cartes de combat . Ajoutez aussi les modificateurs de tout équipement qui s'ajoute au combat à courte portée . Appliquez les résultats de la même manière que le combat à longue portée . Quand tous les agents sont envoyés à l'hôpital ou que la santé de l'adversaire est réduite à 0, le combat se termine . Sans tenir compte du résultat du combat, la carte d'adversaire est placée sur la pile de défausse de son joueur propriétaire après la fin du combat . Si le combat n'a pas encore été résolu, répétez les phases de combat à courte portée jusqu'à ce que l'adversaire soit tué ou que tous les agents aient été envoyés à l'hôpital .

NB : un agent avec une santé plus grande que 0 peut rester dans le champ et n'est pas obligé d'aller à l'hôpital à moins que l'effet d'une carte l'établisse autrement . S'ils choisissent d'aller à l'hôpital, ils ne peuvent pas le quitter à moins qu'il n'aient 3 points de santé ou qu'ils soient complètement guéris . Voyez la section de phase de guérison pour plus d'information à la phase B de ce chapitre .

NB : les témoins avec des caractéristiques de santé sont traités comme des agents dans les phases de combat . Ainsi les cartes de combat peuvent être utilisées sur un témoin possédant un taux de santé . Si la santé d'un témoin est réduite à 0, déplacez la carte témoin dans la pile de défausse du joueur propriétaire .

c. Suivi des dommages

Afin de suivre les dommages, vous aurez besoin d'un type de jetons . Cela peut être aussi simple que des pièces de monnaie ajoutées pour chaque point de dommages reçu ou retiré pour chaque point de guérison . Une méthode et l'utilisation d'un dé à 6 faces . Par exemple l'agent Mulder (taux de santé de 5) a reçu 3 points de dommages dans un combat .



Placez un dé à 6 faces sur sa carte avec le chiffre 3 au dessus . Ceci symbolise qu'il a pris 3 points de dommages et qu'il lui reste deux points de santé .

Maintenant, supposons qu'il prend 3 autres points de dommages . Mulder a pris un total de 6 points de dommages . Comme la santé d'un agent ne peut pas tomber en dessous de 0, Mulder a maintenant un taux de santé de 0 .

Mulder est immédiatement déplacé à l'hôpital et ne peut pas faire contribuer ses capacités à un quelconque contrôle des compétences . Placez le chiffre 5 au dessus . Ceci symbolise qu'il a besoin de recouvrir 5 points de santé pour être à sa pleine capacité . Durant le prochain tour, le dé est changé, pour montrer le chiffre 3 au dessus, symbolisant la guérison de 2 points, un taux de santé actuel de 2 points mais 3 points restent nécessaires en guérison pour que Mulder recouvre une santé complète . Si Mulder quitte avant de récupérer une pleine santé, souvenez-vous qu'il doit avoir un minimum de 3 points de santé pour partir . Le dé indiquant son dommage actuel subi reste sur la carte d'agent . Une autre méthode efficace est l'utilisation de jetons, par exemple des pièces de monnaie, placez une pièce de monnaie sur la carte de l'agent pour chaque point de dommages qu'il reçu . Ces pièces de monnaie sont de façon similaire retirées lorsqu'un agent guéri à l'hôpital .

Expérimenez et utilisez une quelconque méthode que vous trouvez la plus adaptée .

d. Les cartes de combat

Les cartes de combat peuvent être payées et jouées durant à la fois les phases de combat à longue portée et les phases de combat à courte portée et typiquement augmentent ou réduisent les dommages infligés .



Certaines cartes de combat auront une icône en arrière-plan du nombre du coût



au lieu d'une icône de points de ressources . Ceci signifie que soit le joueur de la conspiration, soit le joueur actif peuvent utiliser ces cartes . La carte doit être payée par quiconque l'utilise (le joueur actif ou le joueur de la conspiration) .

Chaque joueur peut utiliser autant de cartes de combat qu'il le désire, pourvu que leur coût soit payé .

NB : les cartes de combat sont les seules cartes qui peuvent être jouées dans un sous programme de vérification des capacités de combat .

Le joueur qui a joué l'adversaire a la possibilité de payer et de jouer la première carte de combat . Après tout joueur peut payer et jouer des cartes de combat . Les cartes de combat sont résolues sur la base de la séquence, dernière carte jouée / première carte résolue . Les résultats sont alors appliqués à la phase de combat spécifique .

Exemple de tour : combat

Le combat commence avec une phase de combat à longue portée. L'adversaire " Good people, good food " n'a pas de compétence de combat à longue portée et ainsi ne crée pas des dommages durant cette phase .



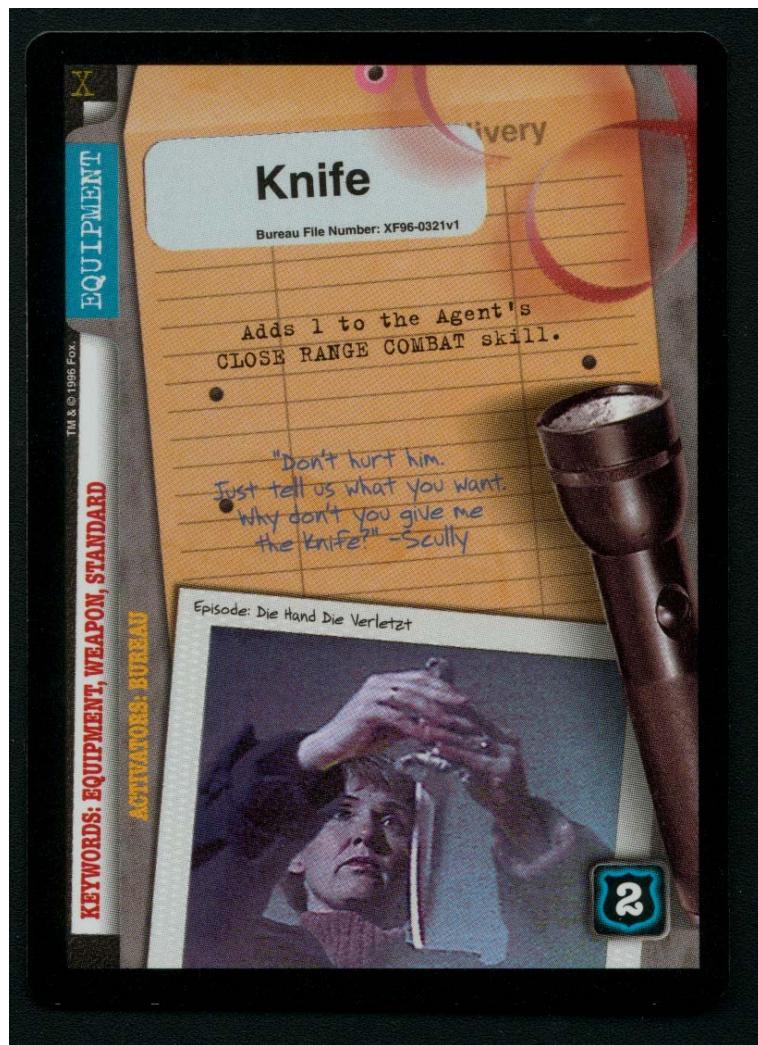
Mulder a une capacité de combat à longue portée de 2 et Kosseff a une capacité de combat à longue portée de 1 .



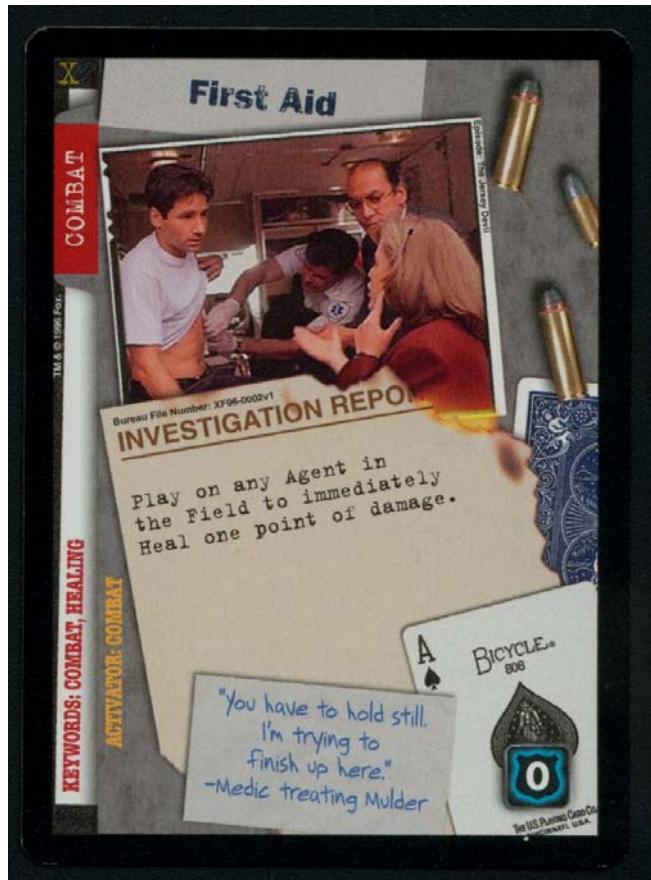
Aucun joueur ne choisit de jouer des cartes de combat . Les agents infligent 3 points de dommages durant la phase de combat à longue portée . Les place 3 jetons sur la carte d'adversaire correspondant au 3 points de dommages infligés .

Le combat se poursuit avec la phase de combat à courte portée . Les phases de courte portée seront répétées jusqu'à ce que tous les agents sont envoyés à l'hôpital ou que l'adversaire soit tué .

Dans le combat à courte portée, Mulder a une capacité de combat à courte portée de 2 et Kosseff, une capacité de combat à courte portée de 1 . Mulder a aussi le couteau qu'il a réquisitionné précédemment, qui ajoute 1 point à la capacité de combat à courte portée .



Les agents ont fait un dommage additionnel d'une valeur de 4 pour un total cumulatif de 7 . L'adversaire crée 3 points de dommages . Les assigne les 3 points de dommages à Kosseff, résultant pour elle en un taux de santé de 0 . Randy immédiatement joue une carte de combat . C'est la carte " First aid " qui immédiatement guérit un point de dommages pour un coût de 0 point de ressources .



Randy l'utilise pour ajouter un point de santé à l'agent Kosseff et l'empêche ainsi d'aller à l'hôpital . Il reste maintenant à l'adversaire 3 points de santé et à Kosseff 1 point de santé . Une autre phase de combat à courte portée survient . Les agents de Randy créent des dommages additionnels d'une valeur de 4 et la santé de l'adversaire est dépassée . La carte de l'adversaire est déplacée jusqu'à la pile de défausse de Les . L'adversaire crée encore 3 points de dommages . Les assigne les dommages à Kosseff qui, maintenant, a une santé de 0 et est immédiatement déplacée à l'hôpital avec 3 jetons placés sur sa carte .

3. Résolution du site

Si l'équipe d'agents enquêteurs satisfait avec succès au prérequis du site, après que toutes les cartes aient été jouées et résolues, ils peuvent poser au joueur dirigé, une question de **caractéristique** spécifique à son X File comme établi sur la carte site . Le joueur adversaire doit être capable de répondre à cette question avec soit un oui, soit un non . Le joueur enquêteur peut aussi choisir de deviner l'identité de X File de l'adversaire en plus . Si l'estimation de l'identité est correcte, le joueur enquêteur a gagné la partie . Si l'estimation est incorrecte, une pénalité est établie . La pénalité est que le joueur dont le X File a été identifié de façon incorrecte peut maintenant poser une question au joueur enquêteur . Cette question peut être une question de caractéristique spécifique comme indiquée sur la carte de site qui vient juste d'être résolue ou une question sur l'identité de X File du joueur enquêteur . Si le joueur devine de façon incorrecte, il n'y a pas de pénalité . Après que toutes les questions aient été posées, la carte site est déplacée jusqu'à la pile de défausse .

Des exemples de questions appropriées sont :
" Est ce que l'affiliation de ton X File est un alien " ? ou

" Est ce que la méthode de ton X File est la violence " ? ou
 " Est ce que le résultat de ton X File est la mort " ?

X-FILES	Affiliation	Motive	Method	Result
<input type="checkbox"/> Alien Abductors	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> Arctic Worm	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Insanity
<input type="checkbox"/> Brother Martin	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Alien Conservationist	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> Dod Kalm	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Manipulation	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> The Gregors	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Security	<input type="checkbox"/> Manipulation	<input type="checkbox"/> Manipulation
<input type="checkbox"/> Alien Listeners	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Manipulation
<input type="checkbox"/> Alien Experimenters	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> John Barnett	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Reverse Engineers	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Security	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Insanity
<input type="checkbox"/> Col. Colin Henderson	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Security	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Manipulation
<input type="checkbox"/> Ed Funsch	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Insanity
<input type="checkbox"/> Duane Barry	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> Faciphaga Emasculata	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Manipulation	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> Cigarette Smoking Man	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Manipulation
<input type="checkbox"/> Alien D.N.A. Steroid Prog.	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> Eugene Victor Tooms	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Central Operating Sys./AI	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Security	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Manipulation
<input type="checkbox"/> Eve	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> Arthur Grable	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> The Host	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> Augustus Cole	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Manipulation	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Dr. Banton	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Manipulation
<input type="checkbox"/> Leonard	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Cecil L'Ively	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> B.J. Morrow	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Insanity
<input type="checkbox"/> Jersey Devil	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Security	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> The Swarm	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> Volcanic Spore	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Manipulation	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> Lucas Henry	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> Leonard Vance	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Manipulation	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> Donnie Pfastar	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Sheriff Tom Arens	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Insanity
<input type="checkbox"/> Warren James Dupre	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> The Manitou	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> The Vampire	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Ancestor Spirits	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> Mrs. Paddock	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Colonel Wharton	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Insanity
<input type="checkbox"/> Michael Holvey	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> The Poltergeist	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Security	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Manipulation

Vous ne pouvez pas poser des questions comme :

" Quelle est ton affiliation ? "

ou " Est ce que ton affiliation à 6 lettres ou moins " ?

Si le prérequis du site n'a pas été satisfait, la carte du site est placée sur la pile de défausse .
 Après que tous les sites enquêtés aient été résolus, tous les sites restant sans carte bluff sous

eux, sont déplacés à la pile de défausse . Tous les sites restant avec des cartes bluff sous eux restent dans la section du champ d'investigation jusqu'à ce qu'ils soient enquêtés durant un tour ultérieur ou que la partie se termine . Les sites peuvent seulement être enquêtés par le joueur qui a joué le site . Si un joueur ne choisit pas d'enquêter sur des sites pour un tour spécifique, tous les joueurs peuvent encore payer et jouer des cartes quelconques qui peuvent s'y appliquer .