

DEADZONE

Bienvenue dans le nouveau Deadzone !

Le jeu a parcouru un long chemin depuis que nous avons organisé notre première campagne *Kickstarter*, avec aujourd'hui des milliers de joueurs dans le monde, familiers avec l'univers de Warpath et les périls mortels qui s'y trouvent. Ça a été pour nous très amusant de voir les joueurs s'approprier le jeu, de construire une myriade de mondes futuristes sur lesquels combattre et raconter les histoires de milliers de batailles. La créativité et le soutien de cette communauté est vraiment exaltante.

Merci à tous.

Alors pourquoi une nouvelle édition ? Deux raisons. Tout d'abord parce que, malgré la popularité de Deadzone, nous avons pensé que nous pourrions faire encore mieux. Et deuxièmement, parce que les joueurs nous le demandaient.

Après avoir parlé à de nombreux fans de Deadzone, et beaucoup d'autres joueurs intéressés, nous avons découvert que la courbe d'apprentissage initiale était une barrière pour le jeu - elle était bien trop abrupte. Bien sûr, il y avait d'autres détails, mais c'était le cœur du problème. Donc, nous avons décidé de changer cela. Tout d'abord, nous avons effectué de petits réglages et des arrangements généraux, mais cela ne faisait tout simplement pas assez de différence. Nous avions besoin d'un changement radical dans la facilité de prise en main, et nous en sommes arrivés à cette version.

Le but n'est pas de s'éloigner d'un jeu populaire, mais de le remplacer par une version plus astucieuse et plus rapide qui conserve ses éléments clés sans le superflu. En faisant cela, de nombreux éléments ont cessé d'être des règles distinctes pour être intégrés d'une autre manière. Donc la plupart de ce qui semble manquer est en fait juste caché ailleurs. Ce processus d'intégration a rendu le jeu beaucoup plus rapide et bien plus violent.

Ce livre est divisé en quatre sections principales : Règles de base, Règles additionnelles, Listes d'armées et Campagnes. Commencez avec les règles de base et jouez une partie avec les forces que nous avons préparées pour vous - vous trouverez le jeu plus rapide, plus simple et beaucoup plus brutal qu'auparavant, mais vous aurez toujours beaucoup de décisions tactiques et cruciales à faire. La section des Règles additionnelles permet au jeu de prendre une profondeur encore plus tactique. La section Listes d'armées vous donne pléthore d'options à considérer. La section Campagnes vous permet de jouer une série de parties en développant votre Groupe de Combat tout en construisant progressivement une narration.

Je pense que vous verrez que Deadzone est à présent un jeu plus harmonieux et plus astucieux, qui conserve toujours l'esprit qui le rendait avant tout si amusant. Mais ne me croyez pas sur parole. Déployez vos forces, prenez quelques dés et essayez par vous-même!

Jake Thornton - concepteur



SOMMAIRE

Introduction	4	Règles Additionnelles	
Règles de Base			
Mise en place du jeu	6	• Blocage	26
• Choisir une Mission	6	• Dispersion	26
• Sélectionner un Groupe de Combat	6	• Projection contre un Mur	27
• Installer le Champ de Bataille	7	• Chute	27
• Placer les Objectifs et les Objets	8	Capacités	28
• Recon et Déploiement	8	Objets	36
Création des Groupes de Combat 40			
Jets de Dés	9	Listes d'Armées	
Jouer une Partie	10	• Enforcers	42
• Test de Commandement	10	• Forge Fathers	48
• Jouer un Tour	10		
• Fin du Round	11	Fiche de Références	53
Vos premières parties 54			
• Profils	13	Feuille d'Armée	
• Groupes de Combat Prédéfinis	14		
Actions	16		
• Déplacement	16		
• Sprint	17		
• Décors et Déplacement	18		
• Tir	20		
• Combat	22		
• Action Spéciale	23		
• Se Relever	23		
Dégâts	24		

Crédits

Conception & Création du Jeu :

Jake Thornton



www.quirkworthy.com

Règles Additionnelles :

Mike Earley
Gaetano Ferrara
Tim Jackson
Pat Lewis
Arthur Monteath-Carr
Lee Montgomery
Jonathan Peletis
Ronnie Renton
Shannon Shoemaker
Mark Smith
Nell Monteath-Carr
Robert Grange
Andrew Jashyn

Testeurs :

Stewart Gibbs
Jon Peletis
Ronnie Renton
Leon Chapman

Corrections :

Thomas Pike
Matt Gilbert

Avec des remerciements particuliers aux milliers de joueurs qui nous ont soutenus sur Kickstarter (deux fois!) et aux nombreux autres qui se sont joints à notre test bêta public. C'est vous les gars qui avez rendu tout cela possible!

Contenu Supplémentaire :

Greg Smith

Illustration de Couverture :

Scott Johnson

Logo :

Luigi Terzi

Illustrations :

Dave Allsop
Shen Fei Chan
Roberto Cirillo
Daniele Comerci
Heath Foley
Michele Giorgi
Hai Hoang
Luigi Terzi
Francesco Volpe

Mise en page et Crédit Graphique :

Francesco Volpe

Photographie :

Ben Sandum

Peinture :

Leigh Buckett
Dave Neild

Version Française (pour Manticgames.fr):

Sébastien Jacquet (traduction et mise en page)
Bertrand Cliquet, Jérémie Mahieu (traduction)
Didier Derchain, Julien Marron (relecture)

© Mantic Entertainment 2016 Mantic, Deadzone et tous les personnages associés, noms, lieux et objets sont ®, TM and ©

www.manticgames.fr



QU'EST CE QUE DEADZONE ?

Prenant place aux confins de l'espace civilisé, Deadzone est un jeu de batailles futuristes se déroulant dans les ruines de colonies humaines, en prise à de nombreuses menaces extraterrestres.

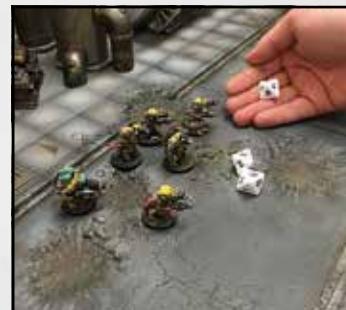
Tout cela est représenté par une gamme de figurines finement sculptées et se joue sur un tapis de jeu composé d'éléments de terrain réalistes, de dés spéciaux et de pions vous permettant de suivre l'action à tout instant.

En tant que joueur, vous allez prendre le commandement d'un *Groupe de Combat* d'élite scrupuleusement sélectionné, composé de soldats humains ou de guerriers extraterrestres.

À chaque tour, vous choisirez les figurines que vous voulez déplacer, et déciderez de leurs actions, comme avancer sur le champ de bataille, engager l'ennemi, ou ramasser des objets afin de capturer des objectifs vitaux et sécuriser la victoire.



Avant de jouer, assemblez et peignez vos figurines pour une expérience encore plus enrichissante.



LE MONDE DE DEADZONE

C'est l'âge d'or de l'humanité. La technologie a permis à la race humaine de s'étendre aux quatre coins de la galaxie. La **Sphère de Co-Prospérité Galactique** (SCPG) englobe des milliers de planètes et des centaines de races différentes. Certaines sont hostiles ou amicales, mais la plupart restent indifférentes. Loin d'être novice dans le domaine technologique, comme ce fut le cas dans des temps plus reculés, l'humanité s'est retrouvée à la pointe du progrès dans de nombreux domaines. Les races extraterrestres ne considèrent peut-être pas leurs voisins humains comme leurs égaux, mais comme un peuple à respecter voire même à craindre.

Les clés de la force de la SCPG résident dans les Corporations ; de prospères et puissantes entités commerciales tentaculaires, correspondant aux gouvernements des temps anciens. Grâce à la course aux bénéfices et aux vastes ressources des Corporations, l'homme s'est tourné vers les étoiles et il est parvenu à les dominer. Les Corporations sont supervisées par le Conseil des Sept - une cabale secrète de personnages humains et non-humains détenant le contrôle suprême de la SCPG. Cette autorité est incarnée par les légions impitoyables du Corps des Enforcers - une armée sans visage composée d'hommes et de femmes qui représentent le summum de la puissance militaire dans toute la galaxie.

Mais alors que l'humanité s'aventure aux confins de l'espace, la puissance des Corporations et l'autorité du Conseil font face à des défis contre lesquels ils ne peuvent rivaliser. Des contagions mortelles, héritages de civilisations extraterrestres depuis longtemps disparues, des infestations aux proportions terrifiantes, des incursions extra-dimensionnelles et une myriade d'autres dangers ineffables se cachent aux frontières de l'espace. Parfois, ces dangers sont détectés lorsqu'un monde est découvert, et parfois ils apparaissent des mois, des années, voire même des décennies

après qu'un monde ait été colonisé par une ou plusieurs Corporations. Quoi qu'il en soit, le résultat est toujours le même : un Protocole de Confinement.

Décrété par le Conseil et mis en place par le Corps des Enforcers, un Protocole de Confinement est la sanction ultime utilisée pour prévenir que de tels dangers soient connus ou se propagent dans toute la SCPG. Une planète sera effacée de toutes les cartes, coupée du reste de l'humanité et purifiée par les Enforcers. Les planètes soumises à ces Protocoles sont connues familièrement sous un autre nom, prononcé à voix basse dans les cercles sombres et les bars louche des quatre coins de la SCPG – les Deadzones, les zones mortes.

Une Deadzone est un endroit où les règles ordinaires ne s'appliquent plus. Tout intrus, humain ou non, trouvé sur une telle planète sera automatiquement traité comme un danger par les Enforcers, autorisés à utiliser la force létale dans tous les cas. Entre les incidents qui en ont fait des zones mortes, et la présence agressive des forces d'élite du Conseil, ces planètes représentent sans doute les endroits les plus dangereux de la galaxie, mais aussi quelques-uns des plus rentables.

Des Corporations rivales y voient une opportunité pour s'emparer des archives et des recherches d'un concurrent, des bandes de pirates-mercénaires Orcs y trouvent l'occasion de s'adonner aux pillages, les hommes, femmes et extraterrestres de l'insidieuse Rébellion exploitent l'opportunité d'y recruter de nouveaux membres, tandis que d'autres races extraterrestres y poursuivront leurs buts secrets. Pour les Enforcers, l'opération initiale d'un confinement ne sera souvent qu'un début, et des régiments entiers peuvent rester sur une Deadzone pendant des années et faire face aux menaces à la fois intérieures et extérieures, tout en cherchant à faire respecter la volonté du Conseil.



MISE EN PLACE

Afin de mettre en place une partie de Deadzone, suivez ces étapes :

- 1) Choisir une mission
- 2) Sélection des Groupes de Combat
- 3) Installer le Champ de Bataille
- 4) Placer les Objets et les Objectifs
- 5) Recon et Déploiement

Choisir une Mission

S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons de jouer la mission d'introduction *Patrouille*, décrite en page 12.

Lorsque vous vous serez familiarisés avec le jeu, vous trouverez les règles d'autres missions en page 40, et les règles de campagnes, page 98.

Sélection des Groupes de Combat

Chaque joueur doit choisir la faction qu'il souhaite représenter. Les figurines que vous sélectionnez constituent votre Groupe de Combat. Lors de vos premières parties, il sera plus simple d'utiliser les Groupes de Combat prédéfinis en page 14. Ensuite, vous pourrez construire et personnaliser votre propre Groupe de Combat en utilisant les règles en page 46.



Chaque figurine possède un profil propre (avec ses caractéristiques de jeu), comme présenté dans la section Listes d'Armées de ce livre (page 48). Les caractéristiques indiquent à quel point une figurine est douée en déplacement, au tir, au combat, etc.

Le terme générique «figurine» s'applique à toutes les pièces du jeu, que celles-ci représentent des humains, des mutants, des véhicules, ou des monstruosités extraterrestres. Chaque fois qu'une règle fait référence à une figurine, on entend par là, l'ensemble de la figurine, y compris le socle sur lequel elle est fixée. On y inclut aussi les armes, vêtements, armures, tentacules, pointes, coiffures, tissus et tout ce qui est sculpté sur la figurine en question.

GAGNER UNE PARTIE

Il y a deux façons de gagner une partie de Deadzone :

- Exterminer le Groupe de Combat de votre adversaire
- Gagner le nombre de **Points de Victoire** (PV) spécifié par la mission.

Exterminer votre adversaire

Si le joueur ennemi n'a plus aucune figurine sur le champ de bataille à la fin d'un *Round*, vous gagnez.

Accumuler les Points de Victoire

Chaque descriptif de mission vous indique le nombre de PV nécessaires pour remporter la victoire, ainsi que la façon de les gagner. Si un joueur atteint ce nombre de PV (ou plus) à la fin d'un *Round*, il gagne. Il est possible que les deux joueurs dépassent ce total dans le même *Round*. Dans ce cas, le joueur ayant le plus grand nombre de PV gagne. En cas d'égalité, la partie continue jusqu'à ce qu'un des deux joueurs ait 1 PV de plus que son adversaire, à la fin d'un *Round*. Au cours de la partie, on tient compte des PV en utilisant des pions PV, et le total de PV gagnés par chaque camp n'est pas gardé secret.

Installer le Champ de Bataille

Le champ de Bataille de Deadzone est représenté par un tapis quadrillé de 8 cases sur 8, sur lequel vous placez des bâtiments et d'autres décors.

Les possibilités d'assemblages des décors Mantic sont infinies, et ceux-ci sont placés n'importe où sur le plateau. Vous devriez faire des essais pour trouver ce qui vous convient le mieux, mais mieux vaut plusieurs petits bâtiments plutôt que quelques-uns trop grands.

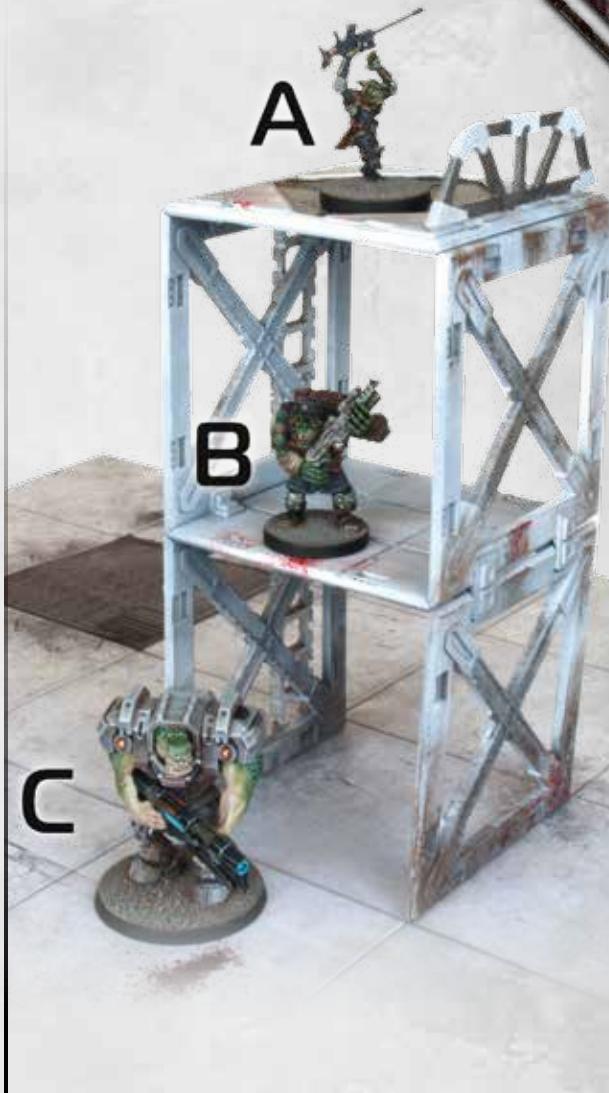
Quand cela est possible, alignez les bords des bâtiments sur la grille imprimée sur le tapis. Nous vous recommandons d'éviter de laisser des zones de 3×3 cubes sans aucun bâtiment.

Souvenez-vous que vous pouvez construire des bâtiments à plusieurs niveaux, pouvant être reliés entre eux par des passerelles au-dessus du sol !

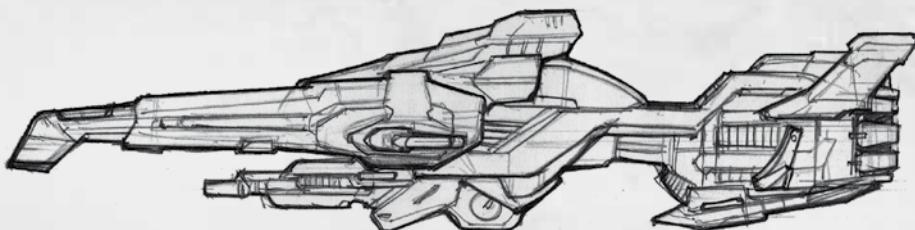
Les décors ajoutent une troisième dimension au champ de bataille et impliquent que l'on joue dans des **cubes**, plutôt que dans des cases. Les règles de Deadzone utilisent le terme cube afin de vous rappeler que vous combattez dans un espace en trois dimensions.

Une série de cubes empilés les uns sur les autres constituent un **empilement**. Chaque niveau est numéroté, en désignant le plus bas comme le niveau 1, celui du dessus, le niveau 2, et ainsi de suite.

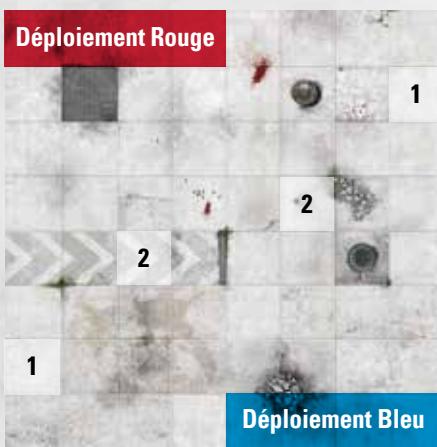
Afin d'être le plus impartial possible, vous pouvez demander l'aide d'un troisième joueur pour installer les décors. Vous pouvez également proposer à un des deux joueurs de positionner les décors, puis permettre à l'autre joueur de tourner le plateau et choisir le côté où il veut placer son Groupe de Combat.



Voici un exemple type d'empilement dans une partie de Deadzone. Les décors ont été utilisés pour créer une tour de 3 cubes de hauteur. La figurine A occupe un cube du niveau 3, la figurine B occupe un cube du niveau 2, et la figurine C occupe le cube du niveau 1. C'est un concept très important à assimiler, car il affecte le mouvement, le tir, et même d'autres règles plus avancées comme les chutes !



Placer les Objets et les Objectifs



Objectifs

Chaque mission indique l'emplacement des objectifs. Dans la mission *Patrouille* par exemple, quatre marqueurs d'objectifs doivent être placés sur le champ de bataille : deux marqueurs de 1 PV et deux marqueurs de 2 PV (voir diagramme ci-dessus). Vous utiliserez une carte comme celle ci-dessus pour placer les 4 objectifs. S'il y a un décor dans l'une des cases désignées, placez le marqueur à l'intérieur de celui-ci ou sur le niveau le plus élevé de l'empilement.

Objets

En plus des objectifs, les champs de bataille dévastés de Deadzone sont jonchés d'objets. Il peut s'agir d'un équipement indispensable, voire d'un piège mortel (voir page 36). Une sélection aléatoire de ces objets est placée sur le champ de bataille avant chaque mission, comme suit :

Prenez les pions d'objets et mélangez-les faces cachées. Un joueur prend un marqueur à la fois, sans le regarder, et l'autre joueur lance deux dés pour chaque pion – un dé pour déterminer aléatoirement une colonne et l'autre pour la ligne. Cela vous donne ainsi l'emplacement sur le quadrillage du tapis où le pion sera placé (toujours face cachée). Si l'emplacement contient un empilement, les pions doivent être placés sur son niveau le plus élevé. Un cube peut ainsi contenir plusieurs objets. Si le résultat du jet indique de placer un pion dans la zone de déploiement d'un joueur, alors ce pion est défaussé. Pour cette raison, toutes les batailles n'auront pas le même nombre d'objets.

Lorsque vous avez placé un total de huit pions (y compris ceux qui ont été défaussés), rangez les pions restants, ils ne seront pas utilisés pour cette bataille.

Recon et Déploiement

Afin de déterminer quel joueur déploiera son Groupe de Combat en premier, les deux joueurs effectue un :

Test de Recon (X) à 5 dés

Pour comprendre comment cela fonctionne, consultez l'encadré *Jet de Dés*, en page 9. Les jets de dés constituent un concept clé du jeu, et cela deviendra rapidement pour vous comme une seconde nature.

Lors du test de Reconnaissance (**Recon**), chaque joueur tente d'obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur de Recon de son Groupe de Combat. Les valeurs de Recon se trouvent dans chacune des listes d'armées, et peuvent varier selon le Leader que vous avez sélectionné pour votre Groupe de Combat. En cas d'égalité, relancez.

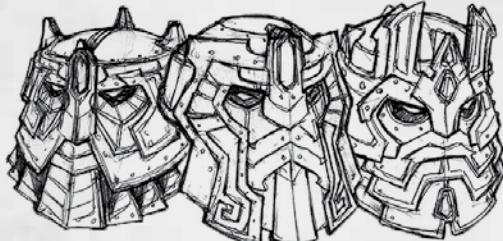
Le vainqueur du test de Recon décide celui qui sera le **premier joueur**. Le premier joueur choisit sa zone de déploiement, déploie ses figurines et aura l'initiative au premier Tour.

Les figurines *Non-Véhicules* peuvent être déployées à n'importe quel niveau. Les véhicules, quant à eux, devront être déployés au niveau 1 (au niveau du sol).

Ensuite, l'adversaire déploie toutes ses figurines dans sa zone de déploiement.

Commencer la Partie

Vous êtes maintenant prêts à commencer le premier Round!



Jets de Dés

Certaines actions et événements de jeu requièrent un jet de dés afin de connaître leur degré de réussite.

Ces jets sont appelés **Tests**, et sont toujours affichés dans un format qui vous informe sur :

- **Le Nombre de dés** à lancer lors de ce test.
- **Le Score à obtenir** : il s'agira de la valeur d'une des caractéristiques du personnage, ou de l'armée effectuant l'action, ou tout simplement d'une valeur chiffrée à atteindre.
- **Le nombre de Succès requis** (chiffre entre parenthèses) pour réussir l'action.

Si celui-ci est un (X), cela signifie que les deux joueurs doivent lancer les dés, et que le nombre de succès obtenu par chaque joueur est comparé. Celui qui obtient le plus de succès gagne le test. Si un test laisse le choix sur la caractéristique à utiliser, alors le joueur doit la sélectionner avant de lancer les dés.

Exemple 1

Un «test à 4+ (1) à 3 dés» signifie que vous devez lancer 3 dés. Chaque résultat de 4 ou plus compte comme un succès, et dans ce cas, un seul succès est requis pour accomplir l'action.

Exemple 2

Un « test de Combat (X) à 3 dés» signifie que vous et votre adversaire devez lancer 3 dés. Vous tentez d'égalier ou dépasser la valeur de Combat de votre personnage. Comparez ensuite le nombre de succès que vous avez obtenu à ceux de votre adversaire (il a lancé son propre test pour tenter de se défendre) afin de savoir qui l'emporte. La différence entre le nombre de succès peut aussi avoir un effet lors de certains tests.

Faire un Test

1) Prenez le nombre de dés indiqués. Appliquez tout modificateur au nombre de dés à lancer, comme indiqué dans la description de l'action.

Important ! Les Modificateurs influent toujours sur le nombre de dés à lancer. Ils ne modifient jamais la caractéristique ciblée par le test, ou la valeur que vous devez atteindre.

Si les modificateurs réduisent le nombre de dés à 0 ou moins, alors vous ne pouvez pas effectuer ce test. On compte que vous avez obtenu zéro succès lors de ce test.

- 2) Lancez tous les dés en même temps
- 3) a. Chaque dé est lu séparément
 - b. Si vous égalez ou dépassiez la valeur de la caractéristique ou de la valeur chiffrée à atteindre, vous obtenez un succès. Sinon, le résultat de ce dé est un échec.
 - c. Chaque dé obtenant un 8 compte un succès
ET vous permet de lancer un dé supplémentaire. Si vous obtenez un autre 8 avec un dé supplémentaire, vous obtenez encore un autre dé. Continuez à lancer les dés supplémentaires jusqu'à ce que vous obteniez un résultat autre que 8.
- 4) Additionnez le nombre de succès pour obtenir votre total et déterminer le résultat du test comme décrit dans l'action.

Caractéristique nulle

Si une figurine a une valeur de « - » dans la caractéristique requise pour un test, alors elle ne peut pas tenter d'effectuer cette action. Si une figurine a une valeur de « - » dans une caractéristique qu'elle doit utiliser lors d'un test, et quelques soient les modificateurs, aucun dé n'est lancé et on considère qu'elle a obtenu zéro succès.



JOUER UNE PARTIE

Deadzone est joué en séries de **Rounds**.

Un Round commence toujours par un **Test de Commandement**. Un Round est divisé en une alternance de **Tours** de joueur. Durant un Tour, un joueur va pouvoir effectuer quelque chose avec la figurine de son choix. Chaque figurine ne peut agir qu'une seule fois durant un Round. Elle est alors appelée **Figurine Active**. Lorsque toutes les figurines du champ de bataille ont agi (ont été activées), le Round est terminé.

Un Round est organisé comme suit :

1. Test de Commandement
2. Jouer alternativement les Tours
3. Fin du Round

Test de Commandement

Les **Dés de Commandement** représentent l'entraînement et la cohésion d'une force de combat correctement dirigée, et peuvent amener à d'extraordinaires moments d'inspiration, de ruse ou de chance durant une bataille.

Au début de **chaque** Round, avant de débuter le moindre Tour, chaque joueur lance ses Dés de Commandement.

1) Lancer

Lancer 3 Dés de Commandement simultanément.

2) Relancer

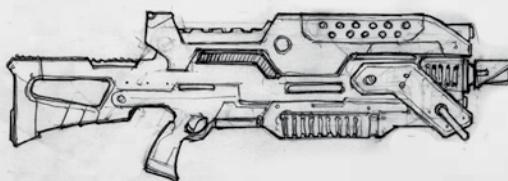
Après avoir lancé les dés, et en commençant par le joueur ayant l'initiative, vous pouvez relancer **une seule fois** autant de dés que vous le souhaitez. Si vous relancer des dés, vous devez conserver les nouveaux résultats obtenus.

Important : si il reste moins de la moitié de votre Groupe de Combat (en nombre de figurines) sur le champ de bataille au début d'un Round, vous perdez la possibilité de relancer votre test de commandement.

2) Réserver

Placez ensuite vos Dés de Commandement près du bord de votre côté du plateau. Ils seront disponibles pour être dépensés durant les Tours du Round que vous allez jouer, afin d'améliorer les actions de votre Groupe de Combat.

Vous pouvez dépenser autant de dés de commandement que vous le souhaitez durant un Tour, et chaque dé est défaussé après son utilisation. Ceux qui ne sont pas utilisés à la fin d'un Round sont défaussés. Référez-vous au tableau sur la page suivante pour plus de détails sur la manière de les utiliser.



Jouer un Tour

Le joueur qui effectue son Tour a l'**Initiative**.

Lors de votre Tour, vous pourrez activer une seule figurine, en suivant ces étapes :

- a) Choisissez une figurine qui n'a pas encore été activée durant ce Round.
- b) Effectuez **une action longue**, ou jusqu'à **deux actions courtes**.
- c) **Marquez** la figurine en plaçant un pion d'activation à côté d'elle.

Cas Particuliers :

Ne rien faire : Vous pouvez choisir de ne rien faire avec une figurine durant un Tour, si vous le souhaitez. Vous devrez toutefois la marquer comme activée. Ensuite votre Tour s'arrête.

Passer : S'il vous reste moins de figurines à activer que votre adversaire, vous pouvez choisir de lui passer l'Initiative, sans activer qui que ce soit. Si toutes vos figurines ont été activées, vous n'aurez pas d'autre choix que de passer. Dans ce cas, le reste du Round verra votre adversaire garder l'Initiative, et jouera ses Tours successivement jusqu'à ce que toutes ses figurines aient été activées.

Dés de Commandement : certains Dés de Commandement permettent à une figurine d'avoir une action supplémentaire de Déplacement, de Tir ou de Combat. Ce sont des actions dites «gratuites», et elles ne comptent pas dans la limite des deux actions courtes ou une action longue d'une figurine active.

Fin du Round

Lorsque toutes les figurines ont été activées, le Round est terminé. Suivez les étapes suivantes :

a) Donnez les PV appropriés au joueur qui possède la(s) seule(s) figurine(s) présente(s) dans un cube contenant un objectif. Comptez chaque objectif une seule fois, et non une fois par figurine dans le cube. Notez que les cubes avec objectifs peuvent rapporter des PV à chaque Round, du moment que les conditions sont remplies.

- Calculez les PV de chaque joueur pour déterminer si l'un deux a remporté la bataille.
- Si la bataille n'est pas terminée, retirez les pions d'activation des figurines et débutez un nouveau Round avec un Test de Commandement.

Il est possible que l'Initiative change de joueur en fin de Round. Le joueur ayant terminé d'activer ses figurines en premier durant ce Round commencera le prochain Round avec l'Initiative (et jouera donc le premier Tour).

Symbol

+1
Figurine



Description

Quoi : Activer une seconde figurine qui n'a pas encore été activée.

Quand : Après avoir terminé l'activation d'une de vos figurines. Vous ne pouvez dépenser qu'un seul résultat *+1 Activation* par Tour. Sauf si précisé par une capacité d'une figurine ou par une règle spéciale de l'Armée, vous ne pouvez activer que deux figurines au maximum par Tour avant de devoir passer l'Initiative à votre adversaire.

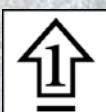
Dé



Quoi : Ajoutez +1 Dé à n'importe quel test de Tir, Combat ou Survie.

Quand : Vous pouvez dépenser un résultat *Dé* lorsque vous effectuez un test de Tir, de Combat ou de Survie, y compris durant le Tour de votre adversaire (par exemple, sur un test de Survie durant une action de Tir contre une de vos figurines). Vous pouvez dépenser autant de résultats *Dé* que vous le souhaitez sur un même test, mais vous devez déterminer leur nombre avant de lancer le moindre dé.

Déplacement



Quoi : La figurine active gagne une action de Déplacement gratuite. Ce Déplacement est limité à un seul cube, quelle que soit la Vitesse de la figurine. Ce Déplacement suit les règles normales de déplacement.

Quand : Vous ne pouvez dépenser qu'un seul résultat *Déplacement* par activation. Vous pouvez le jouer avant que la figurine effectue ses actions, après une action courte, ou après une action longue. Il peut être utilisé sur une figurine ayant déjà effectué une action de Déplacement ou de Sprint.

Tir



Quoi : La figurine active gagne une action de Tir gratuite.

Quand : Vous ne pouvez dépenser qu'un seul résultat *Tir* par activation. Vous pouvez le jouer avant que la figurine effectue ses actions, après une action courte, ou après une action longue. Il peut être utilisé sur une figurine ayant déjà effectué une action de Tir.

Combat



Quoi : La figurine active gagne une action de Combat gratuite.

Quand : Vous ne pouvez dépenser qu'un seul résultat *Combat* par activation. Vous pouvez le jouer avant que la figurine effectue ses actions, après une action courte, ou après une action longue. Il peut être utilisé sur une figurine ayant déjà effectué une action de Combat.

Splat Mantic ! (Spécial)



Quoi : Activer la capacité spéciale de votre armée. Les effets sont différents pour chaque armée et sont expliqués dans chaque liste d'armée. Les effets d'un résultat *Spécial* ne comptent pas dans les restrictions du nombre d'actions par Tour, sauf si cela est spécifiquement précisé.

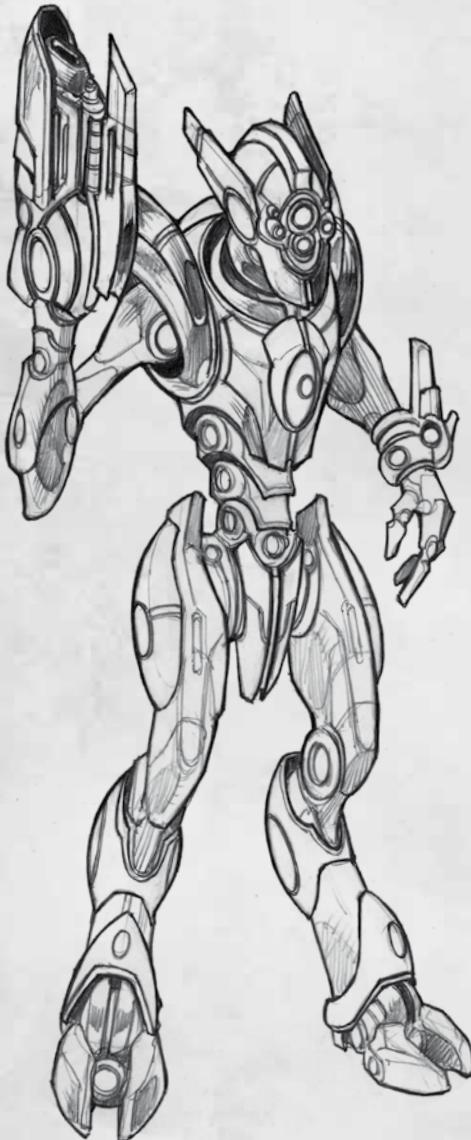
Quand : Sauf si précisé dans la présentation d'une capacité d'une figurine, vous ne pouvez dépenser qu'un seul résultat *Spécial* par activation. Les règles pour les capacités requérant un résultat *Spécial* précisent le moment où vous pourrez dépenser le(s) dé(s) pour utiliser cette capacité. Le Leader sélectionné pour un Groupe de Combat déterminera les règles du résultat *Spécial*. Même si le Leader meurt ou s'il est retiré du jeu, les résultats *Spécial* pourront toujours être dépensés de cette manière.

Note : Une figurine ne peut utiliser qu'**un seul** résultat *Déplacement*, *Tir* ou *Combat* durant son activation.

Vos première parties

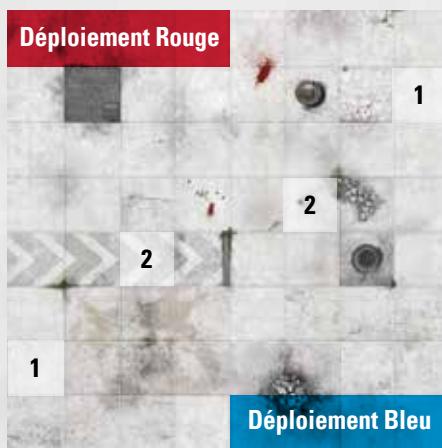
Pour vos premières parties, afin de vous familiariser avec les règles de base, les deux Groupes de Combat prédéfinis d'une valeur de 100pts, présentés en page 14 et 15, peuvent être utilisés pour vous mettre rapidement dans le bain. Utilisez la mission *Patrouille* détaillée ci-contre.

Ne vous souciez pas des objets durant votre première partie. Une fois que vous serez familiarisés avec les actions, les jets de dés et les déplacements, vous pourrez alors ajouter de nouveaux éléments. Les règles pour les objets sont présentées en page 36, dès que vous vous sentirez prêts.



Mission de Patrouille Standard

Préparez la partie comme décrit en page 6 de ce livre en utilisant la carte suivante :



Vous devez marquer 12 PV pour remporter la mission.

Vous gagnez des PV de la façon suivante :

- En Éliminant une figurine ennemie (la valeur de PV d'une figurine est indiquée sur son profil).
- En Contrôlant un objectif : Vous devez avoir les seules figurines dans ce cube. Vous gagnez 1 ou 2 PV (selon l'objectif) à la fin de chaque Round où vous le contrôlez. Les PV sont gagnés par objectif contrôlé, et non par figurine sur l'objectif.
- En Récupérant des Informations (1 PV par pion *Info*, qui est l'un des objets à récupérer).

Pensez à comptabiliser les PV marqués par chaque joueur en utilisant les pions de PV durant la partie, et montrez-les fièrement sur le plateau pour faire monter la pression !

Bonne chance !

Profil

Chaque type de figurine possède son propre profil (une liste de caractéristiques) qui détermine ses compétences en tir, en combat, et ainsi de suite. Le profil présente plusieurs informations à propos de la figurine :

Nom : le nom de ce type de figurine.

Type : les figurines sont classées en différentes catégories :

- **Leader (L)** : les commandants d'une faction.
- **Troupe (T)** : rang et profil de base.
- **Spécialiste (S)** : figurines avec un armement, un entraînement ou un équipement spécifique.
- **Personnage (P)** : un personnage nommé.
- **Véhicule (V)** : unités de soutien mécanisé.

Points : Le coût en points pour incorporer un seul de ce type de figurine dans votre Groupe de Combat.

PV : le nombre de PV gagnés par votre adversaire s'il tue cette figurine.

Vitesse :



Indiquée par deux chiffres. Le premier est la distance d'une action *Se Déplacer*, le second pour une action de *Sprint*.

Armure :



Une valeur fixe décrivant le niveau de protection d'une figurine contre les Dégâts.

Taille :



La Taille représente la hauteur ou le volume d'une figurine. C'est une unité de mesure pour déterminer le nombre de points de Dégâts qu'une figurine peut subir avant d'être retirée du jeu. Elle est aussi utilisée pour déterminer le nombre de figurines pouvant se trouver dans un même cube, et les différents types d'espacement pouvant être traversés par une figurine.

Tir (T) : Indiqué par une valeur à obtenir sur un seul jet de dé, par exemple 4+. Elle n'est jamais modifiée.

Combat (C) : indiqué par une valeur à obtenir sur un seul jet de dé, par exemple 5+. Elle n'est jamais modifiée.

Survie (Sv) : indiqué par une valeur à obtenir sur un seul jet de dé, par exemple 3+. Elle n'est jamais modifiée.

Armes & Équipement : une liste des acquisitions standards de la figurine. Les armes ont généralement leur propre profil :

- **Portée (P)** : C'est la Portée maximale en cubes de l'arme. Les armes PC ne peuvent être utilisées qu'en Combat.
- **PA** : La Pénétration d'Armure d'une arme.
- Les capacités spéciales de l'arme, si elle en possède, sont aussi indiquées à côté d'elle. Voir page 28.

Capacités : toutes compétences spéciales que la figurine peut avoir. Voir page 28.

Options d'armement : Il s'agit des catégories d'armes que la figurine est autorisée à acheter. Voir page 46.

Options de Campagne : Il s'agit des tables de capacités que la figurine peut choisir lorsqu'elle gagne une amélioration de rang durant une Campagne. Voir page 104.



Groupe de Combat Prédéfinis

Nous vous proposons ici deux exemples de Groupes de Combat pour vous aider à débuter. Utilisez la mission *Patrouille* décrite en page 12, et servez-vous de ces deux forces pour découvrir le jeu.

Vous aurez besoin de consulter la section des Capacités (page 28), pour la capacité *Tacticien* (page 34) ainsi que des capacités d'armes, tels que *Tir Rapide* (page 33) et *Ça Brûle !* (page 31).

GROUPE DE COMBAT ENFORCER

Capitaine Enforcer x 1; Enforcer d'Assaut x 1; Enforcer x 1; Enforcer avec Canon Laser x 1; Drone D.O.G. x 1

Capitaine Enforcer

34 pts / 4 PV

	T	C	Sv
1-2	4+	5+	4+

- *Tacticien* (2)



À la différence de l'Armée de la Corporation, les Enforcers obtiennent leur rang par le mérite - un Capitaine Enforcer est un guerrier et un stratège sans égal dans la compagnie d'élite.

Pistolet : P3 ;
Gantelet Énergétique : PC, *Projection* ;
Propulseurs

Options d'Armement :
Leader, Arme de Poing, Léger (Mêlée)

Options de Capacités de Campagne :
Commandement, Mêlée, Tir

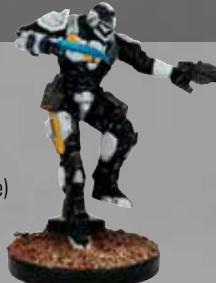
Brave : Les Enforcers sont connus pour leur persévérance et leur obstination. Vous pouvez dépenser un résultat *Spécial* de vos Dés de Commandement pour immédiatement relancer les dés d'un test de Survie.

Recon : 4+

Enforcer d'Assaut

14 pts / 1 PV

	T	C	Sv
1-2	5+	5+	4+



Équipés d'armes de corps à corps mortelles, ces spécialistes se lancent au combat contre l'ennemi par des assauts fulgurants, et ne laissent aucun survivant derrière eux.

Pistolet : P3 ;
Lame de Poignet : PC, PA1 ;
Propulseurs

Options d'Armement :
Arme de Poing, Léger (Mêlée)

Options de Campagne :
Mêlée

Enforcer

16 pts / 2 PV

	T	C	Sv
1-2	4+	6+	4+



Améliorés par les plus grandes connaissances scientifiques et biotechnologiques mises à disposition par le Conseil, armés et équipés de la technologie la plus avancée que les crédits peuvent leur offrir, les Enforcers sont la main de fer du Conseil.

Fusil Laser : P6, *Tir Rapide* ;
Propulseurs

Options d'Armement :
Arme de Poing

Options de Campagne :
Tir

Enforcer avec Mitrailluse Laser

20 pts / 2 PV

	T	C	Sv
1-2	4+	6+	4+



Les spécialistes s'entraînent dans des disciplines diverses, allant du tir de précision à l'ingénierie. Ils sont le soutien essentiel d'un Corps Enforcer, et leur expertise est souvent l'élément vital dans l'accomplissement d'un objectif.

Mitrailleuse Laser : P8, *Suppression*,
Puissance de Feu (1) ;
Propulseurs

Options d'Armement :
Arme de Poing

Options de Campagne :
Tir

Drone D.O.G.

12 pts / 1 PV

	T 2-4	C 6+	Sv 6+
--	----------	---------	----------

Mitrailleuse Laser : P8,
Puissance de Feu (1),
Suppression

Options d'Armement :
Aucune

Options de Campagne :
Aucune



Les drones D.O.G. (Canon Offensif Déployable) sont des quadrupèdes automatisés conçus pour transporter des armes lourdes et traverser n'importe quel terrain. Ils accompagnent les Pathfinders pour apporter un appui lourd où cela est nécessaire

GROUPE DE COMBAT FORGE FATHER

Houscarl Guerrier d'Acier x 1 ; Guerrier d'Acier x 2 ; Guerrier d'Acier avec Souffle de Dragon x 1

Houscarl Guerrier d'Acier

32 pts / 3 PV

	T 1-2	C 3+	Sv 4+ 4+
--	----------	---------	-------------

- Tacticien (1)



Pistolet Hailstorm : P4, Puissance de Feu (1),
Tir Rapide ;

Marteau de Forge : PC, PA1

Options d'Armement :

Leader, Arme de Poing, Léger (Mêlée)

Options de Campagne :

Commandement, Mêlée, Tir

Un Houscarl Guerrier d'acier est un soldat fier et noble, formé depuis plusieurs décennies - et parfois des siècles - à la guerre au nom du Royaume des Étoiles.

Trop borné pour mourir : Vous pouvez dépenser un résultat Spécial de vos Dés de Commandement pour tenter de retirer un point de Dégâts à la figurine active. Lancez un test de Survie (2) à 3 Dés sans aucun modificateur, même ceux des dés de Commandement. Si le test est réussi, enlevez un pion de Dégâts. En cas d'échec, il n'y a pas d'effet. Cela ne compte pas comme une action.

Recon: 4+

Guerrier d'Acier

21 pts / 2 PV

	T 1-2	C 4+	Sv 5+ 4+
--	----------	---------	-------------

Fusil Hailstorm :
P6, PA1, Tir Rapide

Options d'Armement :
Arme de Poing

Options de Campagne :
Tir



Les soldats du rang des Forge Fathers. Solides, sûrs et capables d'envoyer un feu nourri avec leurs fusils hailstorm.

Guerrier d'Acier avec Souffle de Dragon

25 pts / 2 PV

	T 1-2	C 4+	Sv 5+ 4+
--	----------	---------	-------------

Souffle de Dragon :
P2, Ça Brûle !

Options d'Armement :
Arme de Poing

Options de Campagne :
Tir



Tout Nain équipé avec un Souffle de Dragon accepte les risques auxquels il fera face sur le champ de bataille. Il est de son devoir d'entrer en premier dans un bâtiment pour le nettoyer de tout ennemi.

ACTIONS

Lorsqu'une figurine est activée durant le Tour d'un joueur, elle peut effectuer soit **une action longue, soit jusqu'à deux actions courtes**.

Actions:

- Se Déplacer (courte)
- Sprinter (longue)
- Se Relever (courte)
- Tirer (courte)
- Combattre (longue)
- Action Spéciale (courte)

Une figurine qui effectue son activation est appelée figurine active.

cube adjacent à celui où se trouve la figurine. Les déplacements en diagonal sont autorisés.



Effectuer une action Se Déplacer avec une Vitesse de 1 permettra à une figurine de se déplacer d'un cube dans n'importe quelle direction, orthogonale ou diagonale comme indiqué sur le schéma ci-dessus.

IMPORTANT! Restrictions:

- Une figurine ne peut effectuer qu'une seule fois chaque type d'action dans un Tour. Les actions supplémentaires amenées par les Dés de Commandement ne comptent pas dans cette limite, et peuvent permettre à une même figurine d'effectuer une même action durant un Tour.
- Une figurine qui commence son activation Bloquée (allongée au sol) doit choisir Se Relever comme première action.
- Une figurine qui n'est pas Bloquée, et qui est dans le même cube qu'une ou plusieurs figurines ennemis non-Bloquées, ne peut choisir que de Combattre ou de Se Déplacer.

Se Déplacer (courte)

Chaque figurine possède deux valeurs de déplacement sur son profil, séparées par un tiret.



Lorsqu'elle effectue une action de déplacement, une figurine peut *Se Déplacer* d'un nombre de cubes égal à sa **première** valeur de Vitesse ou se repositionner dans le cube où elle se trouve déjà. Chaque action *Se Déplacer* doit s'effectuer vers un

Position dans un cube.

Dans Deadzone, l'emplacement exact d'une figurine à l'intérieur d'un cube est très important. Vous pouvez placer une figurine où vous le voulez sur le plateau, y compris sur les lignes qui composent la grille entre les cubes. Mais dans tous les cas, le centre du socle d'une figurine définit dans quel cube elle se trouve.



Dans cet exemple, les deux figurines sont considérées comme étant dans le même cube.

Vous devez considérer le bord du plateau comme un mur bloquant tous les déplacements. Les figurines peuvent se déplacer en dehors du plateau **si cela est spécifiquement autorisé par la mission jouée**, et seulement depuis les cubes spécifiés. Une figurine qui quitte le champ de bataille ne peut pas revenir durant la partie. Dans ce cas, une figurine peut quitter le plateau avec une action *Se Déplacer* ou de *Sprint* (considérez simplement que le déplacement s'effectue vers un cube «au-delà» de la surface de jeu) en suivant les règles normales de déplacement.

Capacité d'un cube

Chaque figurine possède une Taille indiquée dans son profil. Chaque cube a une capacité maximale de 4, correspondant à l'addition des Tailles des figurines, pour une même faction. Il est toutefois possible pour deux différentes factions d'avoir chacune jusqu'à 4 points de Taille dans un même cube, pour une capacité totale de 8.

Lorsque vous déplacez (*Se Déplacer* ou *Sprint*) une figurine dans un cube contenant déjà une ou plusieurs figurines, vous ne devez pas repositionner les figurines s'y trouvant, sauf s'il n'y a pas assez de place pour la figurine effectuant le déplacement, afin qu'elle soit correctement positionnée dans le cube.

Si vous devez repositionner une figurine afin de placer votre figurine dans le cube, vous devez tout d'abord déplacer les figurines amies avant de déplacer les figurines ennemis, et ce, en effectuant le moins d'ajustements possibles pour intégrer la nouvelle figurine dans le cube. Le joueur à qui appartient la figurine déplacée décidera toujours de la position exacte de sa figurine lorsqu'il devra changer sa position, et aucune figurine ne peut être retirée d'un cube par une figurine entrant de cette manière.

Avancez vers un ennemi

Si une figurine se déplace, délibérément ou non, dans un cube contenant une figurine ennemie, elle est alors obligée de la Combattre immédiatement (voir action de *Combat* en page 22). Ceci ne compte pas comme une action supplémentaire. S'il y a plus d'une figurine ennemie dans le cube, alors la figurine qui s'est déplacée choisira la figurine qu'elle souhaite combattre. Une fois l'action de *Combat* résolue, l'action *Se Déplacer* prend fin.

S'éloigner d'un ennemi

Si une figurine est dans un cube contenant une figurine ennemie et qu'elle souhaite quitter ce cube, elle peut le faire en utilisant les règles normales de déplacement. Cependant, avant d'effectuer son déplacement, une des figurines ennemis dans le cube (sélectionnée par l'adversaire) peut Combattre la figurine qui se déplace. La figurine qui se déplace doit alors effectuer un test de Survie (voir page 22) – elle ne peut pas choisir de Combattre. Si la figurine n'est pas Tuée ou Bloquée (voir page 26), elle «rompt» le combat et peut se déplacer.

Sprinter (longue)

La figurine peut se déplacer d'un nombre de cubes égal à sa seconde valeur de Vitesse. Les règles de déplacement sont les mêmes que pour l'action *Se Déplacer*. Cette action ne peut pas être effectuée si la figurine active commence son activation dans le même cube qu'une figurine ennemie.

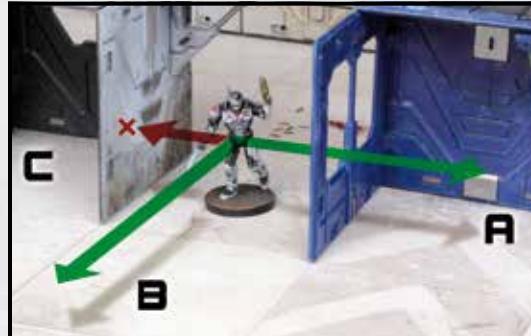


Effets du Décor sur les Déplacements

Se Déplacer sur un même niveau

Dans un déplacement vers un cube adjacent, le chemin orthogonal le plus court entre deux cubes ne doit pas être totalement bloqué par les décors. En d'autres termes, tout côté de cube que vous souhaitez traverser doit avoir un espace suffisant à la figurine pour passer au-dessus, en-dessous, ou à travers. Le plus petit espace dans lequel une figurine peut se faufiler est basé sur sa Taille, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Il est pratique de regarder le décor que vous allez utiliser avant la partie et de vous mettre à l'avance d'accord avec votre adversaire sur ce qui est possible ou non.

Lorsque vous effectuez une action *Se Déplacer* en diagonal, tracez la route orthogonale la plus courte vers la destination (en imaginant que la figurine se soit déplacée ainsi). S'il y a plus d'une route, choisissez-en une seule, et vérifiez que chaque côté du cube qu'elle lui faudra traverser est libre ou possède suffisamment d'espace pour passer à travers. Si cela est possible, l'action *Se Déplacer* peut être effectuée.



L'*Enforcer* est une figurine de Taille 1, avec une Vitesse 1. En effectuant son action *Se Déplacer*, il peut se déplacer vers le cube B, car le côté du cube qu'il traverse est totalement libre. L'*Enforcer* peut aussi avancer vers le cube A, en passant par l'Espace Moyen du décor. Cependant, l'*Enforcer* ne peut pas avancer vers le cube C, car le chemin orthogonal le plus court est bloqué par un mur.



L'*Enforcer* veut se déplacer en diagonal vers le cube A. En vérifiant le chemin orthogonal le plus court, nous trouvons qu'il y a deux chemins de longueur identique. Le chemin en rouge est bloqué par un mur, mais le chemin vert est viable. Comme un seul chemin viable est nécessaire, le Déplacement en diagonal peut être effectué.

TYPE D'ESPACEMENT



Bloqué

- 100% du côté du cube
- ex. un mur complet

FIGURINES POUVANT PASSER

Aucune



Espacement Petit

- Approx. 25% du côté du cube
- ex. une petite fenêtre

Taille 1 uniquement



Espacement Moyen

- Approx. 50% du côté du cube
- ex. une grande fenêtre

Taille 1-2



Espacement Large

- Approx. 25% du côté du cube
- ex. une grande porte

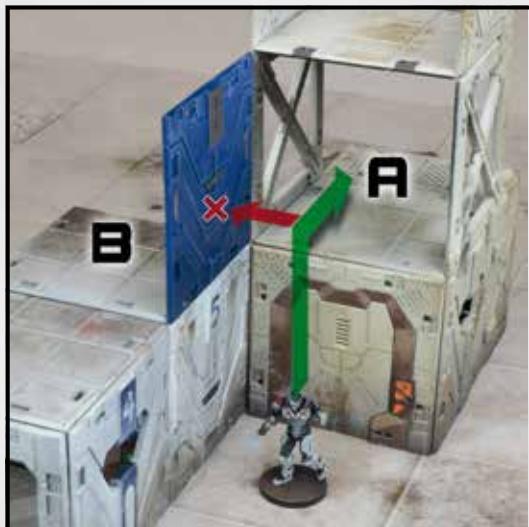
Taille 1-3

Monter et descendre de niveaux

Tous les cubes sur un niveau immédiatement au-dessus ou en-dessous du cube où se trouve la figurine sont considérés comme adjacents.

Les figurines peuvent grimper ou descendre des décors pour avancer entre les cubes en effectuant un déplacement (**Action Se Déplacer** ou **Sprint**), y compris se déplacer en diagonal vers le haut, ou en diagonal vers le bas.

Pour monter d'un niveau, en termes simples, il doit y avoir un décor sur lequel grimper. Cet élément de décor doit être dans une position adéquate sur le chemin du déplacement, et l'élément de décor doit atteindre le cube de destination.

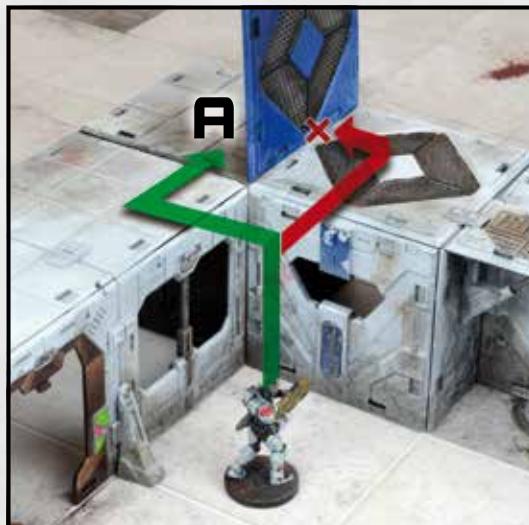


Les Cubes A et B sont tout deux considérés comme adjacents au cube où se trouve l'Enforcer. En effectuant son action Se Déplacer, il peut en théorie se déplacer sur n'importe lequel d'entre eux. Cependant, nous pouvons constater que le chemin orthogonal le plus court vers le cube B est bloqué, donc l'Enforcer ne pourra se déplacer que vers le cube A.

Comme indiqué dans les règles de déplacement sur un même niveau (voir page précédente), le chemin orthogonal le plus court vers une destination, doit être vérifié et ne doit pas être totalement bloqué.

On considère que les combattants d'élite d'un Groupe de Combat de Deadzone sont suffisamment entraînés pour être capables de passer par-dessus de petits obstacles, et de grimper ou descendre sur les murs les plus lisses.

En règle générale, choisissez toujours d'avancer, en permettant les déplacements difficiles ou inhabituels, et réglez les points de divergence par un jet de dé.



L'Enforcer souhaite se déplacer en diagonal vers le cube A. En vérifiant les routes orthogonales les plus courtes, nous voyons qu'au moins une d'entre-elles est possible. Le Déplacement peut être effectué.



Tir (courte)

Pour effectuer cette action, une figurine doit être équipée d'une arme à distance ayant une valeur de Portée (P) dans son profil. La portée est donnée en cubes, par exemple « P3 » signifie que la Portée est de 3 cubes. Les armes avec une Portée PC ne peuvent être utilisées que dans un Combat.

Une action de Tir ne peut pas être entreprise si la figurine active se trouve dans le même cube qu'une figurine ennemie, sauf si cela est spécifiquement précisé.

L'action de Tir cible une seule figurine - les autres figurines dans le même cube ou celles sur la trajectoire du tir ne sont pas affectées, sauf si cela est spécifiquement précisé dans les caractéristiques de l'arme. Vous ne pouvez pas cibler une figurine amie ou une figurine dans le même cube que la figurine active, sauf si cela est spécifié dans les compétences d'une arme ou d'une figurine.

La cible doit se trouver dans la limite de la **Portée** maximale de l'arme, et dans la **Ligne de Vue** (LdV) de la figurine effectuant le tir.

Mesure de la Portée

Lorsque vous devez déterminer les distances entre deux figurines (pour savoir à quelle distance une figurine peut tirer), utilisez toujours la même méthode. Comptez les cubes jusqu'à la cible comme si la distance était sur un même niveau, puis comptez les différences entre les niveaux où se trouvent les deux figurines. La plus longue de ces deux distances sera la portée de la cible.

Vous ne devez jamais compter le cube depuis lequel vous effectuez votre tir, mais toujours compter celui où se trouve votre cible. Lorsque vous tirez, si la cible se trouve au-delà de la Portée maximale de l'arme que vous utilisez, vous ne pouvez pas lui tirer dessus, et l'action de Tir n'est pas effectuée.

Ligne de Vue

La LdV est déterminée en regardant par la perspective de la figurine. Regardez «par les yeux» de la figurine et demandez-vous si vous pouvez voir votre cible, même partiellement. Souvenez-vous que le terme *figurine* inclut son socle, ses armes, sa chevelure flamboyante, sa queue, etc. La réponse sera toujours oui ou non :

OUI – Un tir normal est autorisé. Généralement vous serez capable de voir au moins une partie de la figurine, l'environnement cachant le reste.

NON – Si vous ne pouvez pas du tout voir la figurine, vous n'avez donc pas de LdV et vous ne pouvez pas effectuer d'action de Tir.

Modificateur de Tir :

- Tir Clair, +2 Dés** : si vous avez une vue totalement dégagée sur l'intégralité de la figurine ciblée (y compris le socle).

- Tir Ami, -2 Dés** : s'il y a une ou plusieurs figurines amies (figurines de son propre Groupe de Combat) dans le cube ciblé.

- Position Dominante, +1 Dé** : Si vous vous trouvez sur un niveau supérieur que la cible.

- Mitrailleur, +1 Dé** : Si vous Mitraillez avec une arme à Tir Rapide (voir page suivante).

NB : Ces modificateurs s'appliquent aussi pour une action de Mitrailleur.

Tir

Le joueur effectuant l'action de Tir lance un

test de Tir (X) à 3 Dés.

La cible d'une action de Tir doit lancer un

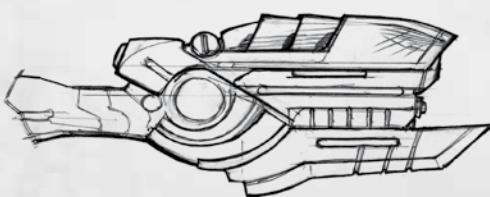
test de Survie (X) à 3 Dés.

Comparez le nombre total de succès obtenu par chacun des joueurs pour déterminer le résultat :

Égalité, ou la cible obtient plus de succès :
L'attaque échoue.

Le tireur obtient plus de succès :

La différence du nombre de succès représente les Dégâts Potentiel subit par la figurine ciblée (voir Dégâts en page 24).



Mitraillage

Une figurine utilisant une arme avec la capacité *Tir Rapide* (voir page 35) peut choisir de Mitrailleur, un tir de suppression pour tenter de clouer ses adversaires au sol.

La figurine active doit déclarer si elle effectue un Mitaillage (avec son action de Tir) avant de lancer le moindre dé.

Le joueur effectuant l'action de Tir lance un

test de Tir (X) à 3 Dés.

La cible d'une action de Tir doit lancer un

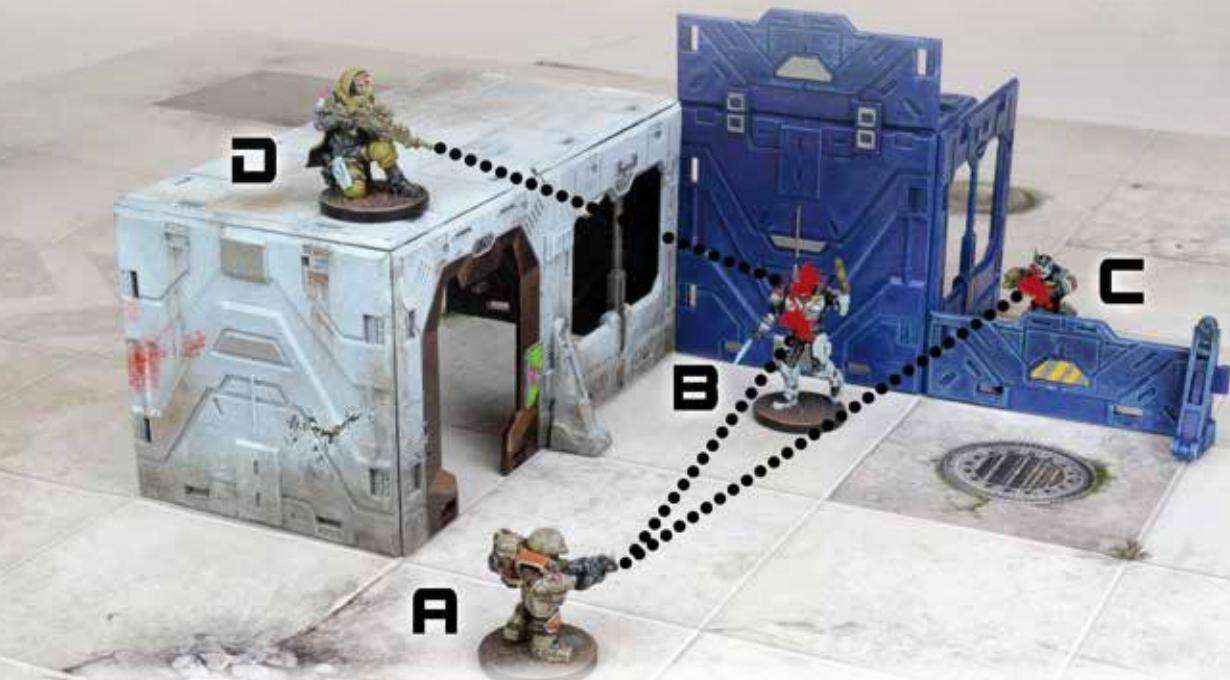
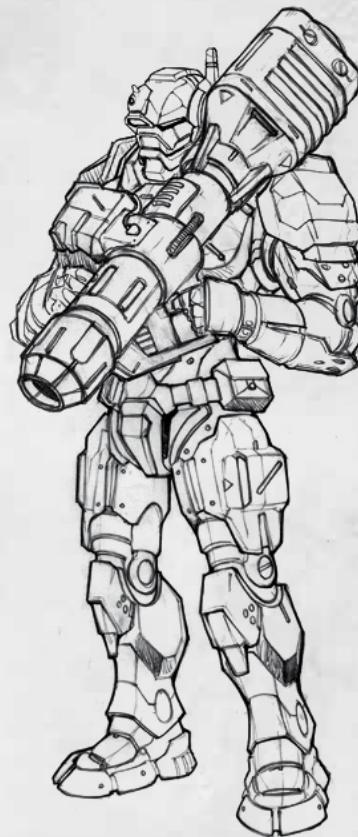
test de Survie (X) à 3 Dés.

Comparez le nombre total de succès obtenu par chacun des joueurs pour déterminer le résultat :

Égalité, ou la cible obtient plus de succès :

L'attaque n'a aucun effet.

Le tireur obtient plus de succès : la figurine ciblée est Bloquée (Voir page 26).



La figurine A peut voir intégralement la figurine B, et bénéficie du modificateur *Tir Clair*. La figurine A ne peut voir qu'une partie de la figurine C, ce qui signifie qu'elle effectuera un tir normal, sans modificateur. La figurine D peut voir toute la figurine B, et tire depuis une position surélevée, elle bénéficie des modificateurs *Tir Clair* et *Position Dominante*.

Combat (longue)

Si une figurine commence son Tour dans le même cube qu'une figurine ennemie, elle peut alors choisir de la Combattre.

Si une figurine se déplace, délibérément ou non, dans un cube où se trouve un ennemi, vous initiez automatiquement un Combat, sans le compter comme action. S'il y a plusieurs ennemis dans un même cube, la figurine active doit choisir quelle figurine elle devra Combattre.

Les armes qui sont utilisées dans un Combat sont celles ayant une Portée C (indiquée PC dans le profil). Si une figurine a plusieurs armes PC, elle devra alors choisir celle qu'elle utilisera avant de lancer le moindre dé.

Le joueur qui engage le Combat effectue un

Test de Combat (X) à 3 Dés.

La cible d'une action de Combat peut choisir de Contre-attaquer, et lancer un :

Test de Combat (X) à 3 Dés

Ou d'essayer simplement d'esquiver l'attaque et lancer un :

Test de Survie (X) à 3 Dés

Une figurine avec une valeur « - » en Combat ne peut pas choisir d'effectuer un test de Combat lorsqu'elle est ciblée par une action de Combat.

Si une figurine avec une valeur « - » est forcée d'engager une action de Combat (par exemple, après un déplacement forcé), alors on considère qu'elle n'a lancé aucun succès.

Comparez le nombre total de succès obtenus par chacun des joueurs pour déterminer le résultat :

Égalité, ou la cible obtient plus de succès :

Aucun effet

Le test de Combat obtient plus de succès :

La différence du nombre de succès représente les Dégâts Potentiels subis par la figurine qui a perdu le combat (voir Dégâts en page 24).



Modificateurs :

- **+1 Dé** si la figurine s'est déplacée dans ce cube durant cette action.
- **+1 Dé** s'il y a une figurine amie non Bloquée ou plus dans ce même cube (max. +1 dé, non +1 dé par figurine amie).
- **+1 Dé** si l'adversaire est blessé (voir page 24).
- **+1 Dé** si la figurine est d'une plus grande Taille que son adversaire.
- **+1 Dé** si la figurine adverse est Bloquée (voir page 26).

Ces modificateurs sont les mêmes pour les tests de Combat ou de Survie.

Action Spéciale (courte)

C'est une action générique. Elle peut être nécessaire pour effectuer certaines actions de mission, comme appeler des vaisseaux de transport, enclencher le minuteur sur un détonateur et ainsi de suite. On l'utilise aussi pour certaines capacités. Les règles et les effets spécifiques d'une action Spéciale sont décrits dans la mission, ou avec la capacité utilisée.

Se Relever (courte)

Si elle souhaite agir, une figurine Bloquée (voir page 26) doit choisir de *Se Relever* en première action de son activation. Le joueur repositionne sa figurine qui se relève où il le désire dans le cube où elle se trouve.

Si une figurine Bloquée *Se Relève* dans un cube contenant une figurine ennemie, alors elle est immédiatement attaquée. Le joueur adverse choisit une des figurines ennemis dans ce cube pour Combattre la figurine active.

La figurine qui *Se Relève* **doit** effectuer un test de Survie - **elle ne peut pas** choisir de Contre-attaquer.



Une figurine est toujours dans un des trois niveaux de Dégâts suivants :

- **Indemne** : L'état initial d'une figurine lors du déploiement.
- **Blessée** : La figurine continue de se battre. Elle subit des pénalités pour quelques tests, mais reste néanmoins capable de continuer à agir normalement.
- **Morte** : La figurine est retirée du jeu.

Résoudre les Dégâts.

Chaque attaque réussie génère un nombre de **Dégâts Potentiels**.

Les Dégâts Potentiels peuvent être également provoqués par des évènements, tels qu'une chute ou une projection contre un mur.

Les effets de tout Dégât Potentiel sont résolus comme suit :

1. L'Armure de la figurine ciblée est réduite par la valeur PA de l'attaque, jusqu'à un minimum de 0.
2. L'Armure restante de la figurine ciblée (si elle en a une) est soustraite des Dégâts Potentiels pour calculer les **Dégâts Effectifs**.

DÉGÂTS

3. Ces Dégâts Effectifs sont ajoutés à tous les Dégâts précédemment subis et comparés à la Taille de la figurine, en se référant au tableau en bas de page pour déterminer les effets :

Exemple:

Une figurine Indemne de Taille 1 est touchée par une attaque provoquant 2 Dégâts Potentiels. En consultant le tableau, nous pouvons voir que cette attaque tuerait une figurine de cette Taille non-protégée par une armure. «Heureusement», la figurine porte une Armure 1. Celle-ci réduit les Dégâts Effectifs de 1 point, et la figurine est simplement Blessée.

Si l'attaque bénéficiait de la capacité PA1, l'unique point d'Armure aurait été pénétré, décompté, et la figurine serait Morte.



Dégâts totaux de la figurine (y compris les précédentes Blessures subies)

0 Dégat

1 Dégât ou plus, mais pas plus que la Taille de la figurine.

Plus de Dégâts que la Taille de la figurine.

Effets

La figurine est *Indemne*

La figurine est *Blessée*. Marquez la figurine avec un nombre de Pions de Dégâts équivalent au nombre de Dégâts Effectifs provoqués.

La figurine est *Morte*. Retirez-la du jeu.



RÈGLES ADDITIONNELLES

La plupart de vos parties seront couvertes par les règles de base présentées précédemment. Cependant, il y a des situations inhabituelles et des capacités spéciales qui en font un jeu profond et jouable. Elles sont décrites ci-dessous.

Blocage

Dans le feu de l'action, les figurines seront parfois déséquilibrées, ou se jettent au sol pour se protéger d'un bombardement. C'est ce qu'on appelle être *Bloqué*. Pour indiquer qu'une figurine est *Bloquée*, couchez-la simplement au sol.

Une figurine qui commence son activation *Bloquée* (couchée au sol) doit choisir de *Se Relever* en première action.

Une figurine *Bloquée* qui est attaquée dans une action de Combat *Se Relèvera* automatiquement sans que cela soit compté comme une action. Son adversaire gagne un bonus de +1 dé pour combattre un ennemi *Bloqué* durant son action de Combat.



Dispersion

Parfois, une explosion ou d'autres effets provoqueront le déplacement d'une figurine ou d'un objet vers un cube adjacent déterminé aléatoirement. Ce déplacement aléatoire de figurines ou d'objets est appelé une **dispersion**, et elle est généralement déterminée par un lancer de dé. Utilisez le diagramme de dispersion ci-contre. Déplacez simplement la figurine ou l'objet en question vers le cube dans la direction indiquée. Convenez préalablement de la correspondance des cubes avec les résultats possibles du dé.

1	2	3
4		5
6	7	8

Une dispersion est tout d'abord établie sur un même niveau. Si la figurine (ou l'objet) est déplacée vers un cube qui n'a pas de sol à ce niveau, alors elle tombera jusqu'à ce qu'elle atterrisse sur quelque chose.

Si un cube possède un sol partiel, telle qu'une passerelle, ou un sol avec une trappe, alors lancez le dé pour savoir si la figurine (ou l'objet) chute au sol, ou passe à travers. Lancez un seul dé pour voir si elle tombe sur la passerelle ou si elle continue à tomber :

Sur un 1-4, la figurine (ou l'objet) rate la passerelle et continue de tomber. Sur un 5+, elle tombe sur la passerelle. De cette façon, une figurine (ou un objet) peut être déplacée sur un autre cube au même niveau, ou tomber à un niveau inférieur. Rien ne peut être déplacé vers le haut.

Si la trajectoire de la dispersion est totalement bloquée par des murs, alors la figurine ou l'objet rebondit simplement dans le cube d'origine.

Les objets peuvent toujours tenir dans un cube, la capacité du cube n'est alors pas prise en compte. Si une figurine est projetée dans un cube qui ne peut pas la contenir du fait des limitations de Taille expliquées précédemment (voir *Capacité d'un cube*, page 17), elle doit alors rester dans le cube d'origine (si sur le même niveau) ou être *Dispersée* à nouveau depuis ce cube (si elle est déjà tombée à un niveau inférieur). Les figurines qui tombent ou sont projetées contre des murs subissent toujours des dégâts. Voir les règles sur ce qui provoque la dispersion pour plus de détails.

Projection contre un mur

Si une figurine est projetée contre un mur bloquant son déplacement vers un autre cube, effectuez un :

test de Survie (X) à 3 Dés

et restez dans le cube d'origine.

Le mur lance un

test à 5+ (X) à 3 Dés

Égalité ou la figurine obtient plus de succès :

La figurine est indemne

Le mur obtient plus de succès :

La figurine est Bloquée et les Dégâts Potentiels qu'elle subit sont égaux à la différence entre le nombre de succès obtenus

Chute

Si une figurine tombe ou saute depuis une hauteur de plus d'un cube, lancez :

test de Survie (X) à 3 Dés

La Gravité lance :

test à 5+ (X) à 3 Dés

avec +1 Dé par cube tombé/sauté par la figurine.

Égalité ou la figurine obtient plus de succès :

La figurine est Bloquée

La Gravité obtient plus de succès :

La figurine est Bloquée et les Dégâts Potentiels qu'elle subit sont égaux à la différence entre le nombre de succès obtenus

Que veut dire

«Directement à l'opposé» ?

Quelques armes ont des effets qui déplacent une cible «directement à l'opposé» de l'attaquant ou de l'explosion.

Si l'attaquant et la cible sont dans le même cube, alors l'attaquant choisit un cube adjacent vers lequel il déplace la cible.

Dans tous les autres cas, utilisez une Ligne de Vue normale entre l'attaquant et la cible pour déterminer vers où la figurine est déplacée. Continuez la LdV depuis l'attaquant en passant à travers la cible, jusqu'au premier nouveau cube au-delà de celui où se trouve la cible. S'il y a plusieurs choix, l'attaquant peut choisir un d'entre eux.



CAPACITÉS

Il est évident que les guerriers d'élite et les horribles monstres existants dans les diverses factions, ont tous des capacités au-dessus de la moyenne pour se battre et survivre. Ces traits communs sont inclus dans chaque profil.

Cependant, certains ont des capacités bien plus spécialisées ou inhabituelles, et qu'elles soient innées ou acquises, celles-ci sont indiquées en tant que capacités spécifiques. Chaque profil de figurine présente les capacités qui s'y appliquent.

Certaines capacités appartiennent à la figurine, et d'autres aux armes qu'elle transporte. Les capacités d'une arme sont présentées sur le Profil de l'arme. Elles sont toutes expliquées ici.

Lorsqu'une capacité entre en conflit avec une règle de ce livre, la capacité est prioritaire. Si une figurine est retirée du jeu, ses capacités ne peuvent plus être utilisées sauf si cela est spécifiquement précisé.



Agile

Après qu'une figurine ait effectué un Déplacement ou un Sprint, elle peut choisir de se déplacer à nouveau vers le haut ou vers le bas gratuitement. Ce changement de niveau suit les règles normales de déplacement.

PAX

La Pénétration d'Armure (ou PA) est l'appellation pour les types d'armes particulièrement efficaces contre les Armures. Une PA est toujours indiquée avec un chiffre juste après, à la place du «x», comme par exemple PA1.

Armure de Saut Hammerfist

Une figurine équipée d'une *Armure de Saut Hammerfist* commence une bataille hors de la table. Elle entre en jeu grâce à une Action Spéciale effectuée par une figurine du même Groupe de Combat déjà présente sur la table.

Lorsqu'elle entre en jeu, placez la figurine *Hammerfist* sur n'importe quel cube de la table. S'il y a un *empilement*, placez-la sur le niveau le plus haut. La puissance de l'arrivée de la figurine peut éjecter toutes les figurines à proximité - la figurine *Hammerfist* effectue un test à 4+ (X) à 3 Dés pour la force de l'attaque. Les figurines dans tous les cubes adjacents doivent effectuer un test de Survie (X) à 3 Dés. Lancez une seule fois les dés pour l'attaque, et séparément pour les tests de survie de chaque figurine ciblée.

Égalité ou Survie obtient plus de succès :
L'attaque rate ou ne provoque pas de dégâts.

Hammerfist obtient plus de succès :

La figurine ciblée est projetée vers un cube directement à l'opposé de la figurine *Hammerfist*, puis elle est Bloquée.

La figurine *Hammerfist* reçoit ensuite un pion d'activation.

Pour le reste de la partie, la figurine équipée d'une *Armure de Saut Hammerfist* compte comme ayant des *Propulseurs*.

Artilleur

Si une figurine avec cette capacité se trouve dans le même cube qu'une figurine amie, alors l'*Artilleur* pourra retirer un pion Rechargement de cette figurine en effectuant une action Spéciale.

Bestial

La figurine ne peut pas ramasser, transporter ou utiliser d'objet. Toutes ses armes et équipements sont naturels ou ont été greffés de façon permanente par des bio-techniciens qualifiés. Cette capacité peut également s'appliquer aux figurines qui sont déjà assez encombrées par l'armement qu'ils transportent et qui ne peuvent pas en prendre d'avantage.

BOUM ! (n)

Lorsqu'une figurine avec cette capacité est tuée, elle explose.

De plus, la figurine peut également choisir d'enclencher sa charge explosive en tant qu'action Spéciale.

Quelle qu'en soit la cause, lorsque la figurine explose, jouez-la comme une explosion de *Frag (n)* (voir page 31) dans ce cube, où (n) est la valeur de *BOUM* !

Ça Brûle !

L'arme crache des flammes, de l'acide, ou une toute autre concoction létale similaire. Les armes avec la capacité **Ça Brûle !** attaquent toutes les figurines se trouvant dans un même cube, comme cibles principales, quel que soit le camp auquel elles appartiennent ou qu'elles puissent être visibles du Tireur.

Choisissez une figurine visible comme cible principale et effectuez le test d'attaque **sans modificateur**. Effectuez le test de Survie séparément pour chacune des figurines dans le cube ciblé et comparez-les individuellement au jet d'attaque pour déterminer les résultats.

Quel que soit le résultat de l'attaque (même si elle a échouée), toutes les figurines dans le cube ciblé prennent feu (placez un pion *Flammes* près de chacune d'entre elles). En réalité, l'arme envoie de grandes langues de feu qui emplissent le cube, et enflamment tout ce qui s'y trouve.

Si une figurine est en feu lorsqu'elle est activée, alors sa première action sera de tenter d'éteindre les flammes. C'est une action Spéciale **gratuite** que cette figurine doit entreprendre, mais qui ne compte pas dans la limite de ses actions durant son activation. Cela fonctionne de la manière suivante :

Le feu/flammes effectuent un test à 4+ (X) à 3 Dés.

La cible effectue un test de Survie (X) à 3 Dés.

Égalité ou Survie obtient plus de succès :

La cible éteint les flammes avant qu'elles ne provoquent le moindre dommage. La figurine peut continuer à agir normalement.

Le Feu/Flammes ont plus de succès :

La cible éteint les flammes et n'est plus en feu, mais elle subit des Dégâts durant le processus.

Les Dégâts Potentiels sont égaux à la différence de succès, et sont résolus avec PA1. L'activation de la figurine prend fin immédiatement.

Construct

Cette figurine est une créature artificielle, et elle est immunisée à certaines capacités. De plus, la figurine ne peut jamais être Bloquée. Si elle est touchée par une attaque qui a des effets supplémentaires au *Blocage*, tel que *Explosion*, les effets supplémentaires s'appliquent.



Contrôle de Tir

Lorsqu'une figurine effectue une action de Tir, elle peut utiliser deux armes au lieu d'une. Chaque arme peut choisir la même cible, ou une différente. Déclarez les cibles des deux attaques avant d'effectuer les lancers pour chacun des dés d'attaque.

Coriace

La figurine ignore 1 point de Dégât Potentiel par attaque (y compris des événements telles que les chutes ou les projections contre les murs).

Ceci est calculé avant que l'Armure ne soit pris en compte dans le calcul, et ne peut pas être diminué par une quelconque valeur PA de l'attaque.

Éclaireur

Après le déploiement, mais avant le premier Tour du premier Round, une figurine *Éclaireur* peut effectuer une action gratuite de Sprint. Si les deux camps possèdent des *Éclaireurs*, alors le joueur avec l'Initiative déplace ses *Éclaireurs* en premier. Un *Éclaireur* ne peut pas entrer dans un cube où se trouve une autre figurine durant ce déplacement d'avant-bataille.

Écran de fumée

La figurine est équipée avec un générateur de fumée ou d'une mini-grenade qui sont suffisants pour produire un *Écran de fumée à Usage Unique*.

Une seule fois durant la partie, au début de n'importe lequel de ses Tours, une figurine peut placer un *Écran de fumée*. L'effet est identique à une Grenade Fumigène (page 37) lancée dans le cube de la figurine.

Placer un *Écran de fumée* n'est pas une action, et cela peut être réalisé même si des figurines ennemis se trouvent dans le même cube.

Si la figurine se déplace, l'*Écran de fumée* reste dans le cube où il a été déployé. Il se dissipe de la même manière qu'une Grenade Fumigène.

Une figurine quittant un cube avec un *Écran de fumée* doit toujours effectuer un test de «désengagement» (voir page 17 - *S'éloigner d'un ennemi*) pour sortir d'un cube où se trouvent des ennemis - on considère que les figurines ennemis sont assez proches pour voir/sentir/entendre/ressentir leur ennemi, en dépit de l'*Écran de fumée*.

Écran de fumée Toxique

La figurine peut générer un nuage de fumée empoisonnée pour se cacher. Une fois par partie, au début de n'importe lequel de ses Tours, la figurine peut remplir le cube où elle se trouve avec de la *Fumée Toxique*. Les effets sont identiques à une Grenade Fumigène qui éclate dans le cube de la figurine, avec les bonus du fait que la fumée soit *Toxique*.

Aussi longtemps qu'une figurine reste dans le cube enfumé, elle est considérée comme ayant la capacité *Vulnérable*. Les figurines immunisées à *Toxique* sont immunisées aux effets *Toxiques* d'un *Écran de Fumée Toxique*. Les figurines qui sont déjà *Vulnérables* ne subissent pas d'effets supplémentaires.

Les cubes adjacents ne sont pas affectés par les effets *Toxiques*.

Placer un *Écran de Fumée Toxique* n'est pas une action, et cela peut être effectué si des figurines ennemis se trouvent dans le même cube.

Si la figurine se déplace, l'*Écran de Fumée Toxique* reste dans le cube où il a été déployé. Il se dissipe de la même manière qu'une Grenade Fumigène.

Encombrant

L'arme est lourde et demande un peu de temps à mettre en place et à régler. Le Tir compte comme une action longue. De plus, tous les tests de Combat d'une figurine transportant une Arme *Encombrante* subissent un -1 Dé supplémentaire.

Expérimental

Cette arme est un prototype instable, et en tant que tel, personne n'est vraiment sûr de ce qui

arrivera lorsque l'on appuiera sur la gâchette. Lorsque cette arme est utilisée pour réaliser une action de Tir, lancez un dé sur le tableau suivant, et appliquez la capacité indiquée à l'attaque :

1-2 : *Explosion*

3-4 : *Projection*

5-6 : *Puissance de Feu (2)*

7 : PA3

8 : *Bourdonnement Inquiétant* : La figurine transportant l'arme gagne la capacité *BOUM !* (1) jusqu'à la fin de la partie, et lance à nouveau sur ce tableau. Cet effet est cumulatif : La valeur de *BOUM !* augmente de 1 points à chaque fois qu'un 8 est obtenu.

Explosion

L'arme ne provoque pas de Dégâts Effectifs, bien que la force de l'explosion puisse envoyer les figurines hors des bâtiments ou les projeter contre des murs.

Si l'attaque **TOUCHE**, alors toutes les figurines dans le cube, à l'exception de la cible, sont repoussées vers un cube directement à l'opposé de la figurine ciblée, puis sont Bloquées. La figurine ciblée est ensuite repoussée vers un cube déterminé aléatoirement (voir Dispersion, page 26), puis est Bloquée.

Si l'attaque **RATE**, alors toutes les figurines dans le cube ciblé sont Bloquées.

Enragé

Lorsqu'une figurine avec cette capacité est Blessée, mais pas tuée, elle devient folle. Dans cet état de rage sanguinaire, elle peut même attaquer ses amis. Jusqu'à la fin de la partie, lorsque le joueur veut activer une telle figurine, il doit lancer un dé et consulter la liste suivante :

1-2 : Le joueur adverse peut contrôler les actions de la figurine pour **ce Tour**. Cela permet d'attaquer les amis de la figurine active. Dans la confusion, aucun camp ne peut obtenir le modificateur de +1 pour les figurines amies dans un Combat. Les actions de cette figurine comptent comme une activation pour le camp de la figurine active, pas pour le camp qui est en train de la contrôler.

3-6 : Le joueur de la figurine active peut la faire agir normalement.

7-8 : Le joueur de la figurine active peut la faire agir normalement. De plus, la figurine est si frénétique qu'elle peut se déplacer de 1 cube avant d'effectuer ses actions normales, comme si le joueur avait joué un Dé de Commandement avec le résultat Déplacement.

Lorsqu'elle subit les effets d'un résultat 1-2, la figurine est considéré comme ne faisant partie d'aucun Groupe de Combat, en ce qui concerne la capacité maximale (en Taille) d'un cube. Elle peut donc se déplacer dans les cubes contenant des membres de son propres Groupe de Combat (et engager un combat contre celui-ci). La figurine peut toujours utiliser des équipements ou des capacités sur les membres de son Groupe de Combat d'origine (tels que les Médics et les Médi-packs).

Un cube peut alors contenir plus de figurines qu'il ne l'est normalement permis. On appelle cela une surcapacité. Lorsqu'une figurine commence son activation dans un cube en surcapacité, et qu'elle est toutefois libre de choisir ses actions, elle doit avant toute chose effectuer un déplacement vers un autre cube.

Frag

Lorsqu'une *Frag* explose, elle peut blesser ou tuer des figurines dans le cube ciblé, et la force de l'explosion enverra les survivants au sol. Une *Frag* sera toujours suivi d'un chiffre à la place du (n).

Par exemple, *Frag* (3), *Frag* (5), etc. Effectuez un test variable de Dés (X) à 4+ pour la force de l'attaque, où le nombre de dés lancés est le chiffre indiqué entre parenthèses après *Frag*. Par exemple, une *Frag* (5) lancera 5 Dés pour un test. Les figurines dans le cube ciblé doivent effectuer un test de Survie (X) à 3 Dés. Lancez une seule fois pour l'attaque, et séparément pour chaque test de survie des cibles.

Égalité ou la cible obtient plus de succès :

L'attaque rate ou ne parvient pas à provoquer le moindre dégât.

Frag obtient plus de succès :

La différence de succès représente les Dégâts Potentiels.

Quelque-soit le résultat de l'explosion, toutes les figurines survivantes dans le cube ciblé sont projetées dans un cube déterminé aléatoirement (voir Dispersion, page 26), puis sont Bloquées.

Frénésie (n)

Une figurine avec cette capacité attaque si férolement qu'il est difficile de se défendre contre elle. La Frénésie sera toujours présentée avec une valeur à la place du (n), comme par exemple *Frénésie* (1) ou *Frénésie* (2). Les dés de Combat, jusqu'à un nombre maximal équivalent au chiffre entre parenthèses, échouant lors d'un test, peuvent être relancés une seule fois. Ceci s'applique également à tous les dés supplémentaires gagnés après avoir obtenu un 8.

La *Frénésie* est cumulative. Si plusieurs modificateurs de *Frénésie* s'appliquent à une attaque, alors additionnez les valeurs (n) de chaque source ; cela représente le nombre total de dés ratés que la figurine peut relancer dans un test de Combat.

Générateur de Bouclier (n)

Il s'agit d'une version plus grande du *Bouclier Énergétique* (n) (voir page 36) et fonctionne de la même manière. La seule différence est la zone de protection. Au lieu de protéger une seule figurine, un *Générateur de Bouclier* offre une protection pour toutes les figurines, amies comme ennemis, dans le même cube.

Si une figurine est protégée par plusieurs *Boucliers Énergétiques/Générateurs de Bouclier*, alors appliquez-les tous. Effectuez séparément un test pour chacun d'entre eux, et réduisez les Dégâts Potentiels par le nombre total de succès obtenus.

Grenade

Toutes les *Grenades* sont lancées en effectuant une action de Tir. Ciblez un cube. Vous n'avez pas besoin de LdV sur une figurine ennemie. Toutefois, si vous n'avez pas de LdV, la figurine du tireur et le cube ciblé doivent être visibles par le joueur lorsque celui-ci regarde directement au-dessus du plateau de jeu. Effectuez un test de Tir (1) à 3 Dés, sans modificateurs.

Un succès signifie que la *Grenade* tombe dans le cube ciblé. Un échec entraîne une Dispersion (page 26) afin de déterminer dans quel cube la *Grenade* explosera. Une *Grenade* dispersée est déplacée vers un même niveau ou inférieur (mais jamais vers un niveau supérieur).

Une *Grenade* dispersée sur un mur ou sur n'importe quel autre objet solide, rebondira contre cet objet et restera dans le cube ciblé d'origine.

Les effets d'une *Grenade* varient selon son type.

Horde

La plupart des figurines des Deadzones sont des combattants expérimentés. Cependant, certains n'ont pas de talent individuel, et comptent sur leur supériorité numérique pour noyer leurs adversaires sous le poids du nombre. Le meilleur exemple de cela reste les Zombies de la Contagion.

Lorsqu'une figurine avec la capacité *Horde* est impliquée dans un Combat, elle gagne le modificateur normal de +1 pour les figurines amies se trouvant dans le même cube. De plus, elle reçoit un +1 supplémentaire pour chaque figurine amie se trouvant dans le même cube (à l'exception d'elle-même), possédant également la capacité *Horde*.



Indirect

Les armes *Indirectes* sont généralement des Mortiers ou des Lance-Grenades capables de tirer en cloche des projectiles explosifs vers une zone où des ennemis sont susceptibles de se trouver.

Les armes *Indirectes* peuvent Tirer sur des figurines dans leur Ligne de Vue, ou elles peuvent choisir de Tirer sur des cibles qu'elles ne voient pas. Dans les deux cas, utilisez les règles suivantes :

Indirect sera toujours indiqué avec un chiffre à la place du (n), comme par exemple *Indirect (3)*, *Indirect (5)*, etc.

Si vous utilisez une arme *Indirecte*, le Tir devient une action **longue**.

Pour tirer, ciblez un cube. Du fait de sa trajectoire en cloche, l'arme **ne peut pas cibler** quelque chose **à moins de 2 cubes** du tireur, quelle que soit sa Portée normale.

Vous n'avez pas besoin de LdV vers une figurine ennemie, bien que la figurine du tireur et le cube ciblé doivent être visibles par le joueur lorsque celui-ci regarde au-dessus de la table.

Si le tireur a une LdV sur une figurine ennemie dans le cube ciblé, effectuez un test de Tir (1) à 3 Dés, sans aucun modificateur autorisé (pas même d'un Dé de Commandement).

Si le tireur n'a pas de LdV vers une figurine ennemie dans le cube ciblé, effectuez un test de Tir (2) à 3 Dés, sans aucun modificateur autorisé (pas même d'un Dé de Commandement).

Un succès sur l'un des tests signifie que le tir a touché le cube ciblé. Un échec indique qu'un jet de dispersion est nécessaire pour déterminer dans quel cube le tir explose. Un tir imprécis sera *dispersé* (page 26) vers le niveau le plus haut de l'empilement sur lequel il sera déplacé.

Lorsqu'un tir *Indirect* explose, il peut blesser ou tuer toutes les figurines se trouvant dans un même cube. Effectuez un test variable à 4+ (X) pour déterminer la force de l'attaque, où le nombre de dés lancés correspond au chiffre entre parenthèses après *Indirect*. Par exemple, une arme *Indirecte (5)* lancera 5 dés pour le test. Les figurines dans le cube devront effectuer un test de Survie (X) à 3 Dés. Lancez une seule fois pour l'attaque et séparément pour les tests de survie de chaque figurine ciblée.

Égalité ou Survie obtient plus de succès :

L'attaque rate ou ne provoque pas de dommages.

Indirect obtient plus de succès :

La différence de succès représente les Dégâts Potentiels.

Quels que soient les résultats de l'explosion, toutes les figurines survivantes dans le cube ciblé sont projetées vers un cube déterminé aléatoirement (page 26), puis sont Bloquées.

Inflammable

Une arme avec cette capacité est équipée d'un réservoir de carburant hautement *Inflammable*.

Si une figurine transportant une arme avec cette capacité subit un Dégât ou est protégée d'une blessure grâce à son Armure, lancez un d8.

Sur un jet de 2-8, le réservoir *Inflammable* est intact.

Sur un 1, le réservoir est transpercé, et la figurine prend immédiatement feu (Voir *Ça Brûle !* en page 29). L'arme *Inflammable* ne pourra alors plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie.

Ingénieur

La figurine a de l'expérience dans les mécanismes d'explosifs et les mines. Lorsqu'elle révèle un objet Piégé, l'activation de l'*Ingénieur* se termine immédiatement. Toutefois, le Piège n'explose pas. Au lieu de cela, il est désamorcé et défaussé. Certains objets peuvent uniquement être utilisés par des *Ingénieurs*.

Logistique

Après l'étape de *Recon & Déploiement* de la mise en place, si cette figurine est le leader du Groupe de Combat, vous pouvez déplacer un objet d'un cube après avoir résolu tous les effets de dés de Recon, et avant de jouer le premier Tour. Vous ne pouvez pas déplacer d'objet se trouvant dans la zone de déploiement d'un des joueurs.

Lunette de Visée

L'arme gagne +2 Dés à ses actions de Tir en plus de tout autre modificateur applicable. Une arme avec une *Lunette de Visée* ne peut pas bénéficier du +1 Dé pour un *Holo-Viseur* (page 37).

Médic

Un *Médic* peut soigner une seule figurine blessée se trouvant dans le même cube (et qui peut être le *Médic* lui-même) en effectuant une action Spéciale. Aucun test n'est requis. Un pion de Dégâts est retiré pour chaque utilisation de cette capacité.

Cette capacité soigne uniquement les créatures vivantes, et elle ne peut pas être utilisée pour réparer les *Constructs* ou les *Véhicules*.

Non-Combattant

Cette figurine ne peut, ou ne blessera pas ses ennemis. Elle ne peut pas utiliser d'armes et doit choisir de Survivre si elle est impliquée dans un Combat.

Œil de Lynx

Cette figurine augmente de 1 Point la valeur de Portée de n'importe quelle arme à distance. Les armes PC ignore cette règle.

Paralysant

Une arme avec cette capacité ne provoque pas de Dégâts Effectifs. Toutefois, si cette arme provoque des Dégâts Potentiels, la figurine ciblée reçoit immédiatement un pion Activé.

Pillard

La figurine peut transporter jusqu'à 3 objets au lieu de 1. De plus, la figurine a de l'expérience dans la fouille des décharges et champs de ruines. Elle ne sera jamais affectée par un Piège. Si elle révèle un Piège, alors l'activation du *Pillard* se termine immédiatement. Cependant, le Piège n'explose pas. Au lieu de cela, le Piège est désamorcé et défaussé.

Planeur

La figurine peut chuter de n'importe quel nombre de niveaux sans se blesser, que cela soit par choix ou suite à une explosion l'ayant projetée depuis une position. Dans tous les cas, elle plane sans risque jusqu'au sol, et atterrit sur ses pieds. De plus, pour chaque niveau de chute, elle peut se déplacer d'un cube de côté, par rapport à sa position originale.

Projection

Lorsqu'une arme ou une figurine avec cette capacité touche une cible, celle-ci est projetée vers un autre cube. Résolvez l'attaque normalement, puis déplacez la cible d'un cube directement à l'opposé de l'attaquant (voir page 27). Si la trajectoire de la figurine projetée est bloquée par un mur, la figurine est projetée contre lui (voir page 27).

Psychique

Cette figurine possède des capacités mentales qui lui permettent d'influencer les créatures et les objets qui l'entourent. Que ces capacités soient naturelles, comme celles possédées par un Chovar, ou bien le produit de recherches scientifiques illégales, elles sont toutes représentées en jeu de la même façon.

Une figurine avec la capacité *Psychique* sera équipée d'une ou plusieurs armes avec l'annotation *Psychique* sur le profil de chaque arme. Ces capacités sont des armes que la figurine peut utiliser : Elles ont une caractéristique de Portée, utilisée pour les tests de Tir et de Combat comme n'importe quelle autre arme, et appliquent les mêmes modificateurs comme pour les tests classiques de Tir et de Combat.

La seule exception est qu'une arme *Psychique* n'a pas besoin de Ligne de Vue vers sa cible.

Puissance de Feu (n)

Une arme avec cette capacité tire tant de projectiles contre une cible, qu'il y en a bien quelques-unes qui arriveront à toucher. *Puissance de Feu* sera toujours indiquée avec une valeur à la place du (n), comme par exemple *Puissance de Feu* (1), ou *Puissance de Feu* (2). Ce chiffre indique le nombre de Tirs ratés pouvant être relancés **une seule fois**.

Ceci s'applique également à tous les dés supplémentaires obtenus avec des 8 (voir page 9).

Puissance de Feu est cumulative. Si plusieurs modificateurs de *Puissance de Feu* s'appliquent à une attaque, additionnez ensemble les valeurs (n) de chaque source ; il s'agira alors du nombre total de tirs ratés que la figurine pourra relancer pour ce test de Tir.

Rechargement

Lorsqu'une figurine effectue un tir avec une telle arme, elle reçoit un pion *Recharge*. Cette arme ne peut pas Tirer à nouveau tant que ce pion n'est pas retiré. Pour retirer ce pion, il faut effectuer une action Spéciale avec la figurine portant cette arme (ou avec une figurine avec la capacité *Artilleur* (voir page 28)). Si une figurine a d'autres armes, cette pénalité s'applique uniquement lorsqu'elle utilise une arme à *Rechargement*.

Stable

Une figurine avec cette capacité n'est pas affectée par les effets des armes qui déplacent leur cible vers un autre cube, tels que les explosions de *Grenades* ou les *Projections*. De plus, la figurine n'est jamais Bloquée.



Stimulant

Les armes avec cette capacité délivrent un choc revigorant à leur cible, que cela soit grâce à un

cocktail de drogues de combat ou à des capacités Psychiques libérant le potentiel caché d'un soldat. Les armes *Stimulantes* peuvent cibler des unités amies et des unités dans le même cube que la figurine active. Le tireur effectue un test de Tir (2) à 3 Dés sans modificateur. Si le tir est réussi, la figurine ciblée retire un pion d'activation.

Stratège

Si cette figurine est le leader d'un Groupe de Combat, vous pouvez relancer un échec au dé lors de votre test de Recon.

Suppression

Une arme avec cette capacité Tire normalement. De plus, toutes les figurines (de n'importe quel camp) dans le cube ciblé deviennent Bloquées, quels que soient les Dégâts provoqués par le tir.

Système de Survie

Les personnages possèdent un système de survie automatisé créé spécifiquement pour les garder en vie, même lorsqu'ils sont gravement blessés. Si la figurine est Blessée par une attaque, mais pas tuée, alors le *Système de Survie* s'active automatiquement. La figurine revient immédiatement à un état Indemne. Cela s'effectue automatiquement, et ne coûte pas d'action. Cela ne fonctionne qu'une seule fois par partie.

Un *Système de Survie* ne peut pas être utilisé pour ressusciter des figurines qui ont été tuées par une seule et même attaque. Notez également que le *Système de Survie* ne fonctionne que sur la figurine elle-même, et il ne peut pas être utilisé pour une figurine à proximité (à la différence du Médi-Pack).

Tacticien (n)

La figurine est un leader réputé et comprend instinctivement comment se sortir d'une situation de combat. *Tacticien* est toujours suivi d'un chiffre, comme par exemple *Tacticien* (1), *Tacticien* (2), etc. Lorsque vous effectuez un Test de Commandement au début d'un Round, ajoutez (n) Dés de Commandement à votre jet, si le *Tacticien* est toujours sur le champ de bataille.

Vous ne pouvez appliquer la capacité *Tacticien* que d'une seule figurine de votre Groupe de Combat. Posséder plusieurs *Tacticiens* dans un Groupe de Combat n'offre aucun bénéfice, si ce n'est d'avoir des remplaçants si le premier vient à mourir.

Tag

À la place d'une action de Tir, une figurine avec un fusil *Tag* peut effectuer un «marquage» (ou *tag*) sur une figurine ennemie avec une action Spéciale. Pour le restant de ce Round, tous les tirs réalisés par n'importe quelle figurine avec un fusil *Tag* contre une figurine *taguée* reçoivent un bonus de +1 Dé. Cet effet n'est pas cumulatif. Une figurine ne peut recevoir qu'un seul bonus de +1 Dé d'une cible *taguée*. Il n'y a aucun bénéfice à *taguer* une figurine plusieurs fois dans un même Round.

Télécommandé

Une figurine avec cette capacité agit sous le contrôle d'une télécommande. Aussi longtemps qu'un *Ingénieur Ami* se trouve à 3 cubes ou moins lorsque la figurine est activée, la figurine *Télécommandée* agit normalement. Si ce n'est pas le cas, alors la figurine *Télécommandée* reste simplement inactive là où elle se trouve.

Téléportation

Une figurine avec cette capacité peut se *Téléporter* en tant qu'action Spéciale.

Une *Téléportation* déplace une figurine jusqu'à 2 cubes dans n'importe quelle direction sans que la trajectoire ait besoin d'être dégagée. Si la figurine qui se téléporte finit son déplacement dans le même cube qu'une figurine ennemie, alors elles devront Combattre comme si elle s'était déplacée normalement dans le cube.

Tir de Couverture

La figurine gagne +1 Dé lorsqu'elle Mitraille avec une arme à *Tir Rapide*.

Tir Rapide

Une figurine utilisant une arme avec la règle spéciale *Tir Rapide* peut choisir de Mitriller lorsqu'elle effectue une action de Tir. (voir page 21)

Toxique

Une figurine touchée par une arme *Toxique* n'est jamais blessée, tout Dégât Effectif sur la figurine la tue instantanément. *Toxique* n'affecte jamais les figurines avec la capacité *Construct ou Véhicule*.

Usage Unique

Cet objet ou arme ne peut être utilisé qu'une seule fois durant une partie.

Véhicule

La figurine est un *Véhicule*. Si la figurine est composée de plusieurs figurines d'équipage, alors vous pouvez choisir de les positionner sur son châssis, ou de les laisser libres pour que le *Véhicule* puisse être utilisé comme épave (ou comme élément de décor dans les batailles où elles ne sont pas utilisées par les Groupes de Combat). Elles n'ont pas de fonction ludique autre qu'esthétique et d'indiquer que le *Véhicule* est toujours en état de marche. Les *Véhicules* sont gros et encombrants, et ils ne peuvent pas se déplacer aussi facilement que les petites figurines. Un *Véhicule* peut seulement changer de niveau en se déplaçant vers le haut ou le bas par le biais d'une rampe. Ils ne peuvent pas grimper ou descendre par les murs.

Un *Véhicule* ne peut pas ramasser, transporter, ou utiliser d'objet.

Les *Véhicules* peuvent supporter un certain nombre de point de Dégâts, selon leur Taille, comme n'importe quelle autre figurine.

Un *Véhicule* n'est pas affecté par les effets de déplacement des explosions, ou des attaques telles que *Projection* ou *Explosion*. Cependant, il pourra toujours subir les Dégâts de ces types d'attaque.

Lorsqu'un *Véhicule* est détruit, il est laissé en place sur le champ de bataille. Il est alors considéré comme un élément de décor du champ de bataille.

Pour un meilleur effet visuel, vous pouvez vouloir retirer les figurines d'équipage et placer un morceau de coton pour lui donner l'apparence d'une épave en feu.

Vulnérable

Une figurine avec cette capacité n'est jamais Blessée. Tout Dégât Effectif la tue instantanément.



OBJETS

Ramasser et Transporter des Objets

Les figurines peuvent ramasser et transporter **un seul objet à la fois**.

Lorsqu'une figurine avance dans un cube contenant un objet, mais sans figurine ennemie, elle peut choisir de le ramasser. Cela ne compte pas comme une action et s'applique quelle que soit la cause du déplacement.

De plus, si une figurine effectue une action *Se Déplacer* pour se repositionner dans un même cube, alors elle pourra également ramasser un objet dans ce cube.

S'il y a plus d'un objet dans un cube, alors la figurine active devra choisir l'objet qu'elle souhaite ramasser. Elle ne pourra en ramasser qu'un seul à la fois.

Les pions objet commencent la partie faces cachées, ainsi leur type est inconnu. Ramasser un objet permet à un joueur de retourner le pion et de regarder ce que c'est. Une fois qu'un objet a été révélé, il reste découvert pour le reste de la partie, même s'il tombe ou s'il est jeté par terre, sauf si cela est spécifiquement précisé.

Une fois que la figurine a ramassé un objet, elle décide ensuite si elle le conserve, s'en débarrasse ou le détruit. Si elle possède déjà un objet, et ramasse un nouvel objet, elle peut choisir l'objet qu'elle conserve, et celui qu'elle jette/détruit.

Un objet qui est jeté est placé dans le même cube, face découverte.

Un objet qui est détruit est retiré du jeu.

Figurines Tuées

Si une figurine meurt, seuls les objets qu'elle transportait marqués d'un (+) tombent au sol. Des pions correspondant généralement à de tels objets sont placés dans le même cube. Les objets indiqués comme l'équipement de base d'une figurine sont simplement retirés du jeu.

Échange d'Objet entre Figurines

Si une figurine peut ramasser un objet, alors elle peut choisir de le passer à une figurine amie dans le même cube. Cela est effectué durant l'action de Déplacement de la figurine.

La figurine active donne un objet qu'elle transporte à une autre figurine. Si cette autre figurine ne peut pas porter plus d'objet qu'elle n'en possède déjà, elle doit alors en échanger un avec la figurine active, ou le laisser tomber au sol.



Bouclier Defender (+)



La figurine transportant un *Bouclier Defender* l'utilise pour former une barricade mobile derrière laquelle elle et ses camarades pourront avancer en toute sécurité.

La figurine avec ce bouclier gagne +1 en Armure. De plus, toutes les figurines amies de Taille 1 et 2 dans le même cube gagnent également +1 en Armure.

Chaque figurine ne peut gagner le bénéfice que d'un seul *Bouclier Defender* à la fois.

Bouclier Énergétique (n) (+)



Les *Boucliers Énergétiques* ont été créés pour absorber l'énergie des attaques reçues, qu'elles proviennent d'armes à particules ou de dispositifs d'énergie cinétique. Lorsqu'une figurine portant cet objet subit des Dégâts Potentiels, effectuez un test à 6+ à (n) Dés. Pour chaque succès obtenu, un Dégât Potentiel est absorbé par le bouclier. Cependant, ce type de bouclier est une nouvelle technologie, et leur fiabilité reste encore à prouver.

Si vous obtenez plus de 1 que de succès, alors l'énergie reçue surpassé la capacité du bouclier à absorber le flux d'énergie et le détruit.

Tous les succès dans ce test réduiront les Dégâts Potentiels, mais le bouclier ne fonctionnera plus jusqu'à la fin de la partie.

Si une figurine est protégée par plusieurs *Bouclier Énergétique/Générateurs de Bouclier*, alors tous s'appliquent. Lancez un dé pour chacun d'eux séparément, et réduisez les Dégâts Potentiels par le nombre total de succès obtenus.

Grenade Assourdissante (+)



Une *Grenade Assourdissante* est à Usage Unique, P3, Grenade (voir page 31) qui désoriente toutes les figurines à proximité. Aucune blessure n'est provoquée contre les figurines dans le cube ciblé. Toutes les figurines dans le cube affecté reçoivent un pion Activé.

Grenade Frag (+)



Une *Grenade Frag* est à Usage Unique, P3, Frag (3), Grenade (voir page 31).

Grenade Fumigène (+)



Une *Grenade Fumigène* est un objet à Usage Unique, P3, Grenade (voir page 31) créant un épais nuage de fumée lorsqu'elle détonne. Aucun Dégât n'est provoqué contre les figurines dans le cube ciblé. Le cube ainsi enfumé bloque toutes les LdV, y compris pour les figurines s'y trouvant et prises pour cible. Notez, cependant, que la fumée ne bloque pas la LdV vers le cube lui-même. Toute attaque de Tir qui trace une LdV à travers un cube adjacent à un cube enfumé subit un modificateur de -1 Dé (quel que soit le nombre

de cube de ce type qu'elle traverse). À la fin de chaque Round, lancez un dé par cube enfumé : Sur un 1-4, la fumée reste en place dans ce cube. Sur un 5-8, la fumée se dissipe et est retirée.

Holo-Viseur (+)



Une figurine équipée d'un *Holo-Viseur* ajoute un modificateur de +1 Dé à ses actions de Tir. Un *Holo-Viseur* ne peut pas être utilisé avec des armes à Tir *Indirect*. De plus, une arme avec une *Lunette de Visée* ne peut pas bénéficier du bonus de +1 Dé d'un *Holo-Viseur*.

Info (+)



Lorsqu'un tel objet est ramassé par une figurine, elle l'échange immédiatement contre un pion 1 PV et l'ajoute au total du joueur. Le pion *Info* est ensuite défaussé.

Cet objet n'est pas transporté par la figurine. Au lieu de cela, les données ont été transmises au Haut-Commandement où elles seront méticuleusement analysées.

Médi-Pack (+)



Un *Médi-Pack* est un objet à Usage Unique.

Les *Médi-Packs* sont utilisés pour soigner des figurines blessées. Ils peuvent être uniquement utilisés sur des figurines vivantes, et ne peuvent pas réparer des *Constructs* ou des *Véhicules*.

Une figurine avec un *Médi-Pack* peut l'utiliser soit pour elle-même, soit pour n'importe quelle autre figurine vivante dans le même cube, du moment qu'aucun ennemi ne se trouve dans ce même cube.

L'utilisation d'un *Médi-Pack* est une action Spéciale pour la figurine qui le transporte.

Aucun test n'est requis, et son utilisation est automatique. Un *Médi-Pack* a pour effet de soigner totalement une figurine ciblée (retirez tous ses pions de Dégâts). Le *Médi-Pack* est ensuite défaussé.

Mines Thermiques (+)



Les *Mines Thermiques* sont des armes à Usage Unique, PC, PA3.

Monocycle de Reconnaissance

Pour des questions pratiques, l'utilisation d'un *Monocycle de Reconnaissance* compte comme le transport d'un objet. Pendant qu'elle pilote son *Monocycle de Reconnaissance*, la figurine gagne la capacité Véhicule et sa Vitesse devient 1-5



Munitons (+)



Les *Munitons* sont à Usage Unique.

Une figurine transportant des *Munitons* peut choisir de les utiliser lorsqu'elle effectue une action de Tir. Elle ajoute un modificateur de +1 Dé pour cette action de Tir.

Munitons PA (+)



Les *Munitons PA* sont à Usage Unique.

Une figurine transportant des *Munitons PA* peut choisir de les utiliser lorsqu'elle effectue une action de Tir. Elle ajoute un modificateur de +1 Dé pour cette action de Tir, et les Dégâts Effectifs sont résolus avec la caractéristique PA1 (cumulatif avec les autres PA s'appliquant à cette attaque).

Pièges



Une Deadzone est un lieu hostile, fourmillant de pièges punissant les imprudents. Si une figurine révèle un *Piège* lorsqu'elle ramasse un objet, considérez-la comme une explosion *Frag* (3) (voir page 31) qui explose dans le cube où se trouve la figurine.

Propulseurs



Une figurine équipée de *Propulseurs* n'est jamais Bloquée après une chute, et ne subit aucun Dégâts si elle tombe. De plus, une figurine avec un propulseur peut :

- Se déplacer vers des niveaux supérieurs ou inférieurs sans avoir besoin d'un mur pour grimper.
- Sauter au-dessus de murs pleins au même niveau.
- Sauter au-dessus de trous dans le sol, sur un même niveau (jusqu'à une distance d'un cube), s'il y a assez de cubes de déplacement pour le faire.

Sentinelle (+)



Une *Sentinelle* est à la fois un objet et une figurine. Tout comme n'importe quel autre objet, elle peut être transportée par une figurine. Seul un *Ingénieur* peut transformer une *Sentinelle* depuis un état d'objet (replié) en état de figurine (positionnée), et vice-versa. L'*Ingénieur* n'a pas nécessairement besoin de transporter lui-même la *Sentinelle* pour la positionner.

Positionner ou replier une *Sentinelle* est une action Spéciale. Positionner une *Sentinelle* ne compte pas dans les actions de l'arme pour ce Round. Une fois positionnée, une *Sentinelle* ne peut pas se déplacer ou être déplacée de quelque manière que ce soit, jusqu'à ce qu'un *Ingénieur* la replie à nouveau.

En tant que figurine, une *Sentinelle* a le profil suivant :

Sentinelle			- pts / 0 PV
	T		
	4+		5+
			Options d'Armes : Arme de Poing
			Options de Campagne : Tir

Une *Sentinelle* bénéficie d'une action de Tir à chaque Round. On ne peut pas dépenser de Dé de Commandement sur elle.

Si une *Sentinelle* est détruite, son IA intégrée la replie d'elle-même, prête pour une réparation dès son retour à la base. La figurine retrouve son statut d'objet, et ne peut plus être de nouveau positionnée jusqu'à la fin de la partie.



CRÉATION DES GROUPES DE COMBAT

Créez votre Groupe de Combat

Avant une partie de Deadzone, on attribue des points à chacun des joueurs pour la création de leur Groupe de Combat. Les points disponibles peuvent être indiqués dans la description de la mission ou peuvent être préalablement convenus avec votre adversaire. Les parties classiques vont de 100 à 300 points. Elles sont plus faciles à gérer, mais de plus grandes batailles sont toujours possibles.

Tout d'abord, choisissez votre faction. Puis, créez un Groupe de Combat à partir de votre armée (vous ne pouvez pas mélanger les différentes armées) en faisant attention de ne pas dépasser la limite convenue. La limitation s'applique aux deux joueurs. Ainsi, dans une partie à 150 points, les deux joueurs pourront dépenser jusqu'à un maximum de 150 points pour créer leur Groupe de Combat. Les Listes d'Armées qui suivent contiennent les informations sur chaque faction et la valeur de chaque figurine.

Les Groupes de Combat sont sélectionnés en utilisant la structure suivante :



Vous devez prendre un **Leader**. Vous ne pouvez prendre **qu'un seul** Leader. Rappelez-vous que le Leader de votre Groupe de Combat détermine la valeur à obtenir pour les tests de Recon, ainsi que les effets des Dés de Commandement Spéciaux que vous obtenez.

Vous pouvez prendre n'importe quel nombre de **Troupes**.

Vous pouvez prendre un **Spécialiste** pour chaque Troupe sélectionnée.

Vous pouvez prendre un **Véhicule** toutes les trois Troupes sélectionnées.

De plus, vous pouvez prendre jusqu'à une figurine de **Personnage**. Les Personnages, appelés également *Mercenaires*, ont sur leur profil une liste de factions avec lesquelles ils pourront ou non travailler. De futurs suppléments de Deadzone pourraient présenter des règles permettant l'utilisation d'un Personnage en tant que Leader d'un Groupe de Combat.

Chaque figurine est équipée avec les armes et l'équipement indiqués dans son profil. De plus, vous pouvez équiper les figurines avec des armes et objets différents en utilisant les listes fournies. Ces améliorations ont chacune un coût en points qui est ajouté au coût total du Groupe de Combat.

Catégories d'améliorations

Les améliorations d'armes sont classées à l'aide d'un système à deux noms, le premier étant la catégorie dominante de l'arme (par exemple Arme de Poing, Léger, Lourd, etc.) et le deuxième nom étant la sous-catégorie (Automatique, Assaut, Explosif, etc.). Toutes les améliorations appartiennent à une catégorie, mais toutes les catégories n'ont pas de sous-catégories. Par exemple, le Fusil Thermique Enforcer est une arme de type Léger (Assaut).

Chaque entrée de figurine dans la liste d'armée précise les catégories et sous-catégories d'armes, qui peuvent être choisis en tant qu'amélioration. Par exemple, l'Enforcer d'Assaut a accès aux catégories suivantes : Léger (Mêlée), Arme de Poing. Cela signifie que l'Enforcer d'Assaut ne peut sélectionner que des améliorations d'armes dont les catégories correspondent. Si la sous-catégorie est (Tous), alors toutes les sous-catégories sont disponibles pour cette figurine. Chaque fois qu'une arme est achetée pour une figurine de cette manière, la nouvelle arme remplace l'une des armes par défaut de la figurine à moins que l'amélioration ne soit suivie d'un astérisque (*). Une figurine ne peut acheter qu'une seule amélioration d'arme à distance et qu'une seule amélioration d'arme de mêlée.



Les armes de mélée (PC) sont toujours uniquement remplacées par d'autres armes de mélée, et les armes à distance sont toujours uniquement remplacées par d'autres armes à distance. Si une figurine avec une caractéristique de Combat n'a pas d'arme de mélée dans son profil, on estime qu'elle est équipée d'un couteau de combat (ou de toute arme similaire appropriée pour cette figurine) avec les caractéristiques suivantes : Couteau (PC). Celui-ci peut être remplacé par une arme dans la liste des améliorations. En poursuivant notre exemple, un Enforcer d'Assaut qui achète un gantelet énergétique remplacera sa lame de poignet standard par le gantelet énergétique, mais restera en possession de son pistolet.

Points d'Emport

Certaines figurines, y compris les véhicules, les marcheurs, et certaines armures énergétiques possèdent un certain nombre de «points d'emport» qui peuvent accueillir différents systèmes d'armes. Chaque point d'emport peut accueillir un unique système d'arme. Le nombre de point d'emport, ainsi que les armes disponibles pour chacun d'entre eux, est indiqué dans le profil de l'unité (voir *Listes d'Armées*). Les armes sur points d'emport ne remplacent jamais l'arme de base d'une figurine.

Objets

En plus d'un coût en points, les objets ont également une rareté. La rareté d'un objet limite la disponibilité de ce type d'objet pour une même bataille - voir le tableau suivant. Par exemple, si vous créez un groupe de combat de 200 points, vous pourrez alors prendre jusqu'à 4 objets communs, 2 objets rares, et 1 objet unique.

Souvenez-vous que chaque figurine ne peut porter qu'un seul objet, sauf si cela est spécifiquement précisé.

Rareté	Budget Total du Groupe de Combat				
	100pts	150pt	200pts	250pts	300pts
Commun	2	3	4	5	6
Rare	1	1	2	2	3
Unique	1	1	1	1	1

PV

Etre suréquipé en armes et objets est à double tranchant. Bien que cela puisse rendre une figurine plus efficace au combat, cela en fait également une cible de choix que l'ennemi ferait bien d'abattre. En conséquence, certaines armes et objets ont une valeur en PV. Ces PV sont ajoutés aux PV standards attribués à votre adversaire pour avoir tué la figurine.

Par exemple, un Enforcer a normalement une valeur de 2 PV. Équipez cet Enforcer avec un Fusil Thermique (+1 PV), et il rapportera alors 3 PV au lieu de 2 s'il est tué.

Concernant l'accomplissement des objectifs de mission, une figurine de type Personnage est considérée comme un Spécialiste.

Une figurine de Personnage agissant en tant que chef d'un Groupe de Combat comptera comme un Leader pour l'accomplissement des objectifs de mission.

Lorsque vous avez effectué vos sélections, notez-les sur votre Feuille d'Armée. Vous êtes prêts à vous déployer !

ENFORCERS

Produits d'un programme de recherche secret ordonné par le Conseil des Sept, les hommes et femmes du Corps des Enforcers représentent le visage brutal de l'autorité du Conseil. Améliorés par une nanotechnologie ultra-avancée et généralisée, ces soldats sont supérieurs aux humains en tous points, que cela soit du point de vue physique ou mental.

Un Enforcer peut courir plus loin, combattre plus férolement et penser plus rapidement que le meilleur vétéran de toute la corporation. Il suivra les ordres, quels qu'ils soient, sans hésitation et sans se poser la moindre question. Leur perfection mentale et physique est le meilleur armement et équipement que le Conseil puisse offrir. Une armure à l'épreuve de presque toutes les balles, des armes qui combinent précision chirurgicale et puissance d'arrêt letale, et des véhicules conçus pour allier leur vitesse et résistance avec les capacités naturelles des Enforcers, produisent au final une force militaire irrésistible.

Les Groupes de Combat Enforcers ont souvent été

considérés comme une façon pour le Conseil de faire des apparitions publiques, alors qu'en réalité les actions des Enforcers tendent à se faire beaucoup plus discrètes. Les Enforcers frappent promptement et sans avertissement. Les éclaireurs d'élite, les Pathfinders, préparent le terrain pour l'arrivée des Groupes de Combat, et lorsqu'une forte résistance est attendue, les Vétérans se déplacent dans leurs armures Peacekeepers, inspirées d'une technologie Forge Father, faisant d'un Enforcer un véritable char d'assaut sur pieds, capable de détruire les fortifications ennemis et battre de plus grands adversaires à plates coutures, voire même de petits véhicules.

Là où vont les Enforcers, une mort rapide s'ensuit. Ils sont la volonté tangible du Conseil, la colère incarnée des Sept et la plus grande force militaire que la galaxie n'ait jamais connue. Même les plus puissants guerriers extraterrestres, criminels et pirates les plus endurcis hésiteront face à l'annonce de l'arrivée imminent d'une flotte Enforcer.



LEADERS

Capitaine Peacekeeper



T	C	Sv
4+	5+	3+

- Tacticien (2)

Dominator : P6, Puissance de Feu (1),
Tir Rapide ;
Lame de Poignet : PC, PA1 ;
Propulseurs

Options d'Armement :
Leader, Léger (Mêlée), Lourd (Mêlée)

Options de Campagne :
Commandement, Mêlée, Tir



48 pts / 5 PV

Certains Capitaines Enforcers sont envoyés sur le terrain, engoncés dans leur Armure Peacekeeper. Ils ont généralement servi auparavant dans les divisions Peacekeepers.

Bastion : Vous pouvez dépenser un résultat Spécial de vos Dés de Commandement pour ajouter +1 point d'Armure à une figurine contre une seule attaque. Vous devez décider de dépenser ce Dé de Commandement avant que le jet d'attaque soit effectué. Un seul dé peut être lancé par attaque.

Recon: 4+

Capitaine Enforcer



T	C	Sv
4+	5+	4+

- Tacticien (2)

Pistolet : P3 ;
Gantelet Énergétique: PC, Projection ;
Propulseurs

Options d'Armement :
Leader, Arme de Poing, Léger (Mêlée)

Options de Campagne :
Commandement, Mêlée, Tir



34 pts / 4 PV

À la différence de l'Armée de la Corporation, les Enforcers gagnent leurs galons au combat - un Capitaine Enforcer est un guerrier et un stratège sans égal dans la compagnie d'élite.

Brave : Les Enforcers sont connus pour leur persévérance et leur obstination. Vous pouvez dépenser un résultat Spécial de vos Dés de Commandement pour immédiatement relancer les dés d'un test de Survie.

Recon: 4+

Sergent Pathfinder



T	C	Sv
4+	5+	4+

- Tacticien (1)

Pistolet : P3

Options d'Armement :
Leader, Léger (Mêlée), Lourd (Mêlée)

Options de Campagne :
Commandement, Mêlée, Tir



22 pts / 3 PV

Les Pathfinders opèrent derrière les lignes ennemis et en avant-garde de toute opération Enforcer. Leurs Sergents sont des hommes et des femmes compétents, déterminés et obstinés.

Acquisition de Cible : Vous pouvez dépenser un résultat Spécial de vos Dés de Commandement pour «marquer» une figurine ennemie comme cible jusqu'à la fin du Round. La figurine est considérée comme ayant été marquée par une figurine avec la capacité Tag (voir page 37). Il n'y a pas besoin de Ligne de Vue, et l'Acquisition de Cible ne compte pas comme une action

Recon: 3+

Sergent Enforcer**28 pts / 3 PV**

	T	C	Sv
	4+	5+	4+

- Tacticien (1)



Pistolet : P3 ;
Gantelet Énergétique : PC, Projection ;
Propulseurs

Options d'Armement :

Leader, Arme de Poing, Léger (Mêlée)

Options de Campagne :

Commandement, Mêlée, Tir



Chefs d'escouade avec une grande expérience du combat et le sens tactique nécessaire pour en faire usage.

Infanterie Mobile : Vous pouvez dépenser un résultat Spécial de vos Dés de Commandement au début de l'activation d'une figurine. Si la figurine active est équipée de Propulseurs, et ne possède pas la capacité Véhicule, elle peut effectuer une action gratuite de Sprint. La figurine ne peut pas effectuer une seconde action de Sprint ou une action de Déplacement durant cette activation.

Recon: 4+

TROUPES**Enforcer d'Assaut****14 pts / 1 PV**

	T	C	Sv
	5+	5+	4+

Pistolet : P3 ;
Lame de Poignet : PC, PA1 ;
Propulseurs

Options d'Armement :

Arme de Poing, Léger (Mêlée)

Options de Campagne :

Mêlée



Équipés d'armes de corps à corps mortelles, ces spécialistes se lancent au combat contre l'ennemi dans des assauts fulgurants, et ne laissent aucun survivant derrière eux.

Pathfinder**15 pts / 2 PV**

	T	C	Sv
	4+	6+	4+

- Éclaireur

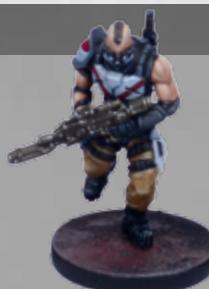


Fusil Tag : P6, Tag

Options d'Armement :
Arme de Poing, Recon

Options de Campagne :

Tir



Des Éclaireurs spécialisés qui opèrent en avant d'une force principale Enforcer. Ils se servent de leur excellente connaissance du terrain pour cartographier les positions ennemis, recueillir des renseignements et provoquer la confusion chez l'adversaire.

Enforcer**16 pts / 2 PV**

	T	C	Sv
	4+	6+	4+

Fusil Laser : P6, Tir Rapide,
Propulseurs

Options d'Armement :
Arme de Poing

Options de Campagne :

Tir



Améliorés par les meilleures connaissances scientifiques et biotechnologiques mises à disposition par le Conseil, armés et équipés de la technologie la plus avancée que les crédits peuvent leur offrir, les Enforcers sont la main de fer du Conseil.

SPÉCIALISTES

Spécialiste Enforcer

	T	C	Sv
1-2	4+	6+	4+



16 pts / 2 PV

Fusil Laser : P6, *Tir Rapide* ;
Propulseurs

Options d'Armement :

Arme de Poing, Léger (Assaut,
Automatique, Explosif, Sniper)

Options de Campagne :

Tir

Les spécialistes s'entraînent dans des disciplines diverses, allant du tir de précision à l'ingénierie. Ils sont le soutien essentiel d'un Corps Enforcer, et leur expertise est souvent l'élément vital dans l'accomplissement d'un objectif.

Spécialiste Pathfinder

	T	C	Sv
1-2	4+	6+	4+



15 pts / 2 PV

Fusil Tag : P6, *Tag*

Options d'Armement :

Arme de Poing, Recon,
Léger (Sniper)

Options de Campagne :

Tir, Spécialiste

Les Spécialistes Pathfinders sont envoyés sur le terrain avec des motos spécialement conçues pour se déplacer en toute discréetion sur n'importe quel type de terrain. Elles permettent également à un Pathfinder de couvrir une vaste zone de surveillance.

Peacekeeper

	T	C	Sv
1-2	4+	5+	4+



30 pts / 3 PV

Dominator : P6, *Puissance de Feu* (1),
Tir Rapide ;

Gantelet énergétique : PC, *Projection* ;
Propulseurs

Options d'Armement :

Léger (Mêlée), Lourd (Tous)

Options de Campagne :

Tir, Mêlée

Portant une armure qui pourrait arrêter un obus de canon, et des armes pouvant déchiqueter de l'infanterie et des véhicules légers, les Peacekeepers sont déployés là où la subtilité n'est plus une option.

Médic Enforcer

	T	C	Sv
1-2	5+	6+	4+



20 pts / 2 PV

Pistolet : P3 ;
Propulseurs

Options d'Armement :

Arme de Poing

Options de Campagne :

Tir, Spécialiste

Bien qu'ils soient robustes, les Enforcers n'en sont pas moins indestructibles pour autant. Leurs médics possèdent les mêmes capacités de combat que leurs camarades, mais leur tâche première est de permettre à leurs frères d'armes de continuer le combat coûte que coûte.

Ingénieur Enforcer

	T	C	Sv
1-2	5+	6+	4+



14 pts / 2 PV

Fusil Laser : P6, *Tir Rapide* ;
Propulseurs

Options d'Armement :

Arme de Poing

Options de Campagne :

Tir, Spécialiste

Envoyés le plus souvent sur le terrain pour déployer des armes automatisées, les Ingénieurs sont également compétents en mécanique et en piratage informatique. Ils se servent de leurs capacités pour détourner les systèmes ennemis ou réparer les défenses si cela s'avère nécessaire.

Drone D.O.G.**12 pts / 1 PV**

	T	C	Sv
2-4	6+	-	6+
	Options d'Armement :		
0	Aucune		

	1
--	----------

Mitrailleuse Laser : P8, Puissance de Feu (1), Suppression

Options d'Armement :
Aucune

Options de Campagne :
Aucune



Les drones D.O.G. (Canon Offensif Déployable) sont des quadrupèdes automatisés conçus pour transporter des armes lourdes et traverser n'importe quel terrain. Ils accompagnent les Pathfinders pour apporter un appui lourd où c'est nécessaire.

VÉHICULES**Moto-Jet Enforcer****24 pts / 2 PV**

	T	C	Sv
1-5	4+	6+	4+
	Options d'Armement :		

	1
	2

Dominator : P6, Puissance de Feu (1), Tir Rapide

Options d'Armement :
Lourd (Automatique), Léger (Explosif)

Options de Campagne :
Tir



Lorsque les conditions rendent impossible les assauts aéroportés à cause de l'environnement ou des contraintes temporelles, les Enforcers déployeront des motojets «XG-65», fondant au ras du sol à grande vitesse et fauchant les ennemis avant qu'ils ne s'aperçoivent qu'ils sont attaqués.

Strider Enforcer**30 pts / 3 PV**

	T	C	Sv
1-2	4+	5+	4+
	Options d'Armement :		

	3
	4

Points d'Emport :
2 - Marcheur (Tous)

Options de Campagne :
Mêlée, Tir



Deployé dans des situations où les Enforcers s'attendent à rencontrer une résistance blindée ou des positions fortifiées, le modèle GR77 Enforcer utilise un énorme Genling 88 - dont un seul tir est capable de détruire la plupart des choses qu'il prend pour cible.



ARMES

Arme	Points	PV	Portée	PA	Capacités	Catégories
Pistolet*	0	0	P3	-		Arme de Poing
Fusil Laser	2	0	P6	-	Tir Rapide	Arme de Poing
Incinérateur	4	0	P2	-	Inflammable, Ça Brûle !	Léger (Assaut) Lourd (Assaut)
Mitrailleuse Laser	4	0	P8	-	Puissance de Feu (1) Suppression	Léger (Assaut) Lourd (Assaut)
Fusil Thermique	7	1	P3	PA2		Léger (Assaut)
Fuseur	6	1	P4	-	Encombrant, Frag (3)	Léger (Assaut)
Lance-missiles	8	1	P8	PA5	Encombrant	Léger (Explosif)
Fusil Sniper	12	1	P10	-	Encombrant, Lunette de Sniper	Léger (Sniper)
Dominator (Fusils Laser jumelés)	3	1	P6	-	Puissance de Feu (1), Tir Rapide	Lourd (Automatique)
Gantelet Énergetique	3	0	PC	-	Projection	Léger (Mêlée)
Fusil Tag	8	0	P6	-	Tag	Recon
Fusil à Pompe	1	0	P2	-	Projection	Arme de Poing
Lame de Poignet	5	0	PC	PA1		Léger (Mêlée)
Equalizer (Genling 88)**	10	1	P12	PA4		Marcheur (Lance)
Electro-Choc	-	-	PC	-	Projection	-
Lance-flammes	6	1	P2	-	Inflammable, Ça Brûle !	Marcheur (Mêlée)
Tronçonneuse	5	0	PC	PA1		Marcheur (Mêlée)

* Arme ne remplaçant pas une arme de base

** Arme utilisant deux points d'emport

OBJETS

Objet	Points	Rareté
Munitions	2	Commun
Munitions PA	4	Rare
Bouclier Defender	5	Rare
Grenade Frag	6	Commun
Holo-Viseur	8	Rare
Médi-Pack	5	Commun
Sentinelle	8	Rare
Grenade Fumigène	3	Commun
Mines Thermiques	4	Rare
Monocycle de Reconnaissance	12	Unique



FORCE FATHERS

Le robuste peuple du Royaume des Étoiles, un amas de systèmes septentrional à la SCPG, est connu en Standard Galactique sous le nom de Forge Fathers – les Pères des Forges – une traduction plutôt prosaïque de leur langue maternelle, bien que personne n'y ait jamais émis d'objection.

Petits en stature et puissamment bâtis, les habitants du Royaume des Étoiles sont principalement connus pour leurs aptitudes technologiques, dépassant de très loin celles des meilleurs ingénieurs humains. Ils sont les rivaux de toutes les autres espèces jamais rencontrées. Divisés en de nombreux clans parsemés à travers le Royaume des Étoiles, les Forge Fathers sont généralement paisibles, préférant le commerce à la guerre.

En effet, c'est dans leurs ateliers que bon nombre des meilleures armes, armures et autres technologies utilisées par la SCPG sont fabriquées. Bien que supérieurement avancé en comparaison avec les normes humaines, il est évident que l'équipement vendu au Conseil est bien loin de leurs

véritables capacités. Et cela se démontre clairement lors des heurts entre les Forces de la Corporation et les Forge Fathers au sein d'une Deadzone. Les Brokkrs, qui mènent ces expéditions, viennent d'une caste distincte de la société Forge Fathers. Ce sont des ingénieurs et prospecteurs errants n'ayant que peu de relations officielles avec le Royaume des Étoiles quand il s'agit de commerce (ou du moins, ce qui peut être prouvé).

Protégées par de robustes Gardes des Forges, usant de leurs lasers d'extraction modifiés, voire parfois même d'un Ancêtre de Fer, ces expéditions arrivent dans les Deadzones, prêtes à piller toutes les ressources à portée de main.

Les Forge Fathers ne sont pas intéressés par les territoires, mais l'exploitation des ressources des planètes est ce qu'ils font de mieux. La disparition d'une planète des rapports officiels leur offre une occasion propice – le SCPG peut après tout difficilement déclarer une guerre contre le Royaume des Étoiles après une incursion sur une planète dont ils nient l'existence.



LEADERS

Houscarl Guerrier d'Acier

32 pts / 3 PV



T	C	Sv
1-2	3+	4+ 4+

- Tacticien (1)



Pistolet Hailstorm : P4, Puissance de Feu (1), Tir Rapide ;

Marteau de Forge : PC, PA1

Options d'Armement :

Leader, Arme de Poing, Léger (Mêlée)

Options de Campagne :

Commandement, Mêlée, Tir



Un Houscarl Guerrier d'Acier est un soldat fier et noble, formé depuis plusieurs décades - et parfois des siècles - à la guerre au nom du Royaume des Étoiles.

Trop borné pour mourir : Vous pouvez dépenser un résultat Spécial de vos Dés de Commandement pour tenter de retirer un point de Dégâts à la figurine active. Lancez un test de Survie (2) à 3 Dés sans aucun modificateur, même ceux des dés de Commandement. Si le test est réussi, enlevez un pion de Dégâts. En cas d'échec, il n'y a pas d'effet. Cela ne compte pas comme une action.

Recon: 4+

Chef Brokkr

26 pts / 2 PV



T	C	Sv
1-2	5+	3+ 4+

- Tacticien (1)



- Frénésie (1)



- Coriace

Pistolet-mitrailleur : P3, Tir Rapide

Options d'Armement :

Leader, Arme de Poing, Léger (Mêlée)

Options de Campagne :

Commandement, Mêlée, Tir



Selon les standards Forge Fathers, les Brokkrs sont sauvages et ingérables. Et leurs Chefs ne font pas exception à la règle. Exubérant et bruyant, le tempérament de ces fiers personnages égal leurs prouesses au combat.

Coup de chance : Dépensez un résultat Spécial après qu'une figurine amie ramasse un objet pour défausser cet objet. Cela ne compte pas comme une action. Tirez au hasard un nouvel objet dans les pions inutilisés d'Objet ; la figurine a trouvé cet objet à la place. Cette capacité ne peut pas être utilisée si la figurine active déclenche un Piège.

Recon: 5+

Houscarl Garde des Forges

41 pts / 3 PV



T	C	Sv
1-2	3+	4+ 4+

- Tacticien (2)



- Système de Survie



Fusil Hailstorm : P6, PA1
Marteau de Forge : PC, PA1

Options d'Armement :

Leader, Lourd (Automatique), Léger (Mêlée)

Options de Campagne :

Commandement, Mêlée, Tir



Les Houscarls de la Garde des Forges font partie des personnages les plus respectés dans la société Forge Father - de fiers et compétents guerriers auxquels les plus hautes sphères de leur gouvernement sollicitent les conseils.

Armure Starforged : Dépensez un résultat Spécial lorsque vous résolvez les Dégâts Potentiels d'une attaque contre une de vos figurines. Vous pouvez réduire la valeur de PA de l'attaque de 1 point pour chaque résultat Spécial que vous dépensez de cette manière. Cela ne compte pas comme une action.

Recon: 4+

TROUPES

Guerrier d'Acier

	T	C	Sv
1-2	4+	5+	4+
	1		

Fusil Hailstorm : P6, PA1, *Tir Rapide*

Options d'Armement :
Arme de Poing

Options de Campagne :
Tir



21 pts / 2 PV

Les soldats du rang des Forge Fathers. Solides, sûrs et capables d'envoyer un feu nourri avec leurs fusils hailstorm.

Brokkr

	T	C	Sv
1-2	5+	4+	4+
	0		
	1		

Pistolet-mitrailleur : P3,
Tir Rapide

Options d'Armement :
Arme de Poing,
Léger (Mêlée)

Options de Campagne :
Mêlée



16 pts / 1 PV

Irrascibles et considérés comme rustres par leurs frères Forge Fathers, les Brokkrs sont toutefois aussi compétents avec une arme, un outil ou lors d'une négociation.

Milicien

	T	C	Sv
1-2	5+	5+	4+
	0		
	1		

Fusil Hailstorm : P6, PA1, *Tir Rapide*

Options d'Armement :
Arme de Poing

Options de Campagne :
Tir



14 pts / 1 PV

On attend de tous les Forge Fathers de servir le Royaume des Étoiles lorsque le moment le demande. Ils peuvent manquer d'entraînement ou d'expérience en comparaison des Guerriers d'Acier ou des Gardes des Forges, mais ils restent de redoutables adversaires.

SPÉCIALISTES

Spécialiste Guerrier d'Acier (Vétéran Stormrage)

	T	C	Sv
1-2	4+	5+	4+
	1		
	1		

Fusil Hailstorm : P6, PA1, *Tir Rapide*

Options d'Armement :
Arme de Poing,
Léger (Automatique, Assaut, Explosif),
Lourd (Automatique, Assaut)

Options de Campagne :
Tir



21 pts / 2 PV

Les Vétérans Stormrage fournissent l'appui aux Assauts de Guerriers d'Acier, comblant leur manque d'expérience par l'utilisation d'armes lourdes.

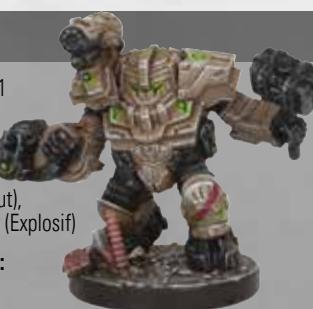
Garde des Forges

	T	C	Sv
1-1	4+	5+	4+
	2		
	1		

Marteau de Forge : RF, AP1
Fusil Hailstorm : P6, PA1,
Tir Rapide

Options d'Armement :
Lourd (Automatique, Assaut),
Points d'Emport : 1 - Léger (Explosif)

Options de Campagne :
Tir



30 pts / 3 PV

De fiers guerriers formant l'élite des forces Forge Fathers, engoncés dans des armures pratiquement impénétrables, et arborant un armement surpuissant.

Bomb Bot

8 pts / 0 PV

1-2	T	C	Sv
	-	-	5+

0	
---	--

1	
---	--

Options d'Armement :
Aucune

Options de Campagne :
Aucune



Créé pour infiltrer les forces ennemis et leur délivrer une charge explosive meurtrière.

Ingénieur Brokkr

14 pts / 1 PV

1-2	T	C	Sv
	6+	5+	4+

0	
---	--

1	
---	--

Pistolet-mitrailleur : P3, Tir Rapide

Options d'Armement :
Arme de Poing

Options de Campagne :
Tir, Spécialiste



Techniquement parlant, tous les Brokkrs (et de ce fait tous les Forge Fathers) sont des ingénieurs aux yeux des humains. Certains sont juste bien meilleurs que les autres

Spécialiste Brokkr

16 pts / 1 PV

1-2	T	C	Sv
	5+	4+	4+

0	
---	--

1	
---	--

Pistolet-mitrailleur : P3, Tir Rapide

Options d'Armement :
Arme de Poing,
Léger (Assaut, Mêlée)

Options de Campagne :
Tir



Les Brokkrs préfèrent généralement le combat rapproché avec des armes de petit calibre, ou tout autre outil qui leur tombe sous la main. Mais parfois, ils utilisent aussi de gros canons.



VÉHICULES

Foreuse Infernale

16 pts / 2 PV



T	C	Sv
1-2	4+	-

Laser de Forage : P24, PA3,
Encombrant



- Véhicule
- Télécommandé
- Construct

Options d'Armement :

Aucune

Options de Campagne :

Aucune



Créé pour percer à travers la roche dense des astéroïdes et des mines, le Laser d'une foreuse infernale en fait également une arme improvisée parfaite, capable de réduire les véhicules et positions ennemis en charpie.

Moto Brokkr

23 pts / 2 PV



T	C	Sv
1-4	5+	5+ 4+

Fusils Hailstorm Jumelés : P6, PA1,
Puissance de Feu (1), Tir Rapide

Options d'Armement :

Aucune

Options de Campagne :

Tir, Mêlée



Les véhicules civils modifiés ont la préférence des Brokkrs pour leur vitesse et leur grande souplesse, même s'ils offrent une protection trop limitée à leur pilote.

Ancêtre de Fer

44 pts / 3 PV



T	C	Sv
1-1	4+	5+ 4+

Options d'Armement :

Points d'Emport :
2 - Marcheur (Tous)

Options de Campagne :

Tir, Mêlée



Les vieux soldats Forge Fathers deviennent des Gardes des Forges. Les plus vénérables d'entre eux deviennent des Ancêtres de Fer - des véhicules anthropomorphes blindés de plusieurs tonnes, contrôlés par des siècles d'expérience de combat.

Ancêtre de Fer - Modèle Thor

62 pts / 5 PV



T	C	Sv
1-2	-	5+ 4+

Double Marteau de Forge :
PC, PA2

Options d'Armes :

Aucune

Options de Campagne :

Mêlée



Certains des vieux vétérans ne perdent jamais le goût pour le combat rapproché. Le Thor est une machine bestiale extraordinaire, ravageant tout ce qui se trouve à sa portée, avec son Marteau de Forge monumental.

ARMES

Arme	Points	PV	Portée	PA	Capacités	Catégories
Marteau de Forge	5	0	PC	PA1		Léger (Mêlée)
Fusil Hailstorm	3	0	P6	PA1	<i>Tir Rapide</i>	Arme de Poing
Pistolet-mitrailleur*	0	0	P3	-	<i>Tir Rapide</i>	Arme de Poing
Pistolet Hailstorm	3	0	P4	-	<i>Puissance de Feu (1)</i> <i>Tir Rapide</i>	Léger (Automatique)
Lance-missiles Mjolnir	8	1	P10	PA5	<i>Encombrant</i>	Léger (Explosif)
Fusils Hailstorm jumelés	5	0	P6	PA1	<i>Puissance de Feu (1)</i> <i>Tir Rapide</i>	Moto (Automatique)
Fusil Magma	7	1	P3	PA2	<i>Ça Brûle !</i>	Léger (Assaut)
Canon Magma	8	1	P5	PA3		Lourd (Assaut)
Pistolets Hailstorm jumelés	6	0	P4	-	<i>Puissance de Feu (2)</i> <i>Tir Rapide</i>	Léger (Automatique)
Canons Magma Jumelés	8	1	P4	PA3	<i>Puissance de Feu (1)</i>	Marcheur (Lance)
Pince Énergétique et Lance-flammes	13	1	PC / P2	PA3 / PA-	<i>Ça Brûle !</i>	Marcheur (Assaut)
Autocanons Hailstorm jumelés	8	1	P8	PA1	<i>Puissance de Feu (1)</i>	Marcheur (Automatique)
Souffle de Dragon	4	0	P2	-	<i>Ça Brûle !</i>	Léger (Assaut)
Autocanons Hailstorm	8	1	P8	PA1	<i>Puissance de Feu (2)</i> <i>Suppression</i>	Lourd (Automatique)
Marteau de Forge d'Ancêtre de Fer	5	1	PC	PA2		Marcheur (Mêlée)

* Arme ne remplaçant pas une arme de base

OBJETS

Objet	Points	Rareté
Munitions	2	Commun
Munitions PA	4	Rare
Grenade Frag	6	Commun
Grenade Fumigène	3	Commun
Holo-Viseur	8	Rare
Médi-Pack	5	Commun
Mines Thermiques	4	Rare



FICHE DE RÉFÉRENCES

Jouer une Partie

- Choisir une Mission
- Sélectionner les Groupes de Combat
- Installer le Champ de Bataille
- Placer les Objectifs et les Objets
- Recon & Déploiement

Recon

- test de Recon (X) à 5 dés
- Le Gagnant choisit son côté du champ de bataille, se déploie en premier et a l'Initiative lors du premier Round

Rounds

- Test de Commandement
- Jouer les Tours
- Fin de Round

Test de Commandement

- Lancer 3 dés (+ dés de *Tacticien*)
- Relancer (si 50% de vos figurines en vie)
- Réserver

Jouer un Tour

- Alterner les Tours
- Activer une figurine et jouer deux actions courtes ou une action longue

Actions

- Se Déplacer (courte)
- Sprint (longue)
- Tir (courte)
- Combat (longue)
- Se Relever (courte)
- Action Spéciale (courte)

Se Déplacer (courte)

- Utiliser la première valeur de Vitesse
- Si déplacement dans un cube avec une figurine ennemie, effectuer immédiatement une action de Combat
- Si la figurine est déjà dans un cube avec des figurines ennemis et souhaite partir de ce cube, ces ennemis peuvent effectuer une action de Combat

Sprint (action longue)

- Utiliser la seconde valeur de Vitesse
- Ne permet pas de rompre un Combat (p.17)

Tir (action courte)

- Vérifier la Portée et la Ligne de Vue.
- Le Tireur lance un test de Tir à 3 dés
- Modificateurs:
 1. Tir Clair : +2 Dés
 2. Des figurines Amies sont dans le cube ciblé : -2 Dés
 3. Position Dominante : +1 Dé
 4. Mitrailleur : +1 Dé
- La cible lance un test de Survie à 3 dés
- Différence de succès = Dégâts Potentiels
- Seules les armes à *Tir Rapide* peuvent Mitriller. Les touches ne provoquent pas de Dégâts, mais la cible est Bloquée

Combat (action longue)

- L'Attaquant lance un test de Combat à 3 dés
- Le Défenseur lance soit un test de Combat à 3 dés **ou** un test de Survie à 3 dés. Un test de Survie ne provoque pas de Dégât.
- Modificateurs :
 1. La figurine s'est déplacée dans le cube lors de cette action : +1 Dé
 2. Des figurines Amies sont dans le même cube : +1 Dé
 3. Adversaire Blessé : +1 Dé
 4. La figurine a une plus grande Taille que son adversaire : +1 Dé
 5. Adversaire Bloqué : +1 Dé
- Différence de succès = Dégâts Potentiels

Se Relever (action courte)

- Doit être choisi si la figurine est Bloquée
- Si des ennemis sont dans le même cube, un Combat se déclenche.

Action Spéciale (action courte)

- Activer une action spécifique à un personnage ou à la mission

Dégâts

- La PA de l'arme réduit l'Armure de la cible
- Déduire l'Armure des Dégâts Potentiels.
- Vérifier si la figurine est Morte ou Blessée

Terminer un Round et Gagner une Partie

- Le Round se termine lorsque toutes les figurines ont été activées
- Vérifier si un joueur a gagné
- Si non, un nouveau Round débute avec l'Initiative pour le joueur qui a activé sa dernière figurine en premier dans le Round précédent



FACTION
GROUPE DE COV