



SEQUENCE DE JEU

- **ROUNDS** : Les figurines de chaque camp ne peuvent agir **qu'une seule fois par Round**.
- **DÉTERMINER L'INITIATIVE** : Si ce n'est pas indiqué par le scénario, lancez 1 Dé : 1-4 ce joueur débute la partie, sur 5-8 c'est l'autre joueur. Dans les Tours suivants, le joueur qui a été le premier à terminer d'activer ses figurines lors du dernier Tour gagne l'Initiative.
- **TOURS** : Un joueur peut jouer un nombre de figurines égal au total de Points de Commandement le plus haut de sa **Groupe de Combat** durant le Tour.
- **FIN DE ROUND** :
 1. Un joueur qui n'a pas utilisé de **Carte de Bataille** durant ce Tour **doit défausser** une **Carte de Bataille** de sa main.
 2. Le joueur tire un nombre de Cartes de sa pioche égal au premier chiffre de la Valeur de Commandement de son Commandant et peut conserver un nombre de Cartes égal au second chiffre de cette même Valeur de Commandement. Les autres Cartes sont replacées au bas de la pioche (**non dans la défausse**). La défausse n'est pas réutilisée.
 3. Si un joueur **n'a plus de Carte à tirer** et aucune de Cartes dans sa main **alors la partie se termine**.
 4. Si la bataille n'est pas terminée, enlevez tous les pions Activation des toutes les figurines et commencez un nouveau Round à l'étape 1.

ACTIONS

- Une Figurine peut effectuer **1 Action Longue** ou **2 Actions Courtes différentes** par Tour. Il n'y a pas de limite dans le nombre d'Actions Gratuites.
- Une action Gratuite ne peut pas amener une autre action Gratuite du même type. Si un résultat indique une seconde action Gratuite du même type, ignorez simplement cette partie du résultat.
- Les **Cartes de Bataille** doivent être jouées avant tout jet de dés. Le Joueur Actif décide en premier.
- **Si une figurine commence son Tour dans le même Cube qu'un ennemi, elle ne peut effectuer qu'un Combat ou un Désengagement.**
- Une figurine qui est Clouée ou en Suppression au début d'un **Combat** retrouvera son niveau **Actif** immédiatement après l'Action de **Combat**.

• COMMANDEMENT	LONGUE	Test de Commandement.
• DÉPLACEMENT	COURTE	Déplacement de 1 Cube.
• SPRINT	LONGUE	Déplacement de 2 Cubes et ne doit pas changer de niveaux.
• ESCALADE	LONGUE	Déplacement de 2 Cubes et doit monter ou descendre de 2 niveaux maximum.
• DÉSENGAGEMENT	LONGUE	Sortir d'un Cube où se trouvent un ou plusieurs ennemis.
• COMBAT	LONGUE	Combattre un ennemi dans un même Cube.
• COUP DE PRESSION	COURTE	Augmenter son niveau d'Agression d'un niveau (<i>ex. du statut Bloqué à Actif</i>)
• TIR	COURTE	Tirer sur un ennemi dans un autre Cube (LdV Ciblé).
• MITRAILLAGE	COURTE	Tirer dans un Cube (LdV de Zone).
• VISÉE	COURTE	Ajouter un bonus de +1 Dé pour un prochain Tir effectué dans le même Tour.
• LANCER UNE GRENADE	COURTE	Lancer une grenade dans un Cube.
• MISE EN ALERTE	LONGUE	Permet d'effectuer une Action d'opportunité pendant le Tour adverse.
• PSYCHIQUE	LONGUE	Permet d'effectuer une Action Psychique (voir Encart Psychique).

AGRESSION

4 niveaux d'Agression. Le niveau d'Agression peut être augmenté avec une Action de **Motivation**.

- **ENRAGÉ** - Indiquez avec un marqueur **Enragé** près de la figurine.
- **ACTIF** - État normal d'une figurine.
- **BLOQUÉ** - Couchez la figurine. **Doit effectuer une action de Coup de Pression comme première action** si elle veut agir (→ **Actif**).
- **NEUTRALISÉ** - Couchez la figurine. **Ne peut effectuer qu'une action de Coup de Pression** pour augmenter son Agression (→ **Bloqué**).

LIGNE DE VUE ET DEVIATION

- **Portée** : - Un **C** indique une arme de corps à corps, et ne peut pas effectuer de tir à distance.
 - Tout chiffre compris entre 1 Cube et la portée indiquée de l'arme indique une **Portée**.
 - Au delà, **jusqu'au double de sa Portée**, indique une **Portée Longue**. C'est la portée maximale de l'arme.
- **LdV Ponctuelle** : Le tireur doit pouvoir voir partiellement la figurine ciblée.
 - Si 100% de la figurine ciblée est visible (**ly compris le socle**), il y a **Ligne de Vue dégagée (LDV Dégagée)**.
- **LdV de Zone** : Le tireur doit pouvoir voir n'importe quel partie du Cube ciblé, ou une figurine dans le Cube ciblé.
 - Affecte toutes les figurines dans le Cube.
- **Déviaton** : Lancez 1 Dé pour déterminer vers quel Cube adjacent le tir est dévié.
 - Reste dans le Cube d'origine si un mur bloque la déviation.

1	2	3
4	⊕	6
7	8	9

PSYCHIQUE (ACTION LONGUE)

Tempête Mentale : test Psychique à 5+ à 3 Dés (X)

Aucun modificateur.

- **Tempête Mentale gagne** : le niveau d'Agression de la cible est réduite d'un nombre de niveaux égal à la différence de succès.
- **Égalité/Cible gagne** : aucun effet.
- **Cible double** : le niveau d'Agression du Psychique est réduite d'un nombre de niveaux égal à la différence de succès.

Absence : test Psychique à 5+ à 3 Dés (2)

Aucun modificateur.

- **Absence rate** : aucun effet.
- **Absence réussie** : la figurine prise pour cible est marquée comme Activée.

Assurance : test Psychique à 5+ à 3 Dés (1)

Aucun modificateur.

- **Assurance rate** : aucun effet.
- **Assurance réussie** : le niveau d'Agression de la figurine ciblée est augmenté d'un niveau, jusqu'au niveau En Alerte au maximum.
- **Assurance double** : le niveau d'Agression de la figurine ciblée est augmenté de deux niveaux, jusqu'au niveau En Alerte au maximum.

Passion : test Psychique à 5+ à 3 Dés (2)

Aucun modificateur.

- **Passion rate** : aucun effet.
- **Passion réussi** : le marqueur Activé de la figurine ciblée est enlevé. La figurine peut de nouveau être jouée durant ce Tour en ignorant la restriction habituelle d'agir une seule fois par Tour).



DEGATS

Chaque attaque réussie provoque un nombre de "Dégâts Potentiels". On détermine les Dégâts Provoqués comme suit :

Dégâts Potentiels - (Valeur d'Armure de la Cible - Valeur Perforant (X) de l'Attaquant) = Dégâts Provoqués

- 0 Dégât Provoqué
- 1 Dégât Provoqué
- 2+ Dégâts Provoqués

L'armure protège la cible

La cible est blessée si elle n'avait pas reçu de blessure auparavant, ou tuée si elle était déjà blessée.

La cible est tuée.

EXPLOSION

Explosion : test 4+ à 3 dés (X) Vs Survie à 3 Dés (X).

Modificateurs de l'**Explosion** :

- +1 si l'attaque est un HIT.
- +2 si l'arme a la règle spéciale Onde de Choc.

Modificateurs de **Survie** :

- +1 si la cible est dans un Cube à Couvert.
- +2 si l'Explosion est centrée dans un Cube adjacent.

• **Égalité ou Explosion gagne** : la cible est Clouée*. Si la figurine est dans le même Cube que l'**Explosion**, elle est donc projeté dans un Cube adjacent déterminé par un Jet de Déviation). Cela peut entraîner des dégâts supplémentaires pour avoir été projeté contre un mur.

• **Explosion double** : la cible est Clouée*. Si la figurine est dans le même cube que l'**Explosion**, elle est donc projeté dans un Cube adjacent déterminé au hasard (jet de déviation). Cela peut entraîner des dégâts supplémentaires pour avoir été projeté contre un mur.

Si la figurine est dans un Cube adjacent, elle est projeté dans un cube directement à l'opposé du centre de l'explosion.

• **Survie gagne** : la cible est Clouée*.

• **Survie double** : aucun effet.

* La figurine est Clouée sauf si elle est déjà en Suppression, dans quel cas elle reste en Suppression.

FRAGMENTATION ou FRAG

Frag : test 4+ à 3 dés (X) Vs Survie à 3 Dés (X).

Modificateurs de la **Frag** :

- +1 si l'attaque est a Touché.
- +2 si l'arme est dotée de Fragmentation Massive.

Modificateurs de **Survie** :

- +1 si la cible est dans un cube à Couvert.
- +2 si l'Explosion est centrée dans un Cube adjacent.

• **Égalité ou Explosion gagne** : la cible est Bloquée* et touchée par des shrapnels. Les dégâts potentiels sont dû à la différence de succès. Si la figurine est dans le même Cube que la **Frag**, elle est donc projeté dans un cube adjacent déterminé au hasard (jet de déviation). Cela peut entraîner des dégâts supplémentaires pour avoir été projeté contre un mur ou d'un étage.

• **Explosion double** : la cible est Bloquée* et touchée par des shrapnels. Les dégâts potentiels sont dû à la différence de succès. Si la figurine est dans le même cube que la **Frag**, elle est donc projeté dans un Cube adjacent déterminé au hasard (jet de déviation). Si la figurine est dans un Cube adjacent, elle est projeté dans un Cube directement à l'opposé du centre de l'explosion. Cela peut entraîner des dégâts supplémentaires pour avoir été projeté contre un mur ou d'un étage.

• **Survie gagne** : la cible est Bloquée* comme indiqué ci-dessus, mais elle n'est pas blessée.

• **Survie double** : aucun effet.

* La figurine est Bloquée sauf si elle est déjà en Neutralisée, dans quel cas elle reste Neutralisée.

Projection contre un mur et Chute de plusieurs étages.

Si une figurine est projeté contre un mur, cela bloque son déplacement vers un autre Cube, et subit un nouveau test de **Survie**.

Projection contre un mur : Test à 5+ à 3 Dés (X). La victime teste avec sa **Survie**, mais reste dans le même Cube.

Modificateurs de **Survie** :

• +1 si la victime est dans un Cube adjacent à l'**Explosion** / la grenade **Frag**.

• **Dégâts gagnent** : la figurine est Bloquée*, plus les dégâts potentiels dû à la différence de succès.

• **Survie gagne** : la figurine est Bloquée*, mais ne subit aucun dégât.

Si une figurine tombe sur ou est projeté contre une autre figurine, alors les deux figurines doivent tester pour d'éventuels dégâts.

Effectuez les tests séparément pour chaque figurine, et n'appliquez les modificateurs que pour la figurine qui se déplace.

* La figurine est Bloquée sauf si elle est déjà en Neutralisée, dans quel cas elle reste Neutralisée.

! Figurines projetées à l'extérieur du plateau de jeu.

Effectuez des tests de **Projection contre un mur** lorsqu'une figurine est projetée à l'extérieur du plateau de jeu.

CA BRULE !

Feu : test à 4+ à 3 Dés (X) Vs **Survie** à 3 Dés (X).

• **Égalité ou Survie gagne** : la cible arrive à éteindre les flammes avant qu'elles ne provoquent le moindre dommage.

• **Feu gagne** : la cible arrive à éteindre les flammes mais subit quelques dommages. **Différence entre les succès = Dégâts potentiels + 1.**

• **Feu double** : la cible reste en feu. **Différence entre les succès = Dégâts potentiels + 1.**

Relancez le test au début du prochain Tour de cette figurine.

La figurine ne peut rien faire d'autre que de tenter d'**Éteindre les Flammes** durant son Tour.

Éteindre les Flammes est une Action Longue.

Effectuez ce test avec une pénalité de -1 au Test de **Survie**. La cible gagne un bonus de +1 pour chaque figurine amie dans le même Cube.



COMMANDEMENT (ACTION LONGUE)

Le nombre d'Action de Commandement pour chaque camp et pour toute la bataille dépend de la Réserve de Commandement.

Commandement : Test Variable à 6+ (1)*

* Lancez un nombre de dés égal au total du Commandement de la figurine. Aucune LdV n'est nécessaire pour les tests de Commandement.

• **Commandement réussi :**

- **Énergie :** une figurine amie non-activée à moins de 4 cubes de distance gagne une **Action Gratuite immédiate**.
Cette action ne marque pas la figurine comme activée.

- **Pause :** choisissez une figurine ennemie non-activée ou en alerte à moins de 4 cubes. Marquez-la comme activée.
- **Lucidité :** tirez la prochaine Carte de Bataille du haut de votre pioche et ajoutez-la à votre main.

• **Commandement double :**

- **Impulsion :** une figurine amie (activée ou non-activée) à moins de 4 Cubes de distance gagne une **Action Gratuite immédiate**.
Cette action ne marque pas la figurine comme activée si elle ne l'était pas auparavant.

- **Indécision :** choisissez une figurine ennemie non-activée ou en alerte à moins de 8 Cubes. Marquez-la comme activée.
- **Planification :** choisissez n'importe quelle carte de votre défausse et ajoutez-la à votre pioche. Mélangez la pioche.

• **Commandement triple :**

- **Inspiration :** une figurine amie (activée ou non-activée) à moins de 8 Cubes de distance gagne une **Action Gratuite immédiate**.
Cette action ne marque pas la figurine comme activée si elle ne l'était pas auparavant.

- **Confusion :** choisissez une figurine ennemie non-activée ou en alerte n'importe où sur le champs de bataille.
Marquez-la comme activée.

- **Ruse :** choisissez n'importe quelle carte de votre défausse et ajoutez-la à votre main.

DEPLACEMENT (ACTION COURTE)

Une figurine se déplace de 1 Cube. La figurine peut utiliser cette Action de Déplacement pour se replacer dans un même Cube.

Si la figurine se déplace dans un Cube contenant une figurine ennemie, elle doit alors la combattre immédiatement, peu importe la cause du déplacement (il ne s'agit pas d'une Action gratuite, mais d'un prolongement de l'action qui a amené le déplacement de la figurine).

Si il y a plus d'une figurine ennemie dans le Cube lorsque la figurine est déplacée, elle doit choisir la figurine contre laquelle elle doit combattre.

• **Se déplacer sur un même niveau.**

Une figurine peut se déplacer vers l'un des 8 Cubes adjacents à son cube de départ, sur un même niveau, tant que le passage n'est pas bloqué.

• **Changer de niveau.**

Une figurine peut se déplacer vers un Cube supérieur ou inférieur dans la même Action de Déplacement.

Un mur est nécessaire pour pouvoir changer de niveau.

• **Se déplacer sur une passerelle.**

Les Passerelles sont des plate-formes d'un demi-Cube de large. Elles peuvent contenir un total de 2 figurines de taille 1.

Ainsi, les figurines de taille 3 et 4 ne peuvent pas se déplacer sur des Passerelles.

Lorsqu'une figurine, une grenade ou un objet tombe sur une Passerelle, lancez 1 Dé : Sur 1-3 la figurine, la grenade ou l'objet a raté la Passerelle et continue de chuter. Sur un 4+, la figurine, la grenade ou l'objet atterrit sur la Passerelle.

• **Se déplacer à travers des ouvertures.**

Selon la taille des ouvertures et espaces dans les murs, une figurine peut ou non passer à travers (Voir livre de règles p°26).

• **Récupérer et porter des objets.**

Seules les figurines avec un Tir "-" ou avec la compétence **Bestial** ou **Vol Plané** ne peuvent pas prendre ou porter d'objet.

Lorsqu'une figurine entre dans un Cube contenant un objet, mais sans figurine ennemie, elle peut choisir de prendre un objet. Ceci s'applique quelque soit la cause du déplacement. De plus, si une figurine utilise son Déplacement pour se repositionner dans le même Cube, elle peut également prendre un objet dans ce même Cube. Une figurine ne peut prendre qu'un objet à la fois.

• **Échanger des objets.**

Une figurine peut donner un objet à une autre figurine. Seule l'Action de la figurine qui effectue l'Échange est prise en compte.

ESCALADE (ACTION LONGUE)

La figurine se déplace de 2 Cubes et doit changer jusqu'à 2 niveaux supérieurs ou inférieurs pendant cette action.

Si la figurine ne peut pas effectuer de changement de niveaux, cette action ne peut pas être sélectionnée.

SPRINT (ACTION LONGUE)

La figurine se déplace de 2 Cubes sur le même niveau. Elle ne peut pas intentionnellement changer de niveau durant un Sprint.

DESENGAGEMENT (ACTION LONGUE)

Une figurine qui souhaite quitter un Cube où se trouve une ou plusieurs figurines ennemies en Alerte ou Enragées doit être elle-même en Alerte ou Enragée et doit passer un test de Désengagement pour sortir du Cube. De la réussite ou non du déplacement de la figurine dépend du résultat du test.

Désengagement : test de Survie à 3 Dés (X)

Le joueur adverse doit désigner une de ses figurines en Alerte ou Enragée dans le Cube pour empêcher le Désengagement.

Il effectue un test de **Combat** à 3 dés (X)

Modificateurs de Survie :

• +2 si des figurines amies sont dans le même cube (pas +2 par figurine)

Modificateurs de Combat :

• +1 si des figurines amies sont dans le même cube (pas +1 par figurine)

• +1 si Enragé.

• -1 si Blessé.

• **Égalité ou Survie gagne :** gagne une Action Gratuite de Mouvement.

• **Survie double :** gagne une Action Gratuite de Mouvement.

De plus, le Désengagement compte comme une **Action Courte**, laissant la figurine avec une Action Courte restante pour ce Tour.

• **Combat gagne :** différence entre les succès = Dégâts potentiels.

Un Perforant 1 additionnel est appliqué.

Si après cela, la figurine qui tentait le Désengagement est encore vivante, elle peut réaliser une **Action Gratuite de Mouvement**.

• **Combat double :** différence entre les succès = Dégâts potentiels.

Un Perforant 1 additionnel est appliquée.



COMBAT (ACTION LONGUE)

Combat : test *Combat* à 3 Dés (X) Vs. test *Combat* ou *Survie* à 3 Dés (X).

Modificateurs de Combat :

- +1 si déplacée dans ce Cube durant cette action.
- +1 si des figurines amies sont dans le même Cube (pas +1 par figurine).
- +1 si la figurine est Enragée.
- -1 si la figurine est Blessée.
- -1 si la figurine est Bloquée.
- -2 si la figurine est Neutralisée.

Modificateurs de Survie :

- +1 si des figurines amies sont dans le même Cube (pas +1 par figurine).
- -1 si la figurine est Bloquée.
- -2 si la figurine est Neutralisée.

• **Égalité :** RATÉ - aucun effet.

• **Combat gagne :** TOUCHÉ - L'adversaire es touché.
Différence entre les succès = Dégâts potentiels.

• **Combat double :** TOUCHÉ - L'adversaire es touché.
Différence entre les succès = Dégâts potentiels.

Le Vainqueur gagne une Action Gratuite de Combat s'il reste des figurines ennemies dans ce Cube, ou une Action Gratuite de Mouvement s'il n'y en a pas.

• **Survie gagne :** RATÉ - aucun effet.

• **Survie double :** RATÉ - Le Survivant gagne une Action Gratuite de *Déplacement* ou de *Combat*. L'Action de *Déplacement* se déroule comme si la figurine était dans un Cube sans ennemi et ne nécessite d'aucun test de *Désengagement* pour sortir du combat.

Si une figurine blesse ou tue un adversaire lors d'un Combat, elle gagne +1 en Agressivité.

COUP DE PRESSION (ACTION COURTE)

Cette action permet une augmentation immédiate du niveau d'Agressivité de la figurine.

Neutralisé → Bloqué → Actif → Enragé

Augmenter votre Agressivité est le seul moyen de se relever du niveau Bloqué ou de retirer un Pion *Neutralisé*.

TIR (ACTION COURTE)

Un Tir nécessite une Ligne de Vue Ponctuelle.

Tir : test *Tir* à 3 Dés (X) Vs. test *Survie* à 3 Dés (X).

Modificateurs de Tir :

- +1 si la figurine active a effectué une *Visée* lors de sa précédente action dans ce Tour.
- +2 s'il y a une LDV Dégagée*
- +1 si sur un niveau plus élevé que la cible.
- -1 si la figurine est Enragée.
- -1 si à longue portée.
- -2 s'il y a une figurine amie dans le cube cible.

Modificateurs de Survie :

- +1 si la figurine est à Couvert**
- +1 si la figurine est Bloquée ou Neutralisée.

** *Une figurine qui est à un niveau plus élevé que la figurine active est toujours considérée comme à Couvert.*

• **Égalité ou Survie gagne :** RATÉ - L'attaque rate.

• **Tir gagne :** TOUCHÉ - Différence entre les succès = Dégâts potentiels.

• **Tir double :** TOUCHÉ - Différence entre les succès = Dégâts potentiels.

En plus, la cible subit -1 en Agressivité.

* *Vous devez avoir une vue complète sur la figurine cible, socle compris.*

MITRAILLAGE (ACTION COURTE)

Un Mitrailage nécessite une Ligne de Vue de Zone. Toutes les figurines dans le Cube visé sont affectées par le Mitrailage.

Si la figurine active et la cible sont sur le même niveau, un *Mitrailage* ne peut pas avoir de Ligne de Vue qui traverse un Cube contenant des figurines en Alerte ou Enragées.

Mitrailage : test de *Tir* à 3 Dés (X)

Modificateurs de Tir :

- +1 par figurine en soutien*.
- +2 si la figurine active utilise des Munitions (objet).

Modificateurs de Survie :

- -1 si la figurine est à Couvert**.
- +1 si la figurine est Enragée.
- +1 si la figurine est Bloquée ou Neutralisée.

** *Une figurine qui est à un niveau plus élevé que la figurine active est toujours considérée comme à Couvert.*

• **Égalité ou Survie gagne :** RATÉ - L'attaque a échoué.

• **Mitrailage gagne :** TOUCHÉ - Cible -1 en Agression.

• **Mitrailage double :** TOUCHÉ - Cible -2 en Agression

• **Mitrailage triple :** TOUCHÉ - Cible -3 en Agression.

Chaque point de réduction du niveau d'Agression obtenu au delà du niveau Suppression amènent un point de Dégât potentiel.

Ex. Si une figurine Clouée perd 2 niveaux d'Agression suite à un Mitrailage, elle tombe au niveau Suppression et subit un Point de Dégâts potentiel.

Figurines en soutien :

* Une figurine amie peut amener un soutien sur une action de *Mitrailage*, si elle n'a pas été encore activée et qu'elle peut effectuer un *Mitrailage* contre la même cible. Une figurine qui apporte son soutien est marquée comme activée mais ne compte pas dans le nombre maximale de figurine qui peut être jouée dans ce Tour.

VISEE (ACTION COURTE)

Une figurine doit posséder une valeur de portée pour son attaque (*pas de valeur C*) pour effectuer cette action.

La figurine reste en place et *Vise*. Cette action offre un bonus pour une action de *Tir* effectuée immédiatement dans le même Tour.

LANCER UNE GRENADE (ACTION COURTE)

Lancer une Grenade : test de *Tir* à 3 Dés (1)

Modificateurs de Tir :

- -1 si arme à Tir Indirect à portée pratique.
- -2 si arme à Tir Indirect à longue portée.

• **Lancer une Grenade réussi :** TOUCHÉ - La grenade atterrit dans le Cube ciblé.

• **Lancer une Grenade raté :** RATÉ - à portée de combat, la grenade dévie dans une direction aléatoire. A longue portée, la grenade dévie deux fois. Lancez le dé séparément pour chaque déviation.

MISE EN ALERTE (ACTION LONGUE)

Mise en Alerte : test à 6+ à 3 Dés (1)

• **Mise en Alerte rate :** retirez le pion *Mise en Alerte*.

• **Mise en Alerte gagne :** jouez l'action *Mise en Alerte* après que la cible ait joué ses actions. Retirez le pion *Mise en Alerte*.

• **Mise en Alerte double :** jouez l'action *Mise en Alerte* avant ou après que la cible ait joué ses actions. Retirez le pion *Mise en Alerte*.

• **Mise en Alerte triple :** jouez l'action *Mise en Alerte* avant ou après que la cible ait joué ses actions. La figurine conserve son statut *Mise en Alerte*.



COMPETENCES

Compétences du livre de Règles et des suppléments *Nexus Psi*, *IncurSION* et *Contagion*.

Agile	A chaque Tour, la figurine peut compter une <i>Escalade</i> ou un <i>Sprint</i> comme une action Courte.
Arme à Équipage	Voir livre de règles p°66/67
Bagarreur	Gain de +1 Dé pour tous les Test de <i>Combat</i> en plus de tout autre modificateur.
Bestial	La figurine ne peut pas prendre, porter ou utiliser d'objet.
Boum !	Une figurine avec cette compétence explose lorsqu'elle est tuée. Traitez l'explosion comme une <i>Frag</i> .
Ça Brûle !	Voir encart <i>Ça Brûle !</i>
Concentration	Les actions <i>Tir</i> , <i>Mitrailage</i> et <i>Lancer une grenade</i> sont considérées comme des action Longues.
Construct	Le niveau d'Agressivité de la figurine est toujours <i>Active</i> , et ne peut pas être modifié.
Cible difficile	La figurine bénéficie d'un +2 dés à ses tests de <i>Survie</i> en plus de tout autre modificateur.
Débrouillard	Peut relancer un test une seule fois par bataille (<i>pour les deux camps lors d'un test de Confrontation</i>).
Délai de Rechargement	Placez un pion de rechargement après un Tir. Peut dépenser une Action Longue pour supprimer ce pion.
Déployable	Voir <i>Livre de Règles p.68</i>
Dingue de la Gâchette	Les action de <i>Tir</i> et de <i>Mitrailage</i> sont des actions Longues pour cette figurine. Après que l'action de <i>Tir</i> ou de <i>Mitrailage</i> a été effectuée, lancez 1 Dé : <ul style="list-style-type: none"> • 1-2 : L'adversaire choisit l'arme utilisée et une cible valide (amie ou ennemie). • 3-4 : Tout est obscurci par de la fumée. Le Tour de la figurine s'achève. • 5-8 : Choisissez une arme non utilisée et effectuez un <i>Tir</i> ou un <i>Mitrailage</i> normalement.
Discipline	Un <i>Coup de Pression</i> peut augmenter ou diminuer le niveau d'Agressivité.
Éclaireur	Au début d'une bataille, la figurine peut être placée n'importe où dans la zone blanche entre sa zone de déploiement (bleue ou rouge selon le camp de la figurine) et la zone centrale (grise)
Écran de Fumée	Une fois par bataille, au début d'un Tour, placez un <i>Écran de fumée</i> dans le Cube où se trouve la figurine. Il ne s'agit pas d'une action et peut être utilisée même s'il y a des ennemis dans le même Cube.
Écran de Fumée Toxique	Comme <i>Écran de fumée</i> , avec la compétence <i>Toxique</i> en plus.
Expérimental	Lorsque vous tirez avec une arme <i>Expérimentale</i> , chaque 1 obtenu annule 1 succès. Si cela réduit à 0 succès ou moins, il y a panne de l'arme (ne s'applique pas si vous n'obtenez aucun succès lors du jet de dés). Résolvez une attaque contre le porteur de l'arme à 4 dés à 4+. Les règles spéciales de l'arme s'appliquent. L'arme est détruite et ne peut plus être utilisée.
Explosion	Voir encart <i>Explosion</i> .
Folie Furieuse	Une figurine avec cette compétence applique les effets lorsqu'elle est blessée. Lancez 1 Dé au début de son activation : <ul style="list-style-type: none"> • 1-2 : Le joueur adverse peut contrôler les actions de cette figurine pour ce Tour comme si elle était de son camp. • 3-6 : Le joueur joue sa figurine normalement. • 7-8 : Le joueur joue sa figurine normalement. La figurine gagne la compétence Rapide pour toute la durée de ce Tour si elle n'a pas déjà cette compétence.
Fou	Le niveau d'Agression de la figurine est toujours <i>Enragé</i> et ne peut jamais être modifié.
Fragmentation	Voir encart <i>Frag</i> .
Fragmentation Massive	<i>Frag</i> avec un modificateur de +2 pour les effets d'explosion (voir encart <i>Frag</i>)
Guetteur	Si la figurine peut voir une cible d'un <i>Mitrailage</i> , elle apporte un modificateur supplémentaire de 1 Dé.
Gros Boum !	Comme <i>Boum !</i> mais traitez l'explosion comme une <i>Fragmentation Massive</i> au lieu d'une simple <i>Frag</i> .
Horde	Gagne +1 dé en <i>Combat</i> et <i>Perforant 1</i> par figurine avec la compétence <i>Horde</i> dans le même Cube.
Imprévisible	Lorsqu'une figurine <i>Imprévisible</i> combat, ses adversaires perdent 1 dé sur leur test de <i>Combat</i> ou de <i>Survie</i> en plus de tout autre modificateur.
Indifférent	La figurine ne gagne aucun bénéfice des couverts. Le niveau d'Agression de la figurine ne change jamais .
Inflammable	Une figurine portant une arme <i>Inflammable</i> qui survit à une attaque grâce à son armure doit lancer 1 Dé : <ul style="list-style-type: none"> • 1 : Le réservoir explose et met le feu à la figurine (voir règle : <i>Ça Brûle !</i>). L'arme <i>Inflammable</i> est détruite. • 2-8 : Le joueur joue sa figurine normalement.
Inflexible	Le niveau d'Agression de la figurine est <i>Actif</i> et ne peut jamais être modifié.
Ingénieur	La figurine n'est pas affectée par les <i>Cartes Pièges</i> . Peut prendre et gérer une arme <i>Déployable</i> .
Irrésistible	Si la cible possède la compétence <i>Résistant</i> , ce bonus est traité à la place comme un +1 en Armure, et +2 en Armure pour la compétence <i>Très Résistant</i> . La valeur de perforation de l'arme s'applique toujours (voir <i>Perforant X</i>).
Isolé	Au début de la bataille, la figurine est placée comme indiquée par la règle <i>Éclaireur</i> , mais dans le camp adverse. Si la figurine arrive à sortir de la table via sa propre zone de déploiement, le camp du joueur gagne +2 PV supplémentaire en plus des PV attribuées par la mission.
Lent	La figurine ne peut pas réaliser de <i>Sprint</i> ou d' <i>Escalade</i> .
Médic	Peut soigner des combattants blessés comme avec un <i>Médi-Pack</i> . Pas de limite d'utilisation.



COMPETENCES

Compétences du livre de Règles et des suppléments *Nexus Psi*, *Incursion* et *Contagion*.

Moto (X)	La figurine est la combinaison d'une moto et d'un pilote. La figurine commence toujours une partie sur la moto. La figurine peut descendre de sa moto (prendre figurine à pied), et ne pourra pas remonter sur la moto après cela. Une figurine peut descendre durant son activation, et cela ne compte pas comme une action. Un pilote est forcé de descendre si le Cube dans lequel il se trouve contient des ennemis. Un pilote doit descendre s'il devient <i>Cloué</i> ou <i>Neutralisé</i> . Si la moto subit des dégâts (mais pas détruite) le pilote ne subit pas de dommage. Si la moto est détruite, le pilote est forcé de descendre et subit 2 dégâts potentiels.
Mutant	Les Cartes de Bataille " <i>Mutation</i> " ne peuvent être utilisées que sur les figurines avec cette compétence.
Non-Combattant	La figurine ne peut utiliser aucune arme et doit obligatoirement choisir la <i>Survie</i> lors d'un Combat.
Objectif Personnel	Lancez un Dé au début de l'Activation de la figurine : 1-2 : le joueur adverse peut contrôler les actions de la figurine ce tour-ci. 3-4 : la figurine ne fait rien durant cette Activation. 5-8 : le propriétaire de la figurine active choisit les actions de la figurine normalement.
Observateur	N'est pas affecté par les <i>Pièges</i> . Peut regarder l'intérieur des caisses durant son déplacement.
Onde de Choc	S'applique en plus des effets de l'attaque. +2 Dés aux Test d' <i>Explosion</i>
Opérateur	Peut contrôler des figurines avec une <i>Télécommande</i> (voir livret <i>Incursion</i> p°39).
Perforant (X)	Réduit le niveau d'armure de la cible par X. Cumulable.
Portée Limitée	La portée de l'arme ne peut excéder la portée de <i>Combat</i> (pas de tir à portée Longue).
Projection	La cible est projetée dans un autre Cube, en fonction de la direction du tireur.
Psychique	Voir encart <i>Psychique</i>
Puissance de Feu	+1 Dé aux actions de <i>Mitrailage</i> en plus de tout autre modificateur.
Rapide	L'action <i>Sprint</i> est considérée comme une <i>Action Courte</i> pour cette figurine.
Récupérateur	Peut transporter jusqu'à 3 objets. Ne subit pas les effets des <i>Pièges</i> .
Résistant	La figurine ignore 1 points de Dégâts Potentiels contre les attaques réussies contre elle.
Robuste	Une figurine ne peut être projeté par les effets d'une arme (comme <i>Projection</i>) et ne peut pas être Bloquée par les <i>Explosions</i> .
Sentinelle	+2 Dés au test de <i>Mise en Alerte</i> .
Sniper	+2 Dés aux actions de <i>Tir</i> en plus de tout autre modificateur.
Soutien	-1 Dé aux actions de <i>Combat</i> (<i>Combat</i> ou <i>Survie</i>). Cette pénalité n'est pas cumulable.
Stratège	La figurine peut effectuer des actions de <i>Commandement</i> . +2 Points à la Réserve de Commandement. Si la figurine est tuée, réduisez de 2 Points la Réserve de Commandement.
Système de survie	Si la figurine est blessée, mais pas tuée, par une attaque, la blessure est annulée (ne coûte aucune action). Une seule fois par bataille. Ne fonctionne pas sur une figurine tuée, ni sur une autre figurine.
Tacticien	La figurine peut effectuer des actions de <i>Commandement</i> . +1 Point à la Réserve de Commandement. Si la figurine est tuée, réduisez de 1 Point la Réserve de Commandement.
Télécommande	Une figurine avec la compétence <i>Télécommande</i> ne peut pas agir sans <i>Opérateur</i> (voir livret <i>Incursion</i> p°39).
Téléportation	La figurine peut choisir d'effectuer une action de <i>Téléportation</i> en plus des actions disponibles. <i>Téléportation</i> est une action Longue qui permet à la figurine d'être déplacée jusqu'à 2 Cubes dans n'importe quelle direction sans se soucier des obstacles sur le chemin. Les figurines ne peuvent pas réaliser une <i>Mise en Alerte</i> contre les actions de <i>Téléportation</i> . Si une figurine termine son déplacement de <i>Téléportation</i> dans un Cube qui contient un ennemi, il y a <i>Combat</i> .
Tempête de Feu	+2 Dés pour les actions de <i>Mitrailage</i> en plus de tout autre modificateur.
Tir Rapide	L'arme ne peut effectuer que des <i>Mitrailages</i> .
Tir Unique	Ne peut effectuer que des <i>Tir</i> , pas de <i>Mitrailage</i> .
Tir soutenu	Si l'attaque initiale d'un <i>Mitrailage</i> obtient une Touche, la figurine peut effectuer un <i>Mitrailage</i> gratuit contre le même Cube ou un Cube adjacent au Cube ciblé.
Tireur d'Élite	Gain de +1 Dé pour tous les Test de <i>Tir</i> en plus de tout autre modificateur.
Toxique	Une figurine touchée par une arme <i>Toxique</i> est considérée comme étant <i>Vulnérable</i> . Les figurines avec la compétence <i>Construct</i> ignore la compétence <i>Toxique</i> .
Très Résistant	La figurine ignore 2 points de Dégâts Potentiels contre les attaques réussies contre elle.
Usage Unique	Ne peut être utilisé qu'une seule fois par bataille.
Vol Plané	Une figurine peut descendre de n'importe quel nombre de niveaux durant un <i>Déplacement</i> ou un <i>Sprint</i> sans dégât.
Vol Stationnaire	Vol Stationnaire permet à une figurine de monter ou descendre d'un niveau lorsqu'elle <i>Sprinte</i> . Elle n'a pas besoin de mur pour monter ou descendre. La figurine doit pouvoir être placée sur sa nouvelle position. La figurine est vulnérable aux <i>Explosions</i> et subira une pénalité de -1 à ses Tests de <i>Survie</i> contre les <i>Explosions</i> .
Vulnérable	Une figurine avec cette compétence n'est jamais blessée. Toute blessure provoquée tue la figurine.



CREATION DE VOTRE EQUIPE D'INTERVENTION

• Limitation de Points

Chaque joueur possède **70 points** de création pour former son *Équipe d'Intervention*. Vous pouvez dépenser vos points de création dans l'achat de figurines et de matériels pour votre *Équipe d'Intervention*.

• Limitation de Type.

Vous pouvez toujours recruter autant de figurines de type **Leader** et **Troupes** que vous le voulez. Les figurines de type Spécialiste, Rare et Unique sont regroupées ensemble. Vous ne pouvez pas prendre plus de ces figurines additionnées ensemble que de figurine de type Troupes.

• Équipement.

Une *Équipe d'Intervention* peut inclure autant d'équipements que ses figurines peuvent porter. Le coût des équipements est listé dans le tableau ci-contre :

Équipement	Coût	Notes
Munitions	1	
Munitions Perforantes	2	
Grenade Frag	3	
Sentinelle Automatisée (empaquetée)	5	Enforcers seulement. Nécessite la compétence Ingénieur.

• Cartes de Bataille

Vous pouvez commencer la bataille avec jusqu'à 5 Cartes de Bataille supplémentaire dans votre pioche, si vous le choisissez. Chacune de ces Cartes vous en coûtera 1 point de plus. Ces Cartes seront sélectionnées au hasard et ajoutées à la pioche.

• Le Commandant

Une fois que vous avez terminé de dépenser tous vos points, vous devrez désigner le Commandant de votre *Équipe d'Intervention*. Il s'agit de la figurine avec la valeur de Commandement la plus élevée. Si deux figurines ou plus possèdent la même valeur, il vous revient de choisir le Commandant de votre *Équipe d'Intervention*.

Un Commandant doit avoir une valeur de Commandement d'au moins 1-1.

Il ne peut y avoir qu'un seul Commandant dans un *Équipe d'Intervention* par bataille. Si cette figurine est tuée, vous devrez utiliser la figurine avec la plus haute valeur de Commandement de votre *Équipe d'Intervention*. Cette figurine ne sera cependant pas considérée comme le Commandant de votre *Équipe d'Intervention* jusqu'à la fin de cette bataille.

• Mercenaires.

Vous pouvez inclure jusqu'à un Mercenaire dans votre *Équipe d'Intervention* (et pas un de plus !). L'achat de ce Mercenaire se fait en dépensant une partie de vos 70 points de départ et compte comme de type Unique.

MISE EN PLACE

1. Choisissez votre *Équipe d'Intervention*.

2. Préparez votre *Équipe d'Intervention*.

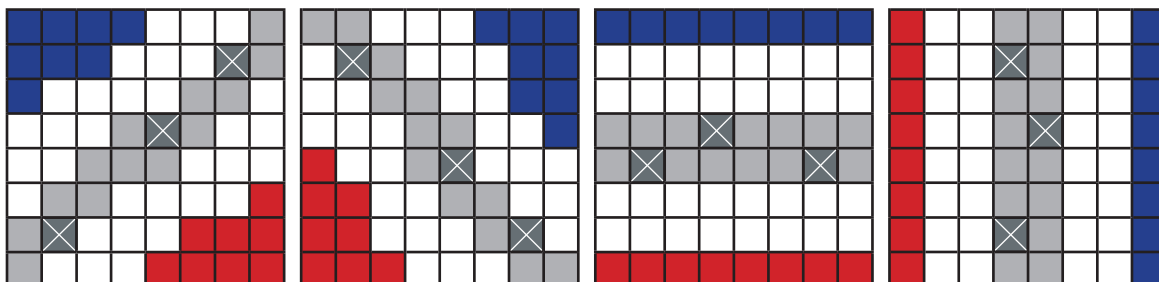
- Assurez-vous d'avoir toutes les figurines et les pions nécessaires pour votre *Équipe d'Intervention*.
- Mélangez 20 Cartes de *Bataille*, et tirez 4 Cartes.
- Mélangez vos Cartes de Missions et tirez une *Mission*. Conservez secrètement cette Carte. Si vous pensez que vous ne pouvez pas atteindre les objectifs demandés, vous pouvez ignorer cette Carte et en tirer une seconde. Vous ne pouvez pas refuser cette deuxième Carte.
- **Si vous jouez la Contagion**, vous devez allouer les **Mutations Initiales**. Mélangez les 8 pions Mutations et tirez-en 3 au hasard. Allouez chaque mutations à différentes figurines avant que la bataille ne commence. Conservez les mutations non-utilisées, elles pourront servir plus tard.
- **Calculez la Réserve de Commandement** de chaque *Groupe de Combat* selon les points suivants :
 - *Commandant* +1
 - *Tacticien* +1
 - *Stratège* +2

3. Préparez le champs de bataille.

- Évitez de laisser vide toute zone de 3x3 Cubes au niveau le plus bas. Les niveaux supérieurs peuvent être joint par des Passerelles.

4. Déterminez le Déploiement.

- Un des joueurs **tire une carte Mission** du paquet restant (Cartes non-utilisées). **Le résultat indique le placement à adopter.**
- Le joueur qui a tiré la Carte **se positionne dans la zone de déploiement Rouge** comme indiqué sur les tableaux ci-dessous.
- Prenez les 16 pions Équipement. Chaque joueur en tire 2 au hasard et sans les regarder, les place dans un Cube différent selon la Carte de déploiement. Prenez 4 autres pions Équipement et placez les aléatoirement.
- Placez les trois pions Objectifs (X, Y et Z) aléatoirement sur le plateau de jeu, comme indiqué par les cases gris foncé sur les tableaux ci-dessous.
- Déploiement : **tirez une Carte pour savoir qui commence la partie. Allié**, c'est votre camp, **Adversaire**, celui de votre adversaire.
- Le joueur qui n'a pas tiré la carte pour le déploiement tire une carte Mission non-utilisée de sa pioche pour déterminer qui déploie ses figurines **en premier et commence** la bataille.
- Le joueur qui commence la partie déploie ses figurines non-*Scout* n'importe où dans sa zone de déploiement. Son adversaire déploie toutes ses figurines, et place ses figurines avec la compétence *Scout* dans la zone blanche du plateau de jeu, entre sa zone de déploiement et la zone centrale grisée.
- Le joueur qui commence la partie déploie ses figurines avec la compétence *Scout* dans la zone blanche du plateau de jeu, entre sa zone de déploiement et la zone centrale grisée.
- Les Sentinelles automatiques commencent la partie en *Alerte*.
- Les figurines peuvent être déployées à n'importe quel niveau.



5. Commencez la partie.



SEQUENCE DE JEU

Une séquence de jeu de **DeadZone** se déroule autour de quatre concepts fondamentaux : **Le Round, le Tour, l'Initiative** et **l'Activation**.

• ROUNDS :

1. Déterminez quel joueur a l'**Initiative**.
2. Le joueur qui a l'**Initiative** commence le premier Tour.
3. Le second joueur commence son **Tour** comme dans l'étape 2.
4. Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que toutes les figurines de chaque camp aient été activées durant ce **Round**.
5. Lorsque toutes les figurines ont été marquées comme activées, le **Round** est terminé.

• DÉTERMINER L'INITIATIVE :

- Lorsqu'un Joueur commence le Tour, on dit qu'il a l'**Initiative**.
- Généralement, un scénario indique quel joueur a l'**Initiative** en début de partie.
- Si rien n'est précisé, un des deux joueurs lance un Dé.
 - 1-4 : Le Joueur commence.
 - 5-8 : Son Adversaire commence.
- Dans les Rounds suivants, le joueur qui a fini d'activer ses figurines en premier durant le Round précédent débutera le prochain avec l'**Initiative**.

• TOURS :

- Durant un **Tour**, un Joueur peut faire agir quelques unes de ces figurines. On dit alors qu'elles sont **Activées**.
- L'Activation d'une figurine lui donne l'opportunité de se déplacer, de tirer, de combattre, etc. durant le **Round**.
- Normalement, vous devez activer au moins une figurine durant votre **Tour**. Cependant, si vous avez moins de figurines non-activées que votre adversaire, vous pouvez choisir de passer l'**Initiative** au profit de votre adversaire.
- Si vous n'avez plus de figurines à activer, alors vous n'avez d'autre choix que de passer.
- Si vous ne pouvez pas passer, ou choisir d'activer une figurine, suivez les étapes suivantes :
 1. Choisissez une figurine qui n'a pas encore été activée durant ce **Round**.
 2. Elle devient une figurine Active. Une figurine Active peut choisir de faire une seule action Longue ou jusqu'à deux actions courtes durant son **Tour**. Au delà de cela, certains résultats peuvent permettre des actions gratuites additionnelles.
 3. Ensuite, faite agir une nouvelle figurine ou passer l'**Initiative** à votre adversaire.
 4. Lors d'un même **Tour** vous pouvez faire agir un nombre maximal de figurines égal au total du Commandement de votre Commandant. Si votre Commandant est tué, utiliser alors la plus haute valeur de Commandement de votre **Groupe de Combat** (ne prenez pas en compte les Mercenaires).
Par exemple, un Groupe d'Intervention avec un Commandant 2-1 pourra activer jusqu'à 3 figurines par Tour.

FIN DE ROUND.

Lorsque toutes les figurines ont été marquées comme Activées, alors le **Round** est terminé. Suivez les étapes suivantes :

1. Si un joueur n'a pas joué au moins une Carte **de Bataille** durant ce **Round**, il doit en défausser une de son choix de sa main.
2. Chaque joueur doit prendre un nombre de Cartes de sa pioche égal au premier nombre de la valeur de Commandement de son Commandant. Il doit conserver un nombre de Cartes égal au second nombre de cette même valeur de Commandement. Toute Carte excédante est replacé au bas de la pioche - non dans la défausse. La défausse n'est pas réutilisée.
3. Si un joueur n'a plus de Cartes en main et dans sa pioche, alors la partie s'achève.
4. Si la partie n'est pas terminée, enlevez tous les pions Activations des figurines et commencez un nouveau **Round** à l'étape 1.

MISSIONS

Un joueur remporte la victoire en gagnant des Points de Victoire (PV) lorsqu'il achève les buts indiqués par sa Carte de Mission.

Il y a plusieurs manières de remporter la victoire à DeadZone :

- **Victoire par Domination** : la première **Équipe d'Intervention** à atteindre les 10 PVs gagne la bataille.
- **Victoire par Épuisement** : lorsqu'un des deux joueurs n'a plus de Carte **de Bataille** en main, et que sa pioche est vidée, on détermine le vainqueur. L'**Équipe d'Intervention** de Combat ayant le plus de PVs est alors déclarée vainqueur.
- **Victoire par concession** : Un des deux joueurs peut décider de quitter le champs de bataille pour préserver ses troupes ou pour toute autre raison. L'autre joueur gagne automatiquement comme s'il avait gagné 10 PVs à zéro.

* Un joueur peut également abandonner la mission en cours, s'il pense qu'il ne pourra pas la remplir. Il repart à zéro, et gagne 1 PV par ennemi tué.

CARTES DE MISSION

• Tuer.

Vous obtenez des Points de Victoire en tuant les figurines ennemies.

• Tuer Commandant, Troupes, Spécialiste ou Leader.

Vous obtenez des Points de Victoire en tuant des figurines ennemies spécifiques.

• Capturer (X, Y ou Z).

Vous obtenez des Points de Victoire en capturant un objectif. Pour capturer un objectif, vous devez avoir une figurine dans le même Cube que l'objectif, en vous assurant qu'aucune figurine ennemie ne s'y trouve.

• Contrôler (X,Y ou Z).

Vous obtenez des Points de Victoire en contrôlant un objectif. Pour contrôler un objectif, vous devez avoir une figurine dans le même Cube que l'objectif, en vous assurant qu'aucune figurine ennemie ne s'y trouve, et qu'il n'y ait aucune figurine ennemie dans le même Cube et dans les Cubes adjacents.

• Infiltrer.

Vous obtenez des Points de Victoire en faisant sortir vos figurines par la zone de déploiement de votre adversaire.

• Récupérer.

Vous obtenez des Points de Victoire en récupérant les équipements disséminés sur les champs de bataille et en sortant avec par votre zone de déploiement.

• Survie.

Vous obtenez des Points de Victoire à la fin de chaque Round, tant que plus de la moitié de votre Équipe d'Intervention se trouve sur les champs de bataille.

• Renseignements.

En plus de ces Missions, Vous obtenez des Points de Victoire en retrouvant des informations, appelées "Intel" qui sont disséminées aléatoirement sur les champs de bataille dans les pions Équipement. Ces Intel rapporte 1 Point de Victoire au camp qui conserve à la fin de la bataille.



SEQUENCE D'APRES BATAILLE

1. Ramenez le matériel aux Magasins.
2. Calculez votre Réputation.
3. Retour des figurines manquantes.
4. Calculez l'Expérience.
5. Choisir les Compensations.
6. Dépensez les Points de Réputation.
7. Déterminez les Pertes.
8. Gérez la feuille d'équipe.
9. Ajoutez de nouvelles recrues.

1. Ramenez le matériel au Magasin.

Si des figurines portaient des objets à la fin de la bataille, ajoutez-les à vos Magasins. Cela inclut les équipements que vous avez pris pour la bataille et que vous n'avez pas utilisés, ceux que vous avez trouvés et ceux que vous avez récupérés sur les corps de vos adversaires. Aussi longtemps qu'une de vos figurines porte un équipement jusqu'à la fin de la bataille, vous pouvez le rajouter à vos Magasins.

Les armes Déployables sont un cas particulier et ce qui leur arrivera dépend de leur état à la fin de la bataille. S'ils sont empaquetés, ils sont traités comme n'importe quel autre équipement. S'ils ont été déployés, ils ne pourront être ramenés aux magasins de leur propriétaire que si à la fin de la bataille, la figurine la plus proche de ces équipements fait partie de l'Équipe d'Attaque de son propriétaire et si cette figurine est capable de porter un équipement. Dans le cas contraire, l'équipement est perdu et retiré de la fiche d'équipe.

2. Calculez votre Réputation.

Après une bataille, vous gagnez des Points de Réputation comme suit :

* Une Équipe ne peut pas gagner plus de 14 Points de Réputation par Bataille. Le minimum est 0.

Situation	Gain de Reputaion
Gagner des PV pour la mission	Un point de réputation par PV obtenu, jusqu'à un maximum de 10 Points.
Achever une mission prioritaire	+2 Points de Réputation
Remporter la bataille	+2 Points de Réputation
Avoir inclût un Mercenaire	-3 Points de Réputation

3. Retour des figurines manquantes.

4. Calculez l'Expérience.

- +1 Point d'Expérience pour chaque participation à une Bataille.
- +1 Point pour chaque ennemi tué.

Pour chaque nouveau niveau atteint, la figurine gagne un Avancement. Lancez un Dé sur la table ci-contre.

Une figurine ne peut pas obtenir plus d'un Avancement après chaque bataille jouée.

Nouvelle Compétence :

Une figurine qui gagne une nouvelle Compétence sera absente pour la prochaine bataille (*elle est à l'entraînement !*)

Une figurine ne peut avoir qu'une seule des Compétences suivantes : *Ingenieur, Médecin* ou *Récupérateur*. Si elle possède déjà une de ces compétences, elle ne peut pas en choisir une autre.

DB	Résultat	Coût supplémentaire de la Fig.
1-2	Nouvelle Compétence	Dépend du Tableau des Nouvelles Compétences
3-5	Amélioration de Stats	+1
6-7	+1 Dé de Vétéran	+1
8+	Choisir un des résultats ci-dessus.	

Compétence	Rang			Notes
	1-4	5-6	7+	
Agile	x	+4	+4	
Perforant 1	+2	+2	+2	Affecte uniquement les attaques de Combats
Boum !	x	x	+6	
Bagarreur	+2	+2	+2	
Discipline	+2	+2	+2	
Ingenieur + Bestial	+2	+2	+2	L'équipement d'Ingenieur ne permet plus à la figurine de porter d'autre équipement.
Rapide	x	+4	+4	
Vol Plané	x	x	+6	
Irrésistible	x	x	+6	
Projection	+2	+2	+2	Affecte uniquement les attaques de Tir.
Tireur d'Élite	x	+4	+4	Ne peut pas être pris si la figurine possède la compétence Sniper.
Médecin + Bestial	+2	+2	+2	L'équipement médical ne permet plus à la figurine de porter d'autre équipement.
Très Résistant	x	x	+6	Doit posséder la compétence Résistant avant de pouvoir prendre Vraiment Résistant.
Ingenieur	x	+4	+4	
Récupérateur	x	x	+6	
Éclairé	x	+4	+4	
Sentinelle	x	+4	+4	
Sniper	x	x	+6	Doit posséder la compétence Tireur d'Élite avant de prendre la compétence Sniper.
Robuste	+2	+2	+2	
Guetteur	+2	+2	+2	
Stratège	x	x	+6	Doit posséder la compétence Tacticien avant de prendre la compétence Stratège.
Tacticien	+2	+2	+2	Ne peut pas être pris si la figurine possède la compétence Stratège.
Résistant	x	+4	+4	Ne peut pas être pris si la figurine possède la compétence Très Résistant.



SEQUENCE D'APRES BATAILLE

4. Calculez l'Expérience (suite)

- Amélioration de Stats.

Commandement : 1-1 → 2-1 → 2-2 → 3-1 → 3-2 → 3-3

Autres Stats : Améliore le score à obtenir lors d'un Test (un 6+ devient un 5+ par exemple).

- Achat de Dés de Vétéran. Ces Dés peuvent être utilisés une seule fois à chaque bataille.
- Ajustez les Coûts de chacune des figurines de votre Force d'Intervention (voir page précédent - Tableau des nouvelles compétences)
- Mercenaires.
Les Mercenaires ne font jamais partie d'une Force d'Intervention, et ils ne peuvent jamais gagner de Points d'Expérience.

5. Choisir les Autorisations.

Chaque bataille offre à une Force d'Intervention une seule Autorisation.

Des Autorisations supplémentaires peuvent être achetées avec la Réputation. Les Autorisations ne peuvent pas être sauvées.

6. Dépensez les Points de Réputation.

Les Points de Réputation non dépensés (ou sauvés des précédentes batailles) peuvent être dépensés pour obtenir des améliorations pour votre Force d'Intervention.

Mise a jour	Coût en Reputacion	Notes
1 Autorisation	4	
Acheter un équipement	Coût de l'Équipement	Ne permet pas d'acheter des équipements restreints.
Recruter une figurine	Coût de la Figurine	Ne permet pas de recruter des figurines restreintes.
Aide Médicale d'Urgence	1 par Figurine	
Ressusciter une figurine	3 par Figurine	

7. Déterminez les Pertes

Les figurines tuées durant une bataille sont retirées de la Feuille d'Équipe à moins que vous ne payez une résurrection pour celles-ci.

Les figurines ressuscitées doivent effectuer un Test sur la Table ci-dessous et appliquer le résultat obtenu.

Les figurines blessées devront patienter avant de retourner sur le champs de bataille à moins de payer une aide médicale d'urgence.

Les figurines bénéficiant d'une aide médicale d'urgence ne seront pas marquées comme absentes pour la prochaine bataille.

Les réductions obtenues sur les Stats de Tir, Combat et de Survie augmente le score à obtenir lors d'un Test. Si ce résultat dépasse les 7+, la figurine est considérée comme morte (appliquez le résultat 1 du tableau ci-dessous).

Si les Réductions de la Valeur de Commandement amène le Commandement à descendre sous la valeur 1-1, appliquez le résultat 1 du tableau ci-dessous.

D8	Resultat du jet
1	Hémorragie : La figurine est retiré de votre feuille d'Équipe.
2	Dégâts Cérébraux : Commandement réduit d'1 Niveau. Coût de la figurine -1.
3	Réflexes amoindris : Survie -1. Coût de la figurine -1.
4	Perte d'acuité visuelle : Tir -1. Coût de la figurine -1.
5	Dégénérescence Musculaire : Combat -1. Survie. Coût de la figurine -1.
6-8	Opération sans histoire : La figurine est prête pour le prochain combat.

8. Gérez la Feuille de Groupe.

Assurez-vous que votre Feuille de Groupe est bien mise à jour.

9. Ajoutez de nouvelles recrues.

Si après tout ce qui devait être fait, votre Force d'Intervention compte moins de 70 Points de figurines disponibles pour la prochaine bataille, le Haut Commandement vous enverra quelques nouvelles recrues pour rejoindre gratuitement votre Force d'Intervention.

Cela permet d'avoir toujours des unités prêtes à combattre. Arrêtez d'ajouter des nouvelles recrues dès que le total disponibles de figurines dépasse les 70 Points.

Faction	Type de Recrue
Enforcers	Enforcer
Contagion	Stage 3A
Marauders	Commando
Rebs	Rebelle Humain

De plus, en tant que "Bleu", les figurines dont c'est la première bataille subiront une pénalité de -1 Dé à chacun de leur jet de Dés.

Cette pénalité ne s'applique qu'à la première bataille de chacune de ces nouvelles recrues.

Cette pénalité ne s'applique pas qu'aux figurines attribuées automatiquement par le Haut Commandement.



CAMPAGNE

- **Débuter une Campagne.**
- **Choisir une Faction.**
- **Mettre à jour sa Feuille d'Équipe.**
- **Choisir les Autorisations Initiales.**

Un joueur peut sélectionner n'importe quelle figurine de type **Troupes** et les **Munitions** (*mais pas les Munitions Perforantes*). Les autres figurines et équipements sont restreints.

Le joueur peut sélectionner 3 Autorisations. Chaque Autorisation libère une Restriction pour une seule figurine ou équipement.

- **Gérer sa Force d'Intervention Initiale.**

Un joueur possède 140 Points pour sélectionner ses combattants et équipements disponibles et non-restreints (Troupes, Munitions et les trois Compensations sélectionnées ci-dessus).

- **Jouez quelques parties !**

- Tirez une Carte de Mission de votre pioche, avant la sélection du Groupe de Combat. Vous ne pouvez pas refuser cette Mission. Contrairement aux parties "normales", les Campagnes permettent aux joueurs de préparer leur Groupe de Combat pour une mission bien précise.

TERMES DE CAMPAGNE

- **Force d'Intervention.**

Il s'agit de l'intégralité de vos figurines. Imaginez cela comme votre camp de base où se trouve toutes les ressources que vous avez obtenues. Vous n'aurez pas toujours la totalité de ces ressources disponibles à chaque fois, mais cela représente la dure réalité des combats. Vous aurez cependant la possibilité de gérer vos ressources.

- **Réserves*.**

Il s'agit de du regroupement de tous les équipements de votre **Force d'Intervention**. Également appelé **Magasin d'Approvisionnement** de votre base avancée (*armurerie, matériels, etc.*), et les seuls objets que vous pouvez choisir de prendre avec vous lorsque vous créez votre **Équipe d'Intervention** pour une mission.

Les équipements disponibles sont listés ci-dessous. Chaque Compensation supprime la restriction d'un équipement.

• Tenue de Camouflage : 5 Points	Malus au <i>Tir</i> (adversaire) -2 Dés, Mitrailage -1 Dé
• Cibleur : 1 Point	Gagne la compétence Guetteur .
• Bouclier Énergétique (X) : (X)+1 Points	Test 6+ à 3 Dés. Chaque réussite annule un Dégât Potentiel. Surchauffe.
• Grenade à Fragmentation : 3 Points	Portée 3, Portée limitée, Utilisation Unique.
• Grenade à Colle : 3 Points	Portée 3, Portée limitée, Utilisation Unique.
• Grenade Fumigène : 2 Points	Portée 3, Portée limitée, Utilisation Unique.
• Réacteur Dorsal : 1 Point	Monter/Descendre sans mur, Saute au-dessus des murs et espaces.
• Médi-Pack : 3 Points	Action Longue, Réduit 1 niveau de Blessure, Utilisation Unique* .
• Munitions : 1 Point	Utilisation Unique.
• Munitions Perforantes : 2 Points	Utilisation Unique.
• Sentinelle : 5 Points	Portée 8, Tir Rapide, Tir 5+, Puissance de Feu, Déployable, Sentinelle.
• Holo-Viseur : 3 Points	Viser : bonus +2 Dés au lieu de +1 Dé.

* Un Médi-Pack est défaussé une fois utilisé, qu'il ait été trouvé sur le champs de bataille ou acheté au magasin.

- **Groupe d'Intervention.**

Il s'agit de votre sélection de figurines et d'objets pour une bataille, choisie à partir de votre **Force d'Intervention** et de vos Magasins. Contrairement à une partie classique, vous devez tirer au sort les figurines de votre **Groupe d'Intervention** à partir de votre **Force d'Intervention** plutôt que de les sélectionner comme vous le voulez. De la même façon, vous ne pouvez prendre que les objets disponibles dans vos magasins. Cela fait des **Groupes d'Intervention** de Campagne différents de celles créées pour une partie classique.

- **Liste des Combattants.**

C'est le listing des figurines et des objets disponibles pour les achats, et ceux déjà inclus dans votre **Force d'Intervention** et vos magasins. Chaque figurine y est listée avec les indications de blessures et d'expérience.

- **Restrictions.**

Dans une campagne, la **Force d'Intervention** d'un joueur représente de nouvelles unités fraîchement arrivées sur la zone de guerre. Les ressources sont limitées et elles n'ont pas encore de réputation pour persuader les unités locales de les aider à combler les manques. Une **Force d'Intervention** débute une campagne avec un accès limité de figurines et d'objets. Les autres sont restreints.

- **Réputation.**

Cela représente la manière dont est perçue et respectée votre **Force d'Intervention**. Plus elle participe à des missions, et plus longtemps elle restera sur le front, meilleure sera sa **Réputation**. Avec une bonne **Réputation**, la **Force d'Intervention** pourra plus facilement persuader le **Haut Commandement** de leur fournir le matériel et les personnels dont elle a besoin. La **Réputation** est dépensée entre les batailles pour améliorer votre **Force d'Attaque** et bénéficie d'un meilleur traitement médical pour les blessés.

- **Autorisations.**

Chaque **Compensation** permet de supprimer une **Restriction**.

- **Haut Commandement.**

Les différentes forces qui combattent au sein de la **Deadzone** ne font pas uniquement s'affronter sur les décombres en flammes d'une colonie en ruines. Loin de cela. Chaque camp fait partie d'une hiérarchie militaire particulièrement structurée et elles opèrent avec l'appui et le soutien d'échelon supérieur de son armée. **Haut Commandement** est un terme pour regrouper ces échelons supérieurs.



MERCENAIRES

Nom	Traitaille pour	Tir	Combat	Survie	Armure	Commandement	Coût (Unités)	Notes
AQISSIAQ	Tout le monde	-	3+	5+	-	-	10U	Très résistant, Folie Furieuse
BJARD STARNFALL	Tous sauf Astérian	4+	6+	3+	1	1-1	19U	Résistant, Éclaireur, Système de Survie, Guetteur.
BLAINE	Tout le monde	6+	3+	4+	1	-	19U	Éclaireur, Très Résistant, Bagarreur.
BOOMER	Tout le monde	4+	6+	6+	1	-	10U	Ingénieur, Inflammable, Résistant, Boum !
CHEF RADGRAD	Tout le monde	5+	4+	4+	2	2-2	27U	Résistant, Bagarreur, Robuste, Tacticien.
CHOVAR PSYCHIC	Tout le monde	-	-	6+	-	-	13U	Psychique.
DR. SIMMONDS	Contagion	6+	5+	4+	-	2-1	11U	Mutant, Résistant, Rapide, Tacticien.
EDDAK P'MERA	Rebelles	4+	5+	5+	1	3-1	23U	Agile, Résistant, Éclaireur, Furtivité, Tacticien.
FREYA	Tout le monde	6+	6+	4+	1	-	9U	Isolé
HELFAATHER	Tout le monde	5+	6+	5+	3	2-1	14U	Lent.
KISH	Tout le monde	-	3+	5+	-	-	10U	Vraiment résistant, Folie Furieuse.
N32-19	Enforcers	4+	6+	3+	1	1-1	12U	Discipline, Éclaireur, Agile.
NASTANZA	Tout le monde	3+	6+	5+	1	-	16U	Sniper, Agile
NEM-RATH	Astérian	4+	6+	5+	2	3-2	19U	Discipline, Stratège.
PROJET OBÉRON	Tout le monde	4+	4+	4+	1	-	18U	Éclaireur, Tireur d'Élite
SERGEANT HOWLETT	Enforcers	5+	4+	3+	2	2-1	17U	Résistant, Bagarreur, Folie Furieuse.
LE SURVIVANT	Tout le monde	5+	5+	3+	1	1-1	14U	Résistant, Débrouillard.
WRATH	Tous sauf Enforcers	3+	3+	3+	2	-	12U	Objectifs Personnels, Résistant, Tireur d'Élite, Bagarreur
DREADBALL								
BUTEUR	<i>Nexus Psi</i>	3+	6+	5+	1	-	-	Rapide, Débrouillard
DEMI	<i>Nexus Psi</i>	5+	5+	4+	1	-	-	Rapide, Débrouillard
GARDE	<i>Nexus Psi</i>	-	4+	3+	1	-	-	Bagarreur, Débrouillard

CARTES DE BATAILLE

- Il existe trois types de *Cartes de Bataille* : Les Cartes **Actives**, les Cartes **de Réaction**, et les cartes **Hybrides**.
- Chaque figurine peut jouer **au maximum une Carte Actives par Tour**. Il n'y a pas de limite au nombre de Cartes **de Réaction** jouable dans un même Tour. Les Cartes **Hybrides** compte dans la limitation si elles sont jouées comme une Carte **Actives**.
- Un joueur ne peut pas jouer plus d'une seule Carte pour modifier un seul test.

MUTATIONS



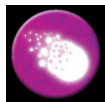
MÉTABOLISME HYPERACTIF

La figurine gagne *Agile*.



MORSURE ACIDE

La figurine gagne une arme de portée C dotée de *Perforant 2*.



SOUFFLE ACIDE

La figurine gagne une arme de portée 2 dotée de *Perforant 2* et *Portée limitée*.



SPASMES DÉBILITANTS

La figurine gagne *Lent*.



AILES VESTIGIALES

La figurine gagne *Vol plané*.



DÉGÉNÉRESCENCE MUSCULAIRE

La figurine gagne *Vulnérable*.



EXCROISSANCES DORSALES

La figurine gagne *Résistant*. Cette mutation n'a pas d'effet sur les figurines qui possèdent déjà *Résistant* ou *Très résistant*.



GRIFFES TRANCHANTES

La figurine gagne une arme de portée C dotée de *Perforant 1*.