



COMBATS TACTIQUES AVEC FIGURINES DANS L'UNIVERS DE MUTANT CHRONICLES

Version 1Bis



Jaffar©2003

Téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Aide de jeu ne pouvant être utilisé que dans un cadre strictement privé et ne pouvant faire l'objet d'un quelconque commerce



Table des Matières

INTRODUCTION	5
AVANT DE JOUER	5
PROFIL DE PERSONNAGE	5
ARMES	6
LES ESCOUADES	6
DISTANCE DE COMMANDEMENT	7
MORAL	7
LES INDÉPENDANTS	7
ORIENTATION	7
TAILLE DES FIGURINE	7
DESCRIPTION DES UNITÉS	8
ADAPTATION DE L'ÉQUIPEMENT	8
MISE EN PLACE	8
CHOIX DES FORCES	8
DISPOSITION DU CHAMP DE BATAILLE	8
DÉPLOIEMENT DES TROUPES	9
TOUR DE JEU	9
ÉTAPE 1 : INITIATIVE	9
ÉTAPE 2 : DÉSIGNATION DE LA PREMIÈRE UNITÉ	9
ÉTAPE 3 : ACTIVATION DES AUTRES UNITÉS	9
CONDITIONS DE VICTOIRE	10
POINTS DE VICTOIRE	10
SCÉNARIOS	10
LES ACTIONS	10
DÉPLACEMENT	10
ACTION DE DEPLACEMENT	10
BORD DE TABLE	11
UNITÉS AÉRIENNES	11
TIR	11
LIGNE DE MIRE	12
RESTRICTIONS AU TIR	12
JET D'ATTAQUE	12
COUVERT	12
DIFFÉRENTS TYPES DE COUVERT	13
DOMMAGES ET JET D'ARMURE	13
MODIFICATEURS DE DOMMAGES	13
ATTAQUES INDIRECTES	13
TYPES D'ARMES PARTICULIERS	14
DÉVIATION	16
VISÉE	16
RECU	16
COMBAT RAPPROCHE	16
CHARGE	17
FORCE	18
MODIFICATEURS DE DOMMAGES	18
COMBAT À MAINS NUES	18
COUPS DE CROSSE	18
RETRAITE	18
COUVERT	19
ATTAQUE PAR DERRIÈRE	19



Le Tombeau Du Seigneur des Marches / Warzone



ATTAQUE SECONDAIRE.....	19
ATTAQUANTS MULTIPLES.....	20
ATTAQUE TOURNOYANTE.....	20
PARADE	20
AUTRES ACTIONS	21
UTILISATION D'UN POUVOIR SPÉCIAL	21
CONCENTRATION.....	21
DISSIMULATION	21
INFILTRATION.....	21
REPÉRAGE.....	21
COMMANDEMENT.....	22
RALLIEMENT	22
ATTENTE.....	22
PLONGEON À COUVERT	23
DETECTION D'UN SNIPER.....	23
PEUR.....	23
MORAL.....	24
PANIQUE.....	24
RÉSISTANCE À LA PANIQUE.....	24
EFFETS DE LA PANIQUE.....	24
RALLIEMENT	25
VEHICULES.....	25
REGLES GENERALES	25
PROFIL DES VÉHICULES	26
TYPES DE VÉHICULES.....	26
TAILLE DES VEHICULES.....	27
VEHICULE COUVERT & DECOUVERT.....	27
ACHAT DES VÉHICULES	27
ESCOUADES DE VÉHICULES.....	27
DISTANCE DE COMMANDEMENT.....	27
ACTIVATION D'UN VÉHICULE.....	28
VÉHICULES ET ACTIONS	28
AUTRES RÈGLES	28
DÉPLACEMENT	29
VIRAGES	29
QUAND TOURNER	29
MARCHE ARRIÈRE	29
PERTE DE CONTRÔLE.....	29
COLLISION	30
VÉHICULES AÉRIENS.....	30
DÉPLACEMENT DES VÉHICULES AÉRIENS.....	30
ATTERRISSAGE.....	30
ATTAQUE DEPUIS OU CONTRE UN VÉHICULE AÉRIEN	30
ATTAQUE AVEC UN VÉHICULE	31
COMBAT RAPPROCHÉ.....	31
ATTAQUE AU PASSAGE	31
TIR.....	31
PERCUSSION	31
MITRAILLAGE EN RASE-MOTTES.....	32
ATTAQUE D' UN VEHICULE	32
ATTAQUE DE COMBAT RAPPROCHÉ CONTRE UN VÉHICULE.....	32
RÈGLES DIVERSES POUR VEHICULE.....	32
ARMES À EFFET DE ZONE CONTRE VÉHICULES DÉCOUVERTS.	32
ARMES À EFFET DE ZONE CONTRE VÉHICULES COUVERTS.	33



Le Tombeau Du Seigneur des Marches / Warzone



LES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES	33
LOCALISATIONS DES ATTAQUES.....	33
LA TABLE DE LOCALISATIONS.....	33
RÉDUCTION À ZÉRO DES BLESSURES D'UN VÉHICULE.....	34
PRISE D'ASSAUT D'UN VÉHICULE	34
BONDIR SUR UN VÉHICULE.....	34
DÉPLACEMENT SUR LE VÉHICULE.....	34
VÉHICULES COUVERTS	34
VÉHICULES DÉCOUVERTS	35
ATTAQUE DE L'ÉQUIPAGE À L'INTÉRIEUR D'UN VÉHICULE	35
CONTRE-ATTAQUE AU PASSAGE CONTRE UN VÉHICULE.....	35
EXPLOSION D'UN VÉHICULE	35
VÉHICULES, PANIQUE ET DÉROUTE.....	35
DESTRUCTION D'UN VÉHICULE VOLANT	36
ENTRER ET SORTIR D'UN VÉHICULE.....	36
CONCLUSION	36
ANNEXES	36
LISTES DES FORCES	36
POUVOIRS SPÉCIAUX	37
EQUIPEMENT GÉNÉRAL.....	38
ÉQUIPEMENT SPECIAL	38
FACULTES HEROIQUES.....	39
INTELLIGENCES ARTIFICIELLES	39
TECHNOLOGIE OBSCURE	40





INTRODUCTION

Warzone est un wargame à deux joueurs dont le contexte est l'univers de Mutant Chronicles. Pour y jouer, vous avez besoin de ce livre de règles, de figurines, d'un dé à vingt faces, d'un crayon et de quelques feuilles de brouillon.

Quelques éléments de décors et une table de wargame seraient appréciables, mais pas indispensables. Vous pouvez parfaitement jouer à Warzone sur n'importe quelle surface plate et dégagée, comme la table de votre cuisine ou même un bout de plancher.

Vous devriez pouvoir vous procurer des figurines et un dé à vingt faces (absolument indispensables) dans n'importe quelle boutique de jeux spécialisée.

AVANT DE JOUER

Avant de commencer à jouer, vous devez d'abord vous procurer et peindre vos figurines. Chaque joueur devrait se choisir une unité et se constituer au moins une escouade des figurines correspondantes. Vous feriez bien aussi de parcourir ces règles au moins une fois. Tout ce dont vous avez besoin à ce stade est de vous familiariser avec les règles de manière à pouvoir les retrouver rapidement en cas de besoin. Suivez votre première bataille avec les règles sous les yeux, et découvrez la procédure étape par étape en vous reportant aux chapitres adéquats au fur et à mesure.

Les règles présentées sont une variante des règles de Warzone 1 telles que présentées dans le livre de base. J'appelle cela Warzone 1bis. En effet, **il s'agit d'une compilation des règles et des mises à jour des règles de base qui sont parues dans l'ensembles des sources que j'ai pu me procurer**, à savoir :

Warzone « le livre de règles »
Compendium N°1 « L'aube de la Guerre »
Compendium N°2 « Les bêtes de guerre »
Compendium N°3 « Casualties Of War » -VO
Compendium N°4 « Dark Eden » VO
Magazines « Les Chroniques du Chaos »

Avant de vous lancer dans la partie, cependant, il est quelques concepts de base que vous devez savoir.

PROFIL DE PERSONNAGE

Chaque figurine de Warzone représente un personnage, à qui correspond un certain profil. Ce profil décrit, en termes de règles, tout ce que vous avez besoin de savoir au sujet du personnage. Le profil de chaque type de personnage est détaillé dans les listes des forces de chaque armées.

Chaque personnage possède neuf caractéristiques, d'une valeur généralement comprise entre 1 et 20, 1 étant un nombre particulièrement mauvais et 20 un nombre exceptionnellement bon. Une dixième caractéristique, le Coût, assigne une valeur relative au personnage.

Les caractéristiques sont

Combat Rapproché (CR) : C'est la mesure de la compétence du personnage dans le combat au contact, qu'il utilise des armes naturelles (comme des griffes) ou des armes de mêlée (comme une épée ou une baïonnette).

Tir(TI) : C'est la mesure de la compétence du personnage dans le combat à distance, qu'il utilise des armes à feu (comme un fusil) ou des armes de jet (comme une grenade).

Pouvoir (PO) : Certains personnages sont dotés de pouvoirs magiques exceptionnels, tels que la Symétrie Obscure employée par les Légions Obscures ou les Mystères manipulés par la Confrérie. Cette caractéristique mesure la compétence du personnage dans leur maniement. Tous les personnages n'ont pas accès à des pouvoirs spéciaux, c'est pourquoi beaucoup ne possèdent pas cette caractéristique.

Autorité (AU) : C'est la mesure de la préparation du personnage et de sa capacité à maintenir la discipline au combat. On l'utilise également pour résister aux effets de certains pouvoirs mystiques.

Actions (AC) : Tout le monde ne réagit pas à la même vitesse. Cette caractéristique indique le nombre d'actions pouvant être effectuées par le personnage dans un tour. Plus il en possède, plus ses réflexes sont prompts et plus il peut accomplir de choses.

Blessures (BL) : C'est la mesure de la résistance physique du personnage. Elle correspond au nombre de blessures qu'il peut encaisser avant de mourir. La plupart des personnages n'en possèdent qu'une, mais certains monstres et héros particulièrement coriaces peuvent en avoir davantage.

Force (FO) : C'est la mesure de la puissance physique du personnage. Une Force élevée lui permet d'infliger





plus de dommages avec ses griffes ou ses armes de mêlée.

Déplacement (DE) : C'est le nombre de pas pouvant être parcourus par le personnage en une action de Déplacement.

Armure (AR) : Cette caractéristique permet d'apprécier le degré de protection du personnage contre les dommages. Dans le cas de certaines créatures, elle représente l'épaisseur de l'épiderme ou une insensibilité naturelle. Dans le cas de la plupart des soldats, elle correspond à l'armure dont ils sont équipés.

Coût : Cette caractéristique n'est pas employée en combat. Elle permet de mesurer la valeur relative d'un combattant. Plus le Coût d'un personnage est élevé, et plus il est coriace. Le Coût n'a vraiment d'importance que lors de la sélection de votre unité dans les listes des forces.

ARMES

À l'instar des personnages, les armes sont définies par un profil. Elles sont généralement décrites par cinq caractéristiques : Courte Portée, Longue Portée, Malus de Distance, Dommages et Coût. Leur profil peut parfois être complété par des règles spécifiques, correspondant aux effets particuliers qu'entraîne leur utilisation.

Courte portée (CP) : C'est la portée optimale (en pas) jusqu'à laquelle l'arme peut tirer. Au-delà, elle peut encore faire des dégâts mais perd de sa précision.

Si la portée indique FP (fusil à pompe) ou LF (lance-flammes), elle correspond en fait à une aire d'effet, déterminée par le marqueur triangulaire fourni à la fin de ce livre.

Si la portée indique CR (Combat Rapproché), l'arme ne peut être utilisée qu'en combat au contact et non à distance.

Si la portée indique JT (Jet), l'arme peut être lancée et obéit alors aux règles des armes de jet (voir page 48, les types d'armes particuliers).

Longue portée (LP) : C'est la portée maximale (en pas) jusqu'à laquelle l'arme peut tirer. Une arme qui ne possède pas cette caractéristique ne peut qu'être lancée ou utilisée en combat au contact.

Certaines armes comportent une Courte Portée dans leur profil, mais pas de Longue Portée. Cela signifie qu'elles sont toujours considérées comme tirant à Courte Portée, mais qu'elles ne portent pas au-delà. En fait, leur Courte Portée est leur portée maximale.

Malus de distance (MD) : Les armes perdent de leur précision lorsqu'elles tirent sur des cibles au-delà d'une Courte Portée. Le Malus de Distance permet d'apprécier l'ampleur de cette imprécision ; il est retranché du Tir du tireur quand celui-ci aligne une cible située au-delà d'une Courte Portée.

Dommages (DOM) : C'est la mesure de la puissance de feu de l'arme. Plus cette caractéristique est élevée, plus la victime a du souci à se faire. Quand cette caractéristique s'accompagne d'un modificateur x2, on considère que l'arme touche deux fois. En d'autres termes, chaque coup au but impose deux jets d'Armure à la victime au lieu d'un seul. Chaque jet raté signifie que la victime reçoit une blessure. Un combattant atteint par une arme possédant un modificateur x3 aux Dommages doit faire trois jets d'Armure, et ainsi de suite.

Coût : Comme les personnages, les armes ont une valeur chiffrée. Cette caractéristique n'est importante que lors du choix de la composition de votre unité. Le Coût de chaque arme portée par une figurine s'ajoute en effet au propre Coût du personnage dans le calcul de sa valeur totale.

Le profil de chaque arme s'accompagne d'une brève description et des éventuelles règles spécifiques qui s'y attachent, indiquant, par exemple, s'il s'agit d'une arme lourde, si elle peut tirer en rafales ou opérer un balayage

LES ESCOUADES

Une escouade est un groupe de soldats entraînés à fonctionner en unité sur le champ de bataille, comme par exemple cinq Blood Berets commandés par un sergent. Ses membres apprennent à opérer en groupe, à se faire confiance et à se reposer les uns sur les autres. Ils peuvent aussi céder à la peur lorsqu'ils voient leurs camarades se faire massacrer tout autour d'eux.

Une escouade peut comporter entre 2 et 12 personnages, mais quelle que soit leur taille, toutes les escouades sont soumises à certaines règles.

LES CHEFS D'ESCOUADE.

Le membre du groupe qui possède la plus grande Autorité est appelé chef de l'escouade. Presque toutes les escouades en possèdent un. Le chef connaît bien les hommes de son unité, leurs forces et leurs faiblesses, et il sait comment en tirer le meilleur parti.





Aussi longtemps qu'il reste en vie, l'escouade combat au mieux de son efficacité. S'il se fait tuer, l'escouade devient désorganisée et moins performante. Essayez de signaler clairement la figurine du chef d'escouade, en peignant par exemple une marque de couleur sur son socle, afin qu'elle se distingue du reste de la troupe.

DISTANCE DE COMMANDEMENT

Le chef d'escouade doit se trouver à proximité de ses hommes s'il veut pouvoir les diriger le plus efficacement possible. **C'est pourquoi les membres d'une escouade ne doivent pas s'éloigner à plus de 6 pas de leur chef.**

Si le chef se fait tuer, l'escouade se regroupe autour du soldat qui porte l'arme lourde du groupe. C'est lui qui devient le nouveau chef d'escouade. S'il est tué à son tour, ou si l'escouade ne possède pas d'arme lourde, le prochain membre de l'escouade à être activé devient chef d'escouade jusqu'à la fin du tour. **À chaque tour suivant, le premier membre de l'escouade qui est activé est chef d'escouade jusqu'à la fin du tour.** Ce qui veut dire que le chef d'escouade peut parfaitement changer d'un tour à l'autre.

La distance nécessaire au maintien de la cohésion de l'unité est appelée *distance de commandement*.

Si, pour une raison ou une autre, un personnage se trouve au-delà de la distance de commandement au début de son tour, il doit revenir dans ses limites aussi vite que possible.

Un combattant peut sortir de la distance de commandement, mais il ne bénéficie plus dès lors du soutien ou des indications de son chef et de ses camarades. Un combattant qui, pour n'importe quelle raison se retrouve au-delà de la distance de commandement subit les malus suivants :

Diminution de moitié (arrondi à l'entier inférieur) de ses caractéristiques de COM, de TIR et d'AUT. ; et obligation d'utiliser son AUT réduite de moitié pour ses tests d'Autorité, au lieu de bénéficier de celle du chef d'escouade

MORAL

Les membres d'une escouade sont entraînés à se battre en groupes. Chez certaines, le moral est meilleur que chez d'autres. Quand une escouade subit des pertes, ses membres peuvent prendre peur et paniquer. Ce cas sera traité plus loin.

Essayer de personnaliser chaque escouade de votre armée par une marque distinctive - une simple tache de couleur sur le socle des figurines peut très bien faire l'affaire - de manière à pouvoir facilement différencier ses membres de ceux des autres escouades. Trouvez une couleur code pour chaque unité, et n'oubliez pas de signaler le chef d'escouade par une marque supplémentaire.

LES INDÉPENDANTS

Tous les personnages n'appartiennent pas à une escouade. Certains héros et monstres redoutables sont parfaitement à même d'opérer sur le champ de bataille en indépendants. Ils constituent, en fait, des unités à un seul membre. Les indépendants sont soumis aux règles suivantes Un indépendant qui se trouve à moins de 6 pas d'une escouade la fait bénéficier de son Autorité lors des tests de panique. Seul un indépendant peut effectuer une action de Commandement. Seul un indépendant peut effectuer une action de Ralliement

ORIENTATION

Chaque figurine comporte deux orientations, avant et arrière. En règle générale, un personnage ne peut voir et attaquer que ce qui se trouve devant lui. Avant de commencer à jouer, choisissez un moyen d'indiquer l'orientation de vos figurines, de manière à savoir à tout moment dans quel sens elles regardent. Vous pouvez, par exemple, peindre un repère sur leur socle ou décider que la direction de leur arme désigne la position "avant".

TAILLE DES FIGURINE

On compte quatre catégories génériques de figurines dans Warzone. Pour le moment, elles recouvrent l'essentiel des figurines que vous rencontrerez. L'introduction de véhicules de très grande taille (que diriez-vous d'un Grizzly ?) ou d'énormes créatures de l'Obscurité nécessitera peut-être un jour l'adjonction de nouvelles catégories ; dans l'immédiat, les quatre existantes devraient suffire.

Petites figurines. Les petites figurines sont d'une taille inférieure à celle d'un homme ordinaire. De ce fait, elles passent fréquemment inaperçues sur le champ de bataille. C'est un avantage lorsque l'on veut rester en vie et un désavantage quand on désire afficher sa puissance. À une distance supérieure à 12 pas, les petites figurines sont toujours considérées comme





dissimulées. Toute tentative de les repérer subit un malus de -4 au jet d'Autorité. On peut viser une figurine normale, grande ou géante même lorsqu'une petite figurine se trouve plus proche.

Figurines normales. Les figurines normales ont approximativement la taille d'un homme ordinaire. Les règles standard leur sont appliquées sans modifications.

Grandes figurines. Les grandes figurines sont d'une taille supérieure à celle d'un homme ordinaire, sans toutefois en atteindre le double. Elles ne peuvent pas être dissimulées et **on peut leur tirer dessus même lorsqu'elles ne sont pas les cibles les plus proches.** Les Népharites et les Razides en sont deux exemples.

Figurines géantes. Les figurines géantes font plus du double de la taille d'un homme ordinaire. Les Ézogoules en sont un exemple (même si ce n'est pas spécifié dans les règles de base). Elles sont sujettes aux mêmes règles que les grandes figurines et **peuvent être prises pour cible même si une grande figurine se trouve plus proche. Elles inspirent la peur à toutes les figurines petites et normales** (à l'exception des combattants immunisés contre ses effets).

DESCRIPTION DES UNITÉS

Chaque liste de forces comporte la description d'un certain nombre d'unités. Cette description reprend à chaque fois le format suivant.

Description. Elle brosse en quelques mots le portrait de l'unité.

Règles spéciales. Toute règle particulière s'appliquant spécifiquement à l'unité.

Équipement. Détail du matériel utilisé par l'unité.

Structure. Nombre et type des soldats d'une escouade. La taille d'une escouade est habituellement comprise dans une fourchette de deux chiffres (maximum et minimum).

ADAPTATION DE L'ÉQUIPEMENT

Les listes des forces présentent uniquement les types d'escouades les plus fréquemment rencontrés de chaque armée. Si vous le souhaitez et si vous disposez des figurines appropriées, vous pouvez parfaitement modifier la composition de l'équipement de n'importe quelle escouade - dans certaines limites. Vous pouvez par exemple attribuer des armes différentes à chaque membre de votre escouade si vous le désirez. Une seule règle dans ce domaine : que les armes portées par

chaque figurine soient bien claires pour votre adversaire. Naturellement, vous devez aussi être en mesure de payer le Coût de cet équipement.

Il existe également des restrictions sur le nombre d'armes lourdes que peut emporter chaque escouade. En revanche, rien ne vous interdit de confier cette arme lourde au chef d'escouade. Vous devez aussi trouver un moyen d'indiquer clairement quelle figurine représente le chef d'escouade – peignez-lui ses galons de sergent !



MISE EN PLACE

Il y a deux ou trois choses que vous devez faire avant de pouvoir véritablement commencer à jouer une partie de Warzone. Il vous faut sélectionner vos forces, disposer le champ de bataille et y déployer vos figurines. Une fois tout ceci accompli, vous êtes enfin prêt à vous battre !

CHOIX DES FORCES

Dans Warzone, chaque joueur débute la partie avec une force d'un Coût égal au Coût de celle de son adversaire. Cette condition garantit autant que possible une partie équitable et équilibrée. Pour plus de détails concernant la constitution de vos unités, voyez les listes des forces armées.

DISPOSITION DU CHAMP DE BATAILLE

Un champ de bataille n'est pas une plaine vide et sans relief. Il comporte des collines, des forêts, des murailles et des rivières. Ces traits distinctifs du cadre des opérations constituent ce qu'on appelle dans ce jeu le terrain. Ils peuvent être représentés par des maquettes achetées dans une boutique de modélisme ou par des éléments de décor maison. Vous pouvez symboliser les collines par des livres, par exemple.

Avant le début de la bataille, vous devez mettre en place les éléments du terrain. La plupart des gens ne disposent que d'un nombre limité d'éléments, aussi convient-il, dans un souci d'équité, de les placer de la manière suivante :





- Les deux joueurs lancent chacun 1 D20. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit un élément de terrain parmi ceux disponibles et le place à sa convenance sur l'espace de jeu. C'est ensuite au tour de son adversaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les éléments de terrain (tous ceux du moins qu'il a été convenu d'utiliser) soient placés sur le champ de bataille.

DÉPLOIEMENT DES TROUPES

Là encore, les deux joueurs lancent chacun 1D20. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit sur quel côté du champ de bataille il va déployer ses troupes. Son adversaire déploie les siennes en face de lui. Vous pouvez installer vos figurines dans une limite de 12 pas à l'intérieur du champ de bataille, mais pas à moins de 6 pas de ses bords latéraux (vous pouvez modifier ces distances en fonction de la taille de votre espace de jeu). La zone ainsi délimitée est appelée "zone de déploiement".

Avant la disposition des figurines sur le terrain, cependant, les deux joueurs lancent à nouveau 1 D20. Cette fois, chacun ajoute au résultat l'Autorité du meilleur de ses personnages. Celui qui obtient la somme la plus élevée a le choix entre déployer une unité (escouade ou indépendant) ou laisser son adversaire en placer une en premier. Naturellement, les membres d'une escouade doivent tous être placés à distance de commandement du chef d'escouade. Les joueurs continuent ainsi à déployer leurs unités l'une après l'autre, chacun à son tour, jusqu'à ce que toutes les figurines se trouvent sur le terrain.

Maintenant, la partie peut commencer.



TOUR DE JEU

Un vrai champ de bataille est une masse d'activité confuse. Les soldats se déplacent dans tous les sens, tirent et tombent sous le feu adverse. D'autres chargent en poussant des hurlements et se lancent au corps à corps avec leurs ennemis jurés. D'autres encore

cèdent à la panique et s'enfuient ou se précipitent à couvert derrière le premier accident de terrain. Avec Warzone, nous avons essayé de structurer toute cette agitation de manière à vous proposer des parties jouables. Cette structure est assurée par le tour de jeu.

Une partie de Warzone se divise en un certain nombre de tours. À chaque tour, vous pouvez faire accomplir à vos personnages divers déplacements, tirs et autres actions variées. Le tour de jeu comporte plusieurs étapes, par lesquelles vous devez passer systématiquement.

ÉTAPE 1 : INITIATIVE

Les deux joueurs lancent chacun 1D20 en ajoutant au résultat l'Autorité du meilleur de leurs personnages survivants qui ne soit pas en proie à la panique. Celui qui obtient la somme la plus élevée remporte l'initiative.

Note : Si tous vos combattants sont paniqués, vous n'ajoutez pas d'Autorité à votre jet de 1 D20. C'est un cas de figure assez rare, mais qui se rencontre parfois.

ÉTAPE 2 : DÉSIGNATION DE LA PREMIÈRE UNITÉ

Celui qui a l'initiative désigne sur le terrain une unité (escouade ou indépendant) de son choix, qui effectue alors les actions de son tour. Cette unité est dite activée. **Si vous désignez une unité appartenant à votre adversaire vous ne la contrôlez pas pour autant** à sa place. Vous lui imposez simplement d'agir en premier.

ÉTAPE 3 : ACTIVATION DES AUTRES UNITÉS

Si l'escouade activée se trouve en proie à la panique, elle obéit aux règles des escouades paniquées jusqu'à ce qu'elle ait l'occasion d'opérer un ralliement.

Si l'unité activée n'est pas en situation de panique, le joueur qui la contrôle fait agir successivement chacun des personnages qui la compose. Un personnage peut effectuer autant d'actions qu'il est indiqué dans son profil, mais il n'est pas tenu de les utiliser à moins qu'il ne soit paniqué ou hors de distance de commandement.

Quand un personnage a effectué toutes ses actions, c'est au tour d'un autre membre de l'escouade et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les





membres de l'escouade aient agi. L'ordre dans lequel ils interviennent importe peu, mais chaque personnage doit avoir conclu toutes ses actions avant que le suivant puisse intervenir. Après quoi, le tour de l'unité est terminé.

C'est alors au joueur adverse d'activer une unité, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les unités présentes sur le terrain aient accompli leurs actions. Le tour de jeu est alors terminé et les joueurs se reportent à l'étape 1.

Lorsque c'est à vous d'activer une unité, vous ne pouvez pas refuser de le faire. Mais si vous ne lui faites effectuer aucune action, son tour est considéré comme terminé et vous ne pouvez pas la réactiver plus tard dans le même tour. Une unité ne peut être activée qu'une fois par tour.



CONDITIONS DE VICTOIRE

D'ordinaire, les tours de jeu se succèdent jusqu'à la reddition, l'anéantissement ou la panique complète d'un des deux bords. Le survivant est alors déclaré vainqueur. Cependant, il existe d'autres façons de déterminer la victoire.

POINTS DE VICTOIRE

Si vous jouez en temps limité ou durant un nombre de tours convenu à l'avance, vous pouvez calculer les points de victoire en vous basant sur le Coût de vos unités. Chaque unité vaut 1 point de victoire par tranche de 50 points de Coût. Vous recevez des points de victoire pour chaque unité éliminée ou brisée.

SCÉNARIOS

Avec certains types d'affrontements (appelés scénarios), vous pouvez convenir de conditions de victoire. Elles peuvent être aussi simples que : "Être le premier à s'emparer du pont", ou aussi complexes que : "Être le premier à s'emparer du pont et de la ferme en ayant détruit la moitié des forces de l'adversaire". Si vous jouez avec des conditions de victoire, assurez-vous qu'elles soient clairement comprises par chacun avant le début de la bataille.



LES ACTIONS

Un personnage peut effectuer différentes actions lorsque c'est à son tour d'agir. Il a le choix entre

- le Déplacement
- le Tir
- la Visée,
- la Concentration,
- l'Utilisation de Pouvoirs Spéciaux,
- la Dissimulation,
- le Repérage,
- le Commandement,
- le Ralliement,
- l'Infiltration,
- le Combat Rapproché
- l'Attente.
- Charger
- Détection d'un sniper

Les actions peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre et répétées sans restriction tant qu'elles demeurent dans la limite fixée par le profil du personnage. Il est ainsi parfaitement possible à un personnage qui dispose de trois actions de se déplacer trois fois, de tirer trois fois ou de se déplacer, puis de tirer, puis de se dissimuler. Ou de se déplacer, puis de tirer, puis de se déplacer.

Cette règle générale comporte quelques exceptions. Ainsi, une action d'Attente met automatiquement un terme au tour du personnage. De même, un personnage ne peut pas commander, procéder à un ralliement ou utiliser un pouvoir spécial plus d'une fois par tour.



DÉPLACEMENT

ACTION DE DÉPLACEMENT

Une action de Déplacement permet au personnage de couvrir une distance, en pas, égale à sa caractéristique Déplacement. Au cours de son mouvement, il peut changer de direction autant de fois que le joueur le désire et terminer dans l'orientation de son choix.





Bien entendu, certains types de terrain sont plus difficiles à franchir que d'autres. Progresser à travers un marécage bourbeux ou un enchevêtrement de ronces nécessite plus d'efforts que courir en terrain dégagé. Certains terrains réduisent le Déplacement d'un personnage comme suit

- **Un terrain difficile** - comme les marais, les gués, les forêts denses et les pentes raides - réduit de moitié le Déplacement du personnage. Ces effets sont cumulatifs, mais ne peuvent en aucun cas faire descendre le Déplacement du personnage en dessous de 1.
- **Les obstacles linéaires** tels que les murs ou les haies peuvent poser un problème. Parfois, un personnage désire absolument en franchir un. Escalader un mur coûte une action entière de Déplacement et n'est possible que s'il est d'une taille inférieure ou égale à celle du personnage. Lors de la mise en place du terrain, les joueurs peuvent convenir ensemble que tel ou tel mur particulièrement élevé nécessite deux actions de Déplacement pour être franchi.
- Enfin, certains types de terrain - gouffres, jungle très dense et sables mouvants - sont **infranchissables**. Aucun personnage ne peut les traverser, à moins de disposer d'un pouvoir spécial qui l'y autorise.

EXEMPLE : Un Chasseur Cybertronic a un Déplacement de 3 pas et progresse à travers un marais. Son Déplacement est donc ramené à 1,5 pas. Le même Chasseur escaladant un sous-bois touffu en pente raide verrait son Déplacement réduit deux fois de moitié, ce qui le ramènerait à 0,75 pas. Le Déplacement ne pouvant pas être réduit à moins de 1, le Chasseur s'élève à la vitesse de 1 pas par action de Déplacement.

BORD DE TABLE

Une figurine qui sort des limites de l'espace de jeu est considérée comme retirée de la partie et ne peut plus rentrer dans la bataille.

UNITÉS AÉRIENNES

Les unités aériennes peuvent passer en rase-mottes au-dessus du champ de bataille, lâchant leurs attaques sur quiconque a le malheur de se trouver dessous. Extrêmement mobiles, elles ignorent les pénalités de Déplacement occasionnées par le terrain.

Chaque unité aérienne possède une caractéristique de Déplacement en Vol. Lorsqu'elle choisit de voler, elle substitue cette caractéristique à son Déplacement ordinaire et cesse de tenir compte du terrain qu'elle franchit. Elle se trouve désormais en l'air. **À l'issue de son mouvement, elle doit choisir entre rester en vol ou se poser.** Dans ce dernier cas, elle se trouve désormais au sol et devient sujette aux mêmes restrictions de ligne de mire et de couverture que n'importe quel autre personnage.

Signalez d'une manière ou d'une autre les unités qui restent en l'air (en les perchant sur un verre renversé, par exemple). Elles surplombent le champ de bataille. Tout ce qui se trouve sur le terrain est dans leur ligne de mire, à l'exception des personnages dissimulés à l'intérieur d'un bâtiment ou abrités à plus de 3 pas à (intérieur d'une forêt. Elles sont dans la ligne de mire de tous ceux qui se trouvent dans la leur. Pour simplifier le déroulement du jeu, mesurez leur Déplacement au sol, sans vous soucier de leur altitude.

Une unité en vol ne peut pas être attaquée en combat au contact, sauf par une autre unité en vol.

Pour rester à distance de commandement, les figurine d'une escouade aérienne doivent toutes terminer leur tour soit en l'air, soit au sol.

Les escouades aériennes en proie à la panique cherchent à se mettre à couvert au sol comme n'importe quelle autre escouade.

Les attaques- surprises, au cours de laquelle une unité aérienne utilise une action de Déplacement pour prendre de la hauteur, tire contre un adversaire, puis effectue encore un Déplacement pour regagner l'abri d'un accident de terrain, sont parfaitement autorisées.



TIR

Un personnage peut consacrer une action à tirer avec n'importe quelle arme à feu ou arme de jet en sa possession. Avant de pouvoir tirer, cependant, il doit être en mesure de voir sa cible, ce qui signifie que cette dernière doit se trouver dans sa ligne de mire.





LIGNE DE MIRE

Un personnage peut tirer sur n'importe quel adversaire inscrit dans son champ de vision, sous réserve qu'il se trouve à portée de son arme. Être en mesure de voir son adversaire s'appelle avoir une ligne de mire jusqu'à lui. Naturellement, certaines choses peuvent interférer avec sa capacité d'apercevoir la cible. Si une colline ou un bâtiment se dresse devant la cible, le personnage ne peut pas lui tirer dessus. La plupart des cas sont sans ambiguïté et ne posent pas de difficulté, mais il arrive que l'existence ou non d'une ligne de mire prête à discussion.

Un personnage posté sur une colline ne peut pas tirer sur un adversaire à moins qu'il ne soit au sommet ou sur le même flanc que lui.

Les murs et les haies ne bloquent la ligne de mire que s'ils sont plus hauts que la cible. Dans le cas contraire, ils peuvent lui fournir un couvert (voir "Couvert" pour plus d'informations à ce sujet).

Les arbres et la végétation dense gênent la ligne de mire. Un personnage ne peut tirer sur une cible dans une forêt que si elle reste à moins de 3 pas de la lisière, ou si lui-même se trouve à moins de 3 pas de la cible. Même ainsi, la cible bénéficie d'un couvert léger.

S'il existe un doute quant à l'existence d'une ligne de mire, penchez-vous de manière à placer votre oeil au niveau de la tête de votre figurine. Si vous apercevez la cible, vous pouvez lui tirer dessus.

Vos figurines comme celles de l'adversaires font obstacles à la ligne de mire, à moins que les personnages ne soient dissimulés. On ne tire pas à travers les gens, quel qu'en soit l'envie !

Les ennemis dissimulés doivent être repérés pour qu'il soit possible de leur tirer dessus. Pour cela, votre personnage doit réussir une action de Repérage.

RESTRICTIONS AU TIR

Un personnage n'est pas toujours en mesure d'ouvrir le feu sur la cible de son choix. Certains facteurs doivent être pris en considération.

Il faut une solide dose de sang-froid pour tirer sur une cible à distance quand un adversaire hurlant et écumant vous fonce dessus en faisant rugir sa baïonnette tronçonneuse. C'est pourquoi **vous devez**

réussir un jet d'Autorité pour faire tirer un personnage contre une cible éloignée alors qu'un autre adversaire, visible, se trouve à moins de 6 pas.

Un personnage qui tire sur une escouade en **visé toujours le représentant visible le plus proche** de lui. Il ne peut pas tirer sur le chef d'escouade s'il voit un de ses hommes plus près. **Un indépendant qui se trouve à moins de 3 pas de n'importe quel membre de l'escouade est considéré à cet égard comme faisant partie de l'escouade.**

Cette règle comporte certaines exceptions. **Les cibles de grande taille**, telles que les Ézogoules ou les robots de combat Eradicator, **peuvent toujours être visées de préférence à une cible plus modeste**, même quand cette dernière se trouve plus près.

Un personnage peut également **choisir de tirer sur une cible à découvert plutôt que sur une cible à couvert**, même si cette dernière est plus près.

JET D'ATTAQUE

Un personnage qui a dans sa ligne de mire une cible à portée de son arme peut lui tirer dessus. Lancez 1 D20. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à son Tir, votre personnage atteint sa cible.

Certains modificateurs doivent être pris en compte pour ce jet. Le premier est la portée. **Si la cible se trouve au-delà de la Courte Portée, vous devez retrancher le Malus de Distance du Tir de votre personnage.**

RÉUSSITE PARFAITE. La cible n'a pas droit à un jet d'Armure et subit automatiquement les dommages correspondants. Dans le cas d'une arme infligeant plusieurs blessures, seules la première est automatique.

MALADRESSE. Votre combattant perd toutes les actions qui lui restent dans ce tour.

COUVERT

Une cible à couvert impose également un malus au jet d'attaque.

- **Un couvert léger**, comme celui que procurent des buissons ou des sous-bois, **enlève 2 au Tir** du personnage.
- **Un couvert en dur**, comme un mur de pierres par exemple, **diminue son Tir de 4.**





Une figurine ne bénéficie d'un couvert dur que si son socle touche le mur et qu'elle se trouve du côté opposé au tireur (bien évidemment). Si son socle n'est pas en contact avec le mur, elle ne bénéficie que d'un couvert léger, car la ligne de mire de son adversaire est déjà plus dégagée. Dans un cas comme dans l'autre, si le socle de la figurine de l'attaquant touche le même mur que la cible, cette dernière ne peut bénéficier que d'un couvert léger.

EXEMPLE : McBride, le Blood Beret, tire à l'Invader sur un Légionnaire. Ce dernier se trouve à 16 pas, à la lisière d'une forêt. La distance excède la Courte Portée d'un Invader, le Malus de Distance est donc appliqué. McBride subit un malus de -4 à son Tir. La forêt procure au Légionnaire un couvert léger, qui enlève encore 2 aux chances de toucher du Blood Beret. McBride possède une caractéristique Tir de 16. En raison des modificateurs qui s'appliquent, le joueur doit donc obtenir un résultat inférieur ou égal à 10 ($16 - 4 - 2 = 10$) pour atteindre le Légionnaire.

DIFFÉRENTS TYPES DE COUVERT

Couvert léger -2

- Buissons
- Haies
- Forêts

Couvert dur -4

- Murs
- Carcasses de véhicule
- Sacs de sable

DOMMAGES ET JET D'ARMURE

Un personnage qui atteint sa cible peut lui infliger des dommages. Le joueur de cette cible doit alors tenter un jet d'Armure pour elle. **Il soustrait pour cela les Dommages de l'arme de l'attaquant à l'Armure de son combattant, et lance 1 D20.** S'il obtient un résultat inférieur ou égal à la valeur modifiée de l'Armure, son combattant s'en sort indemne. S'il obtient un résultat supérieur, son combattant subit des dommages et risque de mourir.

Un coup qui traverse l'armure inflige toujours au moins 1 blessure, mais certaines armes permettent d'en infliger plusieurs. Les blessures sont soustraites à la caractéristique Blessures de la victime. Si cette caractéristique est réduite à 0, le personnage meurt et sa figurine est retirée de l'espace de jeu.

EXEMPLE : McBride atteint le Légionnaire. Son Invader inflige des Dommages de 14. Le Légionnaire a une Armure de 22. Le joueur du Légionnaire doit donc obtenir un 8 (22-14) ou moins à son jet d'Armure, s'il veut le sauver. En cas d'échec, le Légionnaire reçoit une blessure et meurt.

MODIFICATEURS DE DOMMAGES

Comme expliqué plus haut, certaines armes comportent un x2 ou même un x3 à côté de leur caractéristique Dommages. Ces armes peuvent infliger plusieurs blessures en un seul coup. Une arme avec un modificateur de Dommages x2 impose deux jets d'Armure à la cible. Une arme avec un modificateur x3 en impose trois. La victime reçoit une blessure pour chaque jet raté.

EXEMPLE : Schmidtofen, un capitaine des Hussards, tire au MG-40 (Dommages 14 (x2)) sur un Légionnaire à proximité. Il le touche sans difficulté, et le joueur du Légionnaire doit maintenant effectuer deux jets d'Armure. Il réussit le premier mais rate le second, et le Légionnaire meurt.

ATTQUES INDIRECTES

Une attaque indirecte permet de passer au-dessus des obstacles du champ de bataille. C'est le cas avec les grenades, que l'on peut tirer ou projeter par-dessus un mur, par exemple, pour faire perdre à la cible tout le bénéfice du couvert. Voilà pourquoi les grenades sont tellement utiles pour se débarrasser d'un adversaire retranché à l'abri de ses sacs de sable.

On peut effectuer une attaque indirecte avec un lance-roquettes, un lance-grenades et des grenades à main. **Il faut pour cela disposer d'un MOUCHARD**, c'est à-dire d'un combattant de la même escouade que le tireur, ou d'un indépendant, placé à moins de 12 pas de la cible ET disposant d'une ligne de mire jusqu'à elle. Seul un combattant possédant une Autorité de 13 ou plus peut faire office de mouchard. Un mouchard ne dépense aucune action pour guider le tir indirect de son compagnon d'armes.

Dans ce type d'attaque indirecte avec un lance-roquettes ou une grenade à main, l'attaquant doit, malgré tout, disposer d'une ligne de mire jusqu'à la cible. L'attaque indirecte ne fait que supprimer le bonus de couverture de la cible.





TYPES D'ARMES PARTICULIERS

Armes Lourdes. Les armes lourdes sont des armes de soutien dans les escouades. D'une efficacité souvent dévastatrice, elles sont relativement rares en raison de leur prix prohibitif. On n'en attribue habituellement qu'une seule par escouade, et on en confie parfois à certains indépendants particulièrement héroïques. La plupart (à l'exception des lance-flammes) sont **sujettes à la règle du recul**. La plupart des armes de tir bénéficiant d'un multiplicateur aux blessures sont des armes lourdes.

Armes à Rafales. Certaines armes à feu (généralement les fusils mitrailleurs ou les mitrailleuses) permettent de tirer en rafales. Elles comportent généralement un modificateur de Dommages x2 ou x3. Lorsqu'elles sont utilisées contre une cible unique, elles lui imposent deux ou trois jets d'Armure, selon le cas, et lui infligent une blessure par jet raté. **Cette utilisation d'une arme à rafales ne nécessite qu'un seul jet de Tir et permet de viser.**

Mais un personnage peut aussi employer une arme à rafales contre plusieurs cibles à la fois. Dans ce cas, il lâche ses coups par rafales contrôlées.

Un Tir en rafales doit TOUJOURS commencer par la cible en vue la plus proche, à moins qu'elle ne soit engagée en combat rapproché avec un personnage allié. Cette règle comporte deux exceptions

- Le Tir peut débuter par une cible en terrain dégagé si TOUTES celles qui se trouvent plus près sont à couvert
- Le Tir peut aussi débuter par une cible de grande taille même si ce n'est pas la plus proche.

Vous lancez le dé comme pour un Tir ordinaire. En cas d'échec, votre attaque s'arrête là. En cas de réussite et si l'adversaire rate son jet d'Armure, la cible reçoit une blessure. Si elle est encore en vie, votre personnage peut lui lâcher une autre rafale. Si elle meurt, il peut passer à la cible suivante la plus proche. Il peut tirer ainsi un nombre de rafales égal au modificateur de Dommages de son arme. **Un échec met un terme immédiat au Tir en rafales.** Le tireur DOIT tuer sa première cible avant de passer à la suivante. **Un Tir en rafales ne réclame qu'une action, mais il ne permet pas de viser.**

Armes de Poing. Certaines armes à feu légères et particulièrement maniables **peuvent être employées en**

combat rapproché. On les appelle des armes de poing. Elles infligent des Dommages normaux, mais leur utilisateur ne bénéficie d'aucun bonus en raison de sa Force, d'une éventuelle charge ou d'une quelconque compétence de combat.

Ceux sont des armes à feu qui **permettent au combattant de tirer alors même qu'il est engagé en combat rapproché**. TOUS les pistolets et pistolets-mitrailleurs sont des armes de poing. Ces armes se manient généralement d'une seule main et, si le combattant en porte deux, elles autorisent une attaque secondaire (si, pour une raison ou pour une autre, l'arme de poing est utilisée à deux mains, selon la description des listes de forces, le combattant perd son droit à une attaque secondaire).

Si la plupart des armes à feu peuvent aussi être utilisées au contact. Ceci ne signifie PAS pour autant qu'elles deviennent des ARMES DE POING. De même, les fusils à pompe n'entrent pas dans la catégorie des armes de poing (sauf spécification contraire).

Fusils à Pompe. Les fusils à pompe ignorent les Malus de Distance et on ne calcule pas leur portée de la manière habituelle. Au lieu de ça, l'aire de dispersion de leurs plombs est représentée par le marqueur triangulaire fourni à la fin de ce livre, dont on place la pointe sous le museau de l'arme. **Tous les personnages se trouvant dans la zone couverte par le marqueur, amis ou ennemis, ont une chance d'être atteints, à l'exception de ceux qui sont dissimulés ou qui n'apparaissent pas dans la ligne de mire du tireur.**

Effectuer un jet de Tir pour chaque cible potentielle, en appliquant les éventuelles pénalités dues au couvert. Chaque réussite indique un coup au but. L'effet de dispersion des plombs d'un fusil à pompe ne permet pas de viser avec ce type d'arme. Un fusil à pompe peut également être utilisé en combat rapproché comme une arme de poing ; dans ce cas, on n'utilise pas le marqueur triangulaire.

Fusil de précision. Grâce à leur lunette grossissante et à leur incroyable précision, **les fusils de précision ignorent les restrictions habituelles concernant le choix des cibles**. Ils peuvent ainsi permettre de tirer sur un chef d'escouade ou un indépendant même s'ils se trouvent à distance de commandement de leur escouade. Seuls les indépendants et certains chefs d'escouade se voient confier des fusils de précision.





Le fusil de précision permet uniquement d'ignorer les priorités de tir et ne permet pas de tirer tout en restant dissimulé.

Lance-flammes. Les lance-flammes crachent des jets de flammes en direction de leur cible. Ce sont des armes dévastatrices et particulièrement redoutables, car elles ignorent les effets du couvert et peuvent provoquer l'embrasement de leur cible.

Quand vous utilisez un lance-flammes, placez le marqueur triangulaire sous le museau de l'arme. Tous les personnages se trouvant dans la zone couverte, amis ou ennemis, sont automatiquement touchés. Inutile de procéder à un jet.

Le couvert n'est d'aucune protection contre ce jet mortel de carburant en fusion. Les personnages dissimulés ne sont pas épargnés, et même une ligne de mire n'est pas indispensable. En revanche, un lance-flammes ne permet pas de tirer derrière la crête d'une colline.

Tout personnage touché par un lance-flammes s'embrase instantanément. Le joueur doit continuer à tenter des jets d'Armure jusqu'à ce qu'il en réussisse un, auquel cas les flammes s'éteignent, ou jusqu'à la mort du personnage, sachant que chaque jet raté se traduit par une blessure.

Il est impossible de viser avec un lance-flammes.

Armes de Jet. Les armes de jet ont une portée de 6 pas, plus 1 pas pour chaque point de Force du lanceur. Elles peuvent dévier de leur course après l'impact (voir "Déviation", ci-dessous).

Lance-Grenades. Une arme équipée d'un lance-grenades peut tirer une grenade jusqu'à 10 pas de distance, sans modificateur de portée. Si une grenade manque sa cible, elle peut dévier de sa course après l'impact (voir "Déviation", plus bas).

Quand vous achetez un lance-grenades, le prix des grenades n'est pas inclus. Un lance-grenades peut tirer un - et un seul - type de grenade.

Un seul des membres d'une escouade peut recevoir un lance-grenades en lieu et place de son arme habituelle. Si l'escouade se compose d'au moins neuf combattants, deux de ses membres peuvent être équipés d'un lance-grenades. **Un lance-grenades n'est pas considéré comme une arme lourde.**

Grenades. Quand une grenade atteint sa cible, centrez le marqueur de grenade sur le point d'impact. Tout personnage, ami ou ennemi, pris même

partiellement dans la zone ainsi délimitée subit les effets de l'explosion.

Explosifs. Les engins explosifs peuvent affecter une zone très importante. Cependant, leurs effets s'amointrissent à mesure que l'on s'éloigne de l'épicentre de l'explosion. Quand un engin explosif atteint sa cible, centrez le marqueur d'explosion sur le point d'impact. Tout ce qui se trouve, même partiellement, dans le premier cercle, subit les effets du souffle de plein fouet. Ce qui se trouve compris entre le premier et le deuxième cercle est également affecté, mais avec un modificateur de Dommages réduit de 1. Enfin, ce qui se trouve compris entre le deuxième et le troisième cercle est affecté avec un modificateur de Dommages réduit de 2. Si le modificateur de Dommages est ainsi ramené à 0, la victime s'en sort indemne.

Le couvert n'est pas sans effet sur les Dommages d'une explosion, toutefois. **Il ajoute à l'Armure de la cible la pénalité qu'il aurait appliquée au Tir de quiconque aurait voulu lui tirer dessus.** Un personnage bénéficiant d'un couvert léger reçoit ainsi un bonus de 2 à son Armure, tandis qu'un personnage à l'abri derrière un couvert en dur reçoit un bonus de 4.

Viser avec un engin explosif procure un bonus au Tir, mais pas aux Dommages. Ces armes sont décidément trop imprécises. Toutes les armes explosives obéissent à la règle de la déviation (voir "Déviation", plus bas).

EXEMPLE : Un Commando de la Mort tire au lance-roquettes DPAT-9 sur une escouade de Légionnaires Morts Vivants. Le DPAT-9 inflige des Dommages 11 (x3). Le Légionnaire pris au centre du marqueur subit donc des Dommages 11 (x3), deux de ses compagnons morts-vivants pris dans le deuxième cercle subissent des Dommages 11 (x2) et les trois Légionnaires restant compris dans le troisième cercle subissent chacun des Dommages 11.

Lance-Roquettes. Ils doivent se verrouiller sur la cible avant de pouvoir tirer. Ceci nécessite une action. À défaut, le missile est automatiquement dévié. Le verrouillage exige de pointer l'arme avec une grande stabilité, ce qui veut dire que, à moins que le combattant ne soit suffisamment fort pour l'utiliser sans se préparer au recul (autrement dit, qu'il ait une Force





supérieure ou égale au modificateur de Dommages du lance-roquettes), **il doit aussi consacrer une action à se préparer au recul pendant qu'il tente d'accrocher la cible.** Un lance-roquettes monté sur véhicule n'entraîne aucun recul, sauf indication contraire. Il en va de même pour un lance-roquettes portatif utilisé depuis un véhicule ; on considère que le tireur trouve à bord un support suffisamment stable pour braquer son arme en toute tranquillité. Tous les lance-roquettes sont équipés d'une sécurité télémétrique qui empêche le tireur de se faire sauter lui-même accidentellement en visant une cible trop proche. Par conséquent, **aucun lance-roquettes ne peut tirer sur une cible située à moins de 10 pas de distance.** Une roquette doit toujours être tirée sur un combattant - on ne peut pas se contenter de la tirer n'importe où (entre deux combattants de manière à ce qu'ils soient tous les deux recouverts par le marqueur d'explosion, par exemple). Autrement dit, le marqueur d'explosion doit toujours être centré sur la cible visée (sauf en cas de déviation, bien entendu).

DÉVIATION

Les armes comme les grenades, lance-grenades, et autres explosifs sont sujettes à la déviation. Ce qui veut dire qu'elles- mêmes ou leurs projectiles sont susceptibles de dévier de leur course. Leur zone d'effet étant généralement assez large, elles peuvent parfaitement infliger des dommages même quand elles ratent leur but.

VISÉE

En visant au moment de tirer avec une arme à feu, un personnage augmente ses chances de toucher et d'infliger des dommages. **Consacrer une action à viser lui permet ainsi d'ajouter 4 à son Tir et 4 aux Dommages de son arme.** Dans la fureur de la mêlée, en revanche, tout va beaucoup trop vite pour qu'il soit possible de viser.

Quand un personnage vise une cible, **il conserve le bénéfice de la visée jusqu'à ce que lui ou la cible se déplace, ou jusqu'à la fin du tour.**

La visée n'est pas cumulative. On ne peut pas viser deux fois une même cible pour recevoir un bonus de + 8 au Tir et aux Dommages. **Il est impossible de viser quand on tire en rafales.** Le recul entraîné par ce mode de tir interdit toute précision. De même, il est impossible de viser avec un lance-flammes.

RECU

Les armes lourdes telles que les mitrailleuses et les lance-roquettes ont un recul énorme. Avant de pouvoir tirer avec, mieux vaut se préparer à absorber le choc. **Un personnage qui ne consacre pas une action à se préparer au recul de ce genre d'armes ne peut pas viser et subit un malus de -4 à son Tir.** Une fois préparé, il le reste jusqu'à ce qu'il cesse le feu ou jusqu'à la fin de son tour. **Un personnage qui tire après une action d'Attente n'est jamais préparé au recul.**

Une puissance musculaire vraiment exceptionnelle permet de contrôler facilement le recul des armes les plus lourdes. **Si un personnage possède une Force supérieure ou égale au modificateur de Dommages de l'arme, il ne subit aucun malus du fait du recul.** De plus, si sa Force est supérieur de 2 points au modificateur de Dommages, il peut utiliser l'arme d'une seule main.

Les armes montées sur véhicules, telles que celles installées sur un Hedgehog Necromower ou un Barracuda, n'entraînent aucun problème de recul. Le véhicule absorbe automatiquement le choc sans nécessiter aucune action.

Les lance-flammes et les fusils à pompe sont des armes sans recul.



COMBAT RAPPROCHE

Pour que deux personnages puissent se battre en combat rapproché, leurs figurines doivent être si proches l'une de l'autre que leurs socles se touchent.

Une attaque en mêlée atteint sa cible quand le joueur réussit un jet inférieur ou égal à la caractéristique Combat Rapproché de son personnage. Comme toujours, certains modificateurs peuvent intervenir.

- **Réussite Parfaite.** La cible n'a pas droit à un jet d'Armure et subit automatiquement les blessures correspondantes.
- **Maladresse.** Votre combattant perd toutes les actions qui lui restent dans ce tour.





● **Dommage et jet d'armure.** Un personnage qui atteint sa cible peut lui infliger des dommages. L'adversaire doit alors tenter un jet d'Armure. Il soustrait pour cela les Dommages de l'arme de l'attaquant à la valeur d'armure de son combattant, et lance 1 D20. S'il obtient un résultat inférieur ou égal à la valeur modifiée de l'Armure, le combattant s'en sort indemne. S'il obtient un résultat supérieur, la victime subit les dommages appropriés. Les blessures sont soustraites à la caractéristique Blessures de la victime. Si cette caractéristique est réduite à 0, le personnage meurt et sa figurine est retirée de l'espace de jeu.

EXEMPLE : Winchell, soldat de la Confrérie, balance un coup de glaive Punisher à un Légionnaire. Son Combat Rapproché est de 12. Le joueur obtient un 5, et le coup porte. Le glaive inflige des Dommages 14, mais le légionnaire a une Armure de 22. Le joueur adverse effectue son jet d'Armure. Il doit obtenir un 8 (22-14) ou moins. Il tire précisément un 8, et la lame de Winchell crisse contre l'armure du Légionnaire sans lui faire de mal.

L'action de charge est la seule manière d'engager un combat au contact avec un adversaire. Autrement, une fois engagé, le combat se déroule normalement.

CHARGE

La charge est une action utilisable par n'importe quel combattant. Un combattant qui charge se précipite vers le plus proche adversaire en vue, essayant de profiter de son élan et de sa masse pour le renverser. La charge est en fait la combinaison d'un déplacement et d'une attaque de combat rapproché. **Le combattant chargé doit être à portée de déplacement de l'attaquant, mais la distance ne peut pas être mesurée avant la charge.**

Après avoir annoncé que votre combattant charge, retirez- lui ses éventuels marqueurs de Dissimulation ou d'Attente. Mesurez la distance qui le sépare de l'adversaire le plus proche, et si celle-ci est inférieure à sa caractéristique Déplacement, placez sa figurine au contact de celle de l'adversaire. Utilisez toujours le chemin le plus court pour déterminer la distance d'une charge. **À l'issue de son déplacement, l'attaquant peut effectuer une attaque avec un bonus de +2 au Combat Rapproché et aux Dommages.** Ces bonus se justifient notamment par l'élan acquis au cours de la charge. Comme il est difficile de charger en grimpant une colline, **divisez les**

bonus de charge par 2 si l'adversaire se trouve sur une éminence ou au sommet d'une pente quelconque. Si l'adversaire est encore en vie après une charge, le combat se poursuit normalement.

En cas de charge contre un adversaire hors de portée, l'attaquant perd ses éventuels marqueurs de Dissimulation ou d'Attente et se rapproche de l'adversaire d'une distance de déplacement normale.

Charger en étant en attente. Un combattant en Attente peut consacrer une action à charger un adversaire à portée de déplacement. Comme toujours, cette portée doit être estimée par le joueur qui annonce la charge et ne peut pas être mesurée au préalable.

Charger un combattant en attente. Voir Contre-charge.

Chargé en étant dissimulé. Si une de vos figurines, au cours d'un Déplacement, entre en contact socle-à-socle avec une figurine adverse dissimulée, l'ennemi est automatiquement repéré. Ceci ne coûte aucune action. Retirez au défenseur son marqueur Dissimulation.

Toutefois, si votre personnage débouque ainsi un adversaire qui n'est pas en proie à la panique, ce dernier a droit à une attaque en combat rapproché gratuite, avant que lui-même ne puisse frapper en bénéficiant d'un bonus de +2 en Force. Par ailleurs, le personnage ne peut pas bénéficier du bonus d'une charge lorsque vient son tour d'attaquer. Il a simplement découvert par hasard un ennemi embusqué.

Chargé un combattant dissimulé. Il est impossible de charger un combattant dissimulé. On considère qu'un combattant parvenant au contact d'un adversaire dissimulé est chargé par cet adversaire, qui a droit, dès lors, à une attaque gratuite.

Contre-Charge. Un combattant en Attente peut contre-charger un adversaire en train de le charger. La contre-charge est déclarée après l'annonce de la charge adverse. On mesure la distance qui sépare les deux combattants. Sous réserve qu'ils se trouvent tous deux à portée de déplacement, **ils se rencontrent à mi-distance.**

Dans le cas d'une contre-charge, ce sont souvent les réflexes et le temps de réaction qui déterminent l'issue de l'affrontement plus que la force brute ou l'armement. **Les deux joueurs lancent alors chacun 1D20 et ajoutent le résultat à l'Autorité de leur combattant respectif. Celui qui obtient le score le plus élevé effectue son attaque en premier.** L'autre pourra riposter ensuite, s'il est encore debout sur ses





jambes. **Les bonus de charge habituels s'appliquent aux deux combattants.** Si tous deux survivent à ce premier choc, le combat rapproché se poursuit normalement.

Si vous avez d'autres combattants en Attente en plus de celui qui se fait charger, vous ne pouvez pas leur faire lancer une contre-charge. Un combattant ne peut contre-charger qu'un adversaire qui le charge.

FORCE

Pour des raisons évidentes, en combat rapproché, les personnage particulièrement forts ont plus de chance que les autres d'infliger des dommages. Pour refléter cette dure réalité, **la Force d'un personnage s'ajoute aux Dommages de son arme lorsqu'il s'agit d'une arme de mêlée**, comme une épée, ses poings ou une baïonnette. Bien que les fusils à pompe et les armes de poing puissent être utilisés en combat rapproché, ils ne bénéficient pas de ce bonus.

MODIFICATEURS DE DOMMAGES

A l'instar des armes de tir, certaines armes de mêlée comportent un x2 ou même un x3 à côté de leur caractéristique Dommages. Ces armes peuvent infliger plusieurs blessures en seul coup. Une arme avec un modificateur de Dommages x2 impose deux jets d'Armure à la cible. Une arme avec un modificateur x3 en impose trois. La victime reçoit une blessure pour chaque jet raté.

COMBAT À MAINS NUES

N'importe quel personnage peut porter une attaque en combat rapproché, qu'il dispose ou non d'une arme de mêlée. Il peut toujours utiliser ses poings ou ses pieds. Une attaque à mains nues inflige des Dommages 6, mais n'oubliez pas d'y ajouter la Force de votre personnage.

COUPS DE CROSSE

Si la plupart des armes à feu sont trop encombrantes pour être utilisées efficacement en combat rapproché, elles peuvent néanmoins permettre, entre des mains expertes, de briser quelques côtes à l'adversaire.

Pistolets, pistolet-mitrailleurs, fusil à pompe. Les pistolets et pistolets-mitrailleurs sont des ARMES DE POING et peuvent être utilisés sans restriction en combat rapproché. Mais toutes ces armes permettent également de donner des coups de crosse, auquel cas

elles infligent des **Dommages de 7 (plus la Force)**. Un pistolet-mitrailleur, enfin, peut être équipé d'une baïonnette qui fait passer ces Dommages à 10.

Utilisation d'un fusil à pompe en mêlée. Pour pouvoir tirer au fusil à pompe alors qu'il est au contact, un combattant doit d'abord se dégager de son adversaire. Pour simuler cela, on effectue pour chaque combattant un jet de 1 D20 en ajoutant sa Force au résultat. Si c'est lui qui obtient le meilleur score, l'attaquant peut tirer normalement ; dans le cas contraire, son adversaire détourne automatiquement le tir et l'action est perdue.

Fusils d'assaut, fusils mitrailleur & fusils de Précision. Ces armes ne permettent pas de tirer en combat rapproché, mais rien n'interdit de les employer pour cogner sur l'adversaire. Elles infligent alors des **dommages de 8 (plus la Force)**. Les fusils d'assaut et fusils-mitrailleurs peuvent recevoir une baïonnette qui fait passer ces Dommages à 10.

Mitrailleuses et lance-roquettes. Les mitrailleuses et les lance-roquettes ne permettent pas de tirer en combat rapproché, mais peuvent être employés comme gourdins par des combattants dont la Force est supérieure ou égale à leur modificateur de Dommages. Ces armes infligent ainsi **des Dommages de 9, auxquels s'ajoute la DIFFÉRENCE entre la Force du combattant et le modificateur de Dommages**.

EXEMPLE : Pour cogner son adversaire à grands coups de Deathlockdrum - DOM 16 (x3), un combattant doit avoir une Force d'au moins 3. Imaginons qu'il ait une Force de 5, il inflige alors des Dommages 11 (9+5-3) par cette méthode dépourvue d'élégance mais non d'efficacité.

RETRAITE

Si un de vos personnages s'approche d'un adversaire jusqu'à ce que les socles de leurs figurines respectives soient en contact, ils se trouvent à bonne distance pour un combat rapproché.

On considère alors que les deux adversaires sont engagés dans un furieux corps à corps. Aucun d'eux ne peut plus utiliser d'armes de tir (à l'exception des armes de poing et des fusils à pompe). Tant que le contact entre les figurines est maintenu, les cibles doivent tenter de se défendre de leur mieux.





Lorsque revient son tour d'agir, l'un ou l'autre des combattants peut vouloir consacrer une action à se désengager de la mêlée. Si son adversaire désire l'en empêcher, **les deux joueurs lancent chacun 1 D20 en ajoutant la Force de leur personnage au résultat**. Si celui qui désire battre en retraite obtient le score le plus élevé, son personnage peut se déplacer normalement. Dans le cas contraire, le personnage est bloqué et son action gaspillée. Il peut toutefois consacrer une nouvelle action à tenter de se désengager.

Dans le cas d'un personnage engagé en combat rapproché contre plusieurs combattants à la fois, le joueur adverse effectue autant de jets qu'il a de personnages dans la mêlée, en ajoutant à chaque fois leur Force au résultat, et c'est son meilleur résultat qui est pris en compte. Un personnage attaqué en combat rapproché par derrière peut se tourner pour faire face à son adversaire. Cela lui coûte une action mais ne l'oblige pas à battre en retraite.

COUVERT

Le couvert ne sert à rien en combat rapproché. Les combattants sont trop proches l'un de l'autre pour en tirer un quelconque avantage.

Néanmoins, certains obstacles linéaires tels que les murs ou les haies peuvent se mettre en travers des combattants et empêcher les socles de leurs figurines de se toucher, même s'ils sont en principe suffisamment proches pour s'atteindre.

Dans ce cas, les deux personnages peuvent malgré tout s'affronter en combat rapproché. **La seule différence est que cette séparation leur permet de battre en retraite sans qu'il soit nécessaire de faire aucun jet.**

TIR SUR DES CIBLES ENGAGÉES EN COMBAT RAPPROCHÉ

Un personnage qui tire sur deux combattants engagés en combat rapproché a 1 chance sur 2 d'atteindre la mauvaise cible. **Lancez 1 D20. Si vous obtenez un nombre entre 1 et 10, votre personnage touche la cible qu'il veut atteindre.** Dans le cas contraire, il touche l'autre combattant. Ceci parce que les deux adversaires sont emportés dans un tel tourbillon de coups, de parades et de feintes qu'il est très difficile de les aligner correctement. Si l'un d'eux est beaucoup plus grand que l'autre, comme, par exemple, dans le cas d'un Népharite ou d'une Ézogoule affrontant un humain, lancez 1D20. **Si vous obtenez**

un nombre entre 1 et 12, votre personnage touche le plus grand des adversaires. Autrement, il touche le plus petit.

Si plusieurs adversaires sont engagés dans la mêlée, un seul des alliés du personnage court le risque d'être atteint. Choisissez celui qui se trouve le plus près de sa ligne de mire. S'ils sont plusieurs dans ce cas, déterminez aléatoirement lequel est vraiment en danger.

EXEMPLE : Le Hatamoto Tanaka tire avec son Shogun sur un Népharite engagé en combat rapproché avec le chef de son escouade, Yojinko. Le joueur réussit son jet d'attaque. Maintenant, avant de calculer les dommages, il lance 1D20 pour voir quel combattant est touché. Le Népharite étant plus grand que son chef, un 12 suffirait pour que Tanaka atteigne la créature de l'Obscurité. Mais le joueur obtient un 15. Heureusement, la balle rebondit sur l'armure de Yojinko. Quand même, Tanaka aura quelques explications à fournir après la fin du combat - s'il reste en vie jusque-là.

ATTAQUE PAR DERRIÈRE

Un personnage dissimulé qui réussit à s'infiltrer à distance de combat rapproché surprend son adversaire et bénéficie d'une attaque supplémentaire gratuite. Cette attaque est considérée comme une Charge. S'il découvre par hasard un personnage dissimulé, en revanche, il ne peut pas réclamer le bénéfice de la surprise. Traitez la situation comme s'il n'avait pas été dissimulé. Notez que dans un cas comme dans l'autre, il renonce à se cacher et perd son marqueur Dissimulation.

ATTAQUE SECONDAIRE

Certains personnages, comme les Loups Bleus ou les Centurions des Légions Obscurs, emportent souvent deux armes. Quand une figurine tient manifestement une arme dans chaque main, le personnage a droit à une attaque supplémentaire, dite secondaire.

Au moment d'activer le personnage, annoncez quelle est son arme principale et quelle est son arme secondaire. Toutes ses attaques normales doivent être effectuées au moyen de son arme principale, mais **son arme secondaire lui procure une attaque supplémentaire pour le tour et non une attaque supplémentaire par action d'attaque.**





Attention : Cette règle ne s'applique pas aux figurines qui portent à la fois une arme de poing et une baïonnette. L'usage d'une baïonnette nécessite les deux mains. La règle concerne uniquement les figurines portant deux armes manifestement distinctes, une dans chaque main.

ATTAQUANTS MULTIPLES

Quand deux ou plusieurs combattants s'allient contre un même adversaire, ils ont en combat rapproché un avantage considérable. **Un personnage qui frappe une cible déjà aux prises avec un ou plusieurs adversaires bénéficie d'un bonus cumulatif de + 1 par allié**, au Combat Rapproché et aux Dommages de son arme.



ATTAQUE TOURNOYANTE

Certaines armes de mêlée particulièrement grandes et robustes permettent de tenter des attaques tournoyantes, qui consistent pour le personnage à faire décrire à son arme de grands cercles par-dessus sa tête.

Ce genre d'attaque touche tous les adversaires à sa portée. Autrement dit **celui-ci peut frapper en une seule attaque tous les adversaires avec lesquels il est en contact socle à socle**. Tous les bonus de Charge, de compétences de combat et de Force s'appliquent. Une réussite parfaite, en revanche, ne s'applique qu'à un seul des adversaires concernés.

Si le coup atteint un allié, le combattant doit naturellement interrompre son attaque tournoyante ; sauf s'il appartient aux Légions Obscures, auquel cas il peut parfaitement choisir de continuer son geste sans sourciller. C'est le joueur qui décide du sens de résolution de l'attaque. **Une parade met immédiatement fin à une attaque tournoyante.**

EXEMPLE : C'est enfin le tour de Belzroch, le Népharite aux prises avec les Mishimans. Il décide de tenter une attaque tournoyante contre les trois Hatamoto qu'il a sur le dos (Hiroto a rejoint Yojinko et Tanaka). Le joueur effectue un seul jet, et obtient un 1 - réussite parfaite

Belzroch choisit d'utiliser sa réussite parfaite contre Yojinko. Le chef d'escouade n'a droit qu'à une seule blessure, il est donc automatiquement tué sur le coup. Tanaka et Hiroto ont droit chacun à un jet d'Armure, et même à deux car l'azogar inflige des Dommages 15 (x2). Ils ont une Armure de 24. Une fois soustraits les Dommages de l'arme et la Force 5 du Népharite, ce score est ramené à 4. Le joueur des Mishimans obtient un 10 et un 12 pour Hiroto. Le malheureux est tué à la première blessure, donc le deuxième résultat est sans conséquence. En revanche, les deux jets effectués pour Tanaka sont miraculeusement réussis. Le Hatamoto se retrouve tout seul, face à un Népharite en colère. Décidément, ce n'est pas son jour.

PARADE

Un combattant peut parer une attaque en combat rapproché avec n'importe quelle arme dont il dispose (s'il n'a pas d'arme, ou seulement une arme impropre au combat rapproché, on considère qu'il effectue une esquive à la place). **Il tente automatiquement de parer toutes les attaques de combat rapproché dirigées contre lui.** La parade ne nécessite aucune action elle se résume à un simple jet de dé.

Pour que votre combattant réussisse une parade, **vous devez obtenir, sur 1D20, un résultat inférieur ou égal à la moitié de son Combat Rapproché (arrondie à l'entier supérieur)**. En cas de succès, le coup de l'adversaire est bloqué ou détourné, et votre combattant ne subit aucun dommage. Un combattant ne peut pas tenter de parade quand la violence de l'attaque dépasse ses capacités. Autrement dit, **si la différence de Force entre deux combattants égale ou dépasse 3, le plus faible ne peut pas parer les coups du plus fort.**

Remarquez qu'un combattant peut parer Toutes les attaques au corps à corps dirigées contre lui, pas uniquement celles qui sont la conséquence d'une charge.





AUTRES ACTIONS

UTILISATION D'UN POUVOIR SPÉCIAL

Certains personnages possèdent des pouvoirs spéciaux, comme la faculté de manipuler la Symétrie Obscure ou les Mystères, ou celle de demander une frappe aérienne. L'intervention de ces pouvoirs réclame une action d'Utilisation d'un Pouvoir Spécial.

CONCENTRATION

Une action de Concentration permet à un personnage de bénéficier d'un bonus de + 4 au Pouvoir. Ceci représente le fait qu'il consacre toutes ses facultés mentales et spirituelles à la tâche entreprise. Cette action sert surtout à ceux qui détiennent des pouvoirs spéciaux, comme les Mystères ou la Symétrie Obscure. Cependant, il ne se reporte pas indéfiniment et le personnage en perd le bénéfice à la fin de son tour.

Le bonus de Concentration n'est cumulatif. Une seule action de concentration est possible.

DISSIMULATION

Dans une partie de Warzone, toutes les figurines sont bien en vue sur le terrain de jeu. Mais naturellement, pour de vraies troupes sur un vrai champ de bataille, c'est loin d'être le cas. L'ennemi peut parfaitement se tapir dans un renforcement, ou se cacher derrière un arbre ou un buisson. Il peut s'aplatir sans bouger dans les hautes herbes, attendant le moment de bondir de sa cachette pour passer à l'attaque. C'est pour simuler tout ceci que nous vous proposons l'action de Dissimulation.

Si votre personnage consacre une action à se dissimuler, placez un marqueur de Dissimulation à côté de sa figurine. Désormais, l'ennemi ne peut le voir que s'il réussit au préalable un jet de Repérage. Aussi longtemps que le personnage reste dissimulé, il ne peut pas être la cible d'un tir ou d'un pouvoir spécial. En revanche, il peut être pris dans la zone d'effet d'une grenade lancée sur un personnage proche, bien visible celui-là. Il est alors affecté normalement.

En principe, si le personnage se déplace ou ouvre le feu, il trahit sa présence et le marqueur de Dissimulation lui est retiré. Il existe pourtant certaines armes qui permettent de tirer sans dévoiler sa cachette. Ce point est abordé dans la description des armes concernées.

Il est tout à fait possible de se dissimuler sur un terrain dégagé, même en l'absence de toute cachette évidente. Considérez simplement que le personnage se couche par terre et tire avantage des hautes herbes ou de légères irrégularités du sol.

La Dissimulation permet au personnage d'effectuer uniquement des actions d'Infiltration, d'Attente, de Visée, de Repérage, de Commandement ou de concentration. Toute autre action l'amène automatique à se trahir.

Essayez d'imaginer que les figurines dissimulées sont invisibles. **Et n'oubliez pas qu'elles n'obstruent pas une ligne de mire.**

INFILTRATION

Un personnage dissimulé peut ramper subrepticement lieu d'effectuer un Déplacement normal. On parle alors d'Infiltration. **Son Déplacement est réduit de moitié, mais cela lui permet de rester dissimulé.** Un ennemi en attente devra le repérer avant de pouvoir lui tirer dessus. Il trahit sa présence s'il ouvre le feu, se déplace normalement ou effectue n'importe quelle autre action interdite à une personne dissimulée.

Le malus au Déplacement entraîné par l'Infiltration s'applique avant la prise en compte de tout autre modificateur dû au terrain. **Le Déplacement d'un personnage en Infiltration ne peut pas être ramené en dessous de 1 pas par action**, quels que soient les modificateurs qui interviennent.

REPÉRAGE

Pour voir un adversaire dissimulé, il faut commencer par le repérer. Le processus nécessite une action. Le joueur effectue un jet d'Autorité pour son personnage, qui doit disposer d'une ligne de mire jusqu'à l'ennemi embusqué. **Si ce dernier est à couvert, le jet d'Autorité subit un malus de 4.** En cas de réussite, l'ennemi est repéré et son marqueur de Dissimulation lui est retiré. En cas d'échec, le personnage ne remarque rien et son action est gaspillée. **La distance diminue les chances de détecter l'adversaire, en imposant un malus de -4 aux tentatives de repérage qui s'effectuent sur plus de 12 pas.**

Chaque action supplémentaire consacrée au Repérage augmente de +4 ses chances de réussir. Un personnage peut parfaitement repérer un adversaire,





tout en restant lui-même dissimulé jusqu'au moment de passer à l'attaque. Dans ce cas, il signale simplement par radio la position de l'adversaire à ses collègues.

EXEMPLE : Kruger cherche à repérer un soldat Imperial tapi dans une jungle épaisse à 15 pas de distance. Il a une Autorité de 15, le joueur doit donc obtenir un résultat égal ou inférieur à 7 ($15 - 4 - 4$). Il obtient un 10, Kruger ne remarque donc rien. Il consacre une deuxième action au Repérage. Cette fois, il lui suffit d'un 11 ($7 + 4$) puisque c'est sa seconde tentative. Le joueur obtient un 15, c'est à nouveau l'échec. Avec sa dernière action, Kruger tente un dernier effort désespéré. Cette fois il a besoin d'un 15, et il l'obtient. Le reste de l'escouade a maintenant une cible sur laquelle ouvrir le feu.

Réussite Parfaite. Vous pouvez retirer les marqueurs de Dissimulation de tous les adversaires qui sont dans la ligne de mire du personnage.

Maladresse. Votre personnage s'absorbe tellement dans ses recherches qu'il perd toutes ses autres actions pour ce tour.

COMMANDEMENT

Un indépendant peut donner des instructions à toute escouade alliée se trouvant à moins de 6 pas de lui. Il lui faut une action pour cela. Il peut ainsi activer une unité, sous réserve qu'elle ne l'ait pas déjà été dans ce tour et qu'elle ne soit pas en proie à la panique.

S'il choisit d'activer une unité, tous ses membres doivent immédiatement effectuer leurs actions comme si c'était leur tour. Ils commencent aussitôt que l'indépendant a terminé ses propres actions.

Un personnage ne peut commander qu'une seule unité par tour. Et il ne peut commander un autre indépendant que s'il possède une Autorité supérieure à la sienne.

Un personnage peut donner des ordres tout en restant dissimulé.

RALLIEMENT

Cette action ne peut être entreprise que par un indépendant. Elle lui permet de tenter de regrouper une escouade paniquée (voir "Panique, Déroute et Ralliement") présente à moins de 6 pas. Si le joueur réussit pour lui un jet d'Autorité, l'indépendant rallie l'escouade autour de lui.

Dans la mesure où le Ralliement suppose que l'indépendant se dresse à la vue des hommes pour les exhorter à reprendre courage, il est impossible de le faire tout en restant dissimulé. L'indépendant perd donc son éventuel marqueur de Dissimulation.

Un personnage ne peut procéder à un Ralliement qu'une fois par tour. Un personnage peut rallier une escouade puis l'activer dans le même tour par une action de Commandement.

ATTENTE

Un personnage qui attend ne fait rien, il se contente d'observer les réactions de l'adversaire. Il lui faut utiliser une action pour se mettre en position d'Attente, après quoi son tour prend fin. **Placez un marqueur d'attente à côté de sa figurine et procédez au reste de votre tour.**

Un personnage en Attente dispose en fait d'une action de réserve, qu'il peut utiliser en dehors de son tour normal. Si un adversaire accomplit n'importe quelle action visible dans son champ de vision, alors le personnage peut recourir à son action de réserve.

Un personnage en Attente peut interrompre à tout moment le Déplacement d'un adversaire. Une fois son action de réserve accomplie, retirez-lui son marqueur d'Attente. Votre adversaire termine ensuite son tour normalement.

Le personnage n'est aucunement obligé de sortir de sa réserve dès qu'un ennemi s'inscrit dans son champ de vision. Il peut parfaitement attendre que le reste de l'escouade se rapproche. Mais une fois qu'une escouade ou un indépendant a terminé son tour, le personnage ne peut plus rien entreprendre contre lui.

Les restrictions de Tir habituelles prennent le pas sur les règles de l'Attente. Ainsi, il est interdit de laisser approcher toute une escouade puis de tirer sur son chef s'il se déplace en dernier, à moins qu'il ne se rapproche davantage du personnage que n'importe quel autre membre de l'escouade.

Si un ennemi ne se déplace pas, mais accomplit une action visible, comme par exemple un Tir, votre personnage ne peut y répondre qu'une fois cette action terminée. Le principe de base est que si l'adversaire effectue une action nécessitant un jet de dé, votre personnage doit attendre qu'il ait fini avant d'intervenir, alors que dans le cas d'une action ne





nécessitant aucun jet, il peut l'interrompre quand bon lui semble.

Un personnage ne peut réagir qu'aux actions d'un adversaire qu'il peut voir, ce qui veut dire qu'un ennemi progressant par Infiltration ne risque rien tant qu'il reste dissimulé. S'il ouvre le feu, le personnage en Attente ne peut réagir qu'après qu'il a tiré et révélé ainsi sa position. S'il entreprend un Déplacement normal, votre personnage peut l'interrompre à condition de disposer d'une ligne de mire.

Une action d'Attente ne donne pas droit à une action qui ne peut être effectuée qu'une fois par tour (comme un Ralliement, un Commandement ou l'Utilisation d'un Pouvoir Spécial).

Un marqueur d'Attente reste en place jusqu'au prochain tour du personnage ou jusqu'à ce qu'il ait utilisé son action de réserve, après quoi il est retiré du terrain.

Ce que vous pouvez faire :

- Vous pouvez **Tirer** sur un adversaire, à condition de viser le premier qui se présente dans votre ligne de mire, ou d'attendre que l'escouade adverse au complet en ait terminé avec ses actions pour viser l'adversaire le plus proche.
- Vous pouvez **Plonger à couvert**
- Vous pouvez tenter de **Repérer** un adversaire.
- Vous pouvez tenter de **Détecter un sniper**. Ceci ne compte pas comme une action.
- Vous pouvez lancer une **Contre-Charge**.

Ce que vous ne pouvez pas faire

- Vous ne pouvez pas effectuer des actions qui ne s'accomplissent qu'une fois par tour, telles que les actions d'utilisation d'un pouvoir spécial, de ralliement ou de commandement.
- Vous ne pouvez pas vous **Dissimuler**.

PLONGEON À COUVERT

Quand les obus retombent en sifflant, les soldats bien entraînés réagissent en se jetant à couvert. Un soldat en Attente qui devient la cible d'une arme explosive, comme un lance-grenades ou un lance-roquettes, a une chance de pouvoir réagir. Le joueur effectue pour lui un jet d'Autorité. En cas de réussite, le personnage a droit à une action de Déplacement. En cas d'échec, il doit rester sur place. C'est sa nouvelle position qui détermine s'il est touché, ou dans quel

cercle du marqueur d'explosion il se trouve. Dans un cas comme dans l'autre, il perd le bénéfice de son action de réserve. Retirez-lui son marqueur d'Attente.

DETECTION D'UN SNIPER

Il s'agit d'une action de Repérage un peu particulière. Elle sert principalement contre les adversaires capables d'attaquer tout en restant dissimulés, comme les Vagabonds des Ombres de Mishima.

Une Détection de sniper ne peut s'effectuer que par un combattant en Attente de l'escouade prise pour cible. Le jet s'effectue aussitôt après l'attaque du combattant embusqué. En cas de réussite, le marqueur de Dissimulation est retiré de la figurine ; tous les autres membres de l'escouade en Attente peuvent désormais attaquer le tireur débusqué.

La différence entre une Détection de sniper et un Repérage ordinaire est que la première s'effectue automatiquement, sans nécessiter aucune action. Tous les combattants en Attente de l'escouade prise pour cible ont droit à un test de Détection de sniper.



PEUR

La peur est provoquée par des combattants si imposants, si effrayants ou auréolés d'une telle réputation qu'ils amènent automatiquement leur adversaire à considérer sa propre mortalité. Un combattant qui inspire la peur provoque la retraite de ses ennemis avant même de devoir livrer bataille.

Les unités qui affrontent un combattant inspirant la peur prennent surtout conscience du danger quand elles se rapprochent de lui. Dès qu'il devient évident que le prochain déplacement de l'ennemi risque d'être la dernière chose qu'elles verront de leur vivant, elles commencent à ressentir les effets de la peur.

Test de panique Chaque fois qu'un combattant inspirant la peur s'approche à moins de 6 pas d'un adversaire, ce dernier doit immédiatement faire l'objet d'un test de panique (ou de déroute dans le cas d'une unité déjà paniquée et brisée). De plus, tout combattant





ou unité CHARGÉ par un combattant inspirant la peur doit faire l'objet d'un nouveau test de panique.

Succès. En cas de réussite, l'unité surmonte ses appréhensions et perd toute crainte du combattant jusqu'à la fin de la bataille.

Échec. En cas d'échec, l'unité subit les conséquences de la panique ou éventuellement de la déroute.

Immunité. Tout combattant immunisé contre la panique est également immunisé contre la peur. Les figurines grandes et géantes sont toutes immunisées contre la peur, comme le sont tous les Népharites.



MORAL

Dans Warzone, les tests de moral servent à différentes choses. Ils sont utilisés pour décider si un combattant a suffisamment d'autodiscipline pour garder son sang-froid dans une situation désespérée. La principale différence entre un test de moral et un test ordinaire est que le test de moral peut s'appliquer à une unité entière. Quand un joueur effectue un test de moral pour un combattant isolé, il fait un jet sous son Autorité. **Quand il l'effectue pour une escouade, il fait le jet sous l'Autorité de son chef.** On voit ainsi en quoi le chef est responsable de la cohésion de l'escouade. **Pour réussir un test de moral, le joueur doit obtenir un nombre inférieur ou égal à l'Autorité du combattant.**

PANIQUE

Beaucoup de choses peuvent être source de panique sur le champ de bataille. Si le sort des armes lui est contraire et que ses camarades tombent les uns après les autres ou s'il est confronté à un adversaire particulièrement effrayant, un combattant peut céder à la panique. Certains sont invulnérables à la panique, et c'est alors indiqué dans leur profil ; mais la plupart ne le sont pas, et doivent donc réussir un test de moral pour conserver leur sang-froid.

Une unité fait l'objet d'un test de moral dans les situations suivantes

- Quand l'escouade a subi 50% de pertes ou plus;
- À chaque nouvelle perte subie par l'escouade après ces 50 %;

- Quand les blessures d'un indépendant sont réduites de 50% ou plus ;
- À chaque nouvelle blessure subie par l'indépendant après ces 50% de réduction ;

Ces tests s'effectuent avec les restrictions suivantes

- Une unité en proie à la panique n'a pas besoin de faire de nouveaux tests de moral contre la panique ;
- Une unité ne peut faire l'objet que d'un seul test de moral au cours de son tour ;
- Un test de moral s'effectue à la fin du tour de l'unité active.

EXEMPLE : une escouade de 8 Marines attaque une escouade de 8 ashigarus. Leur tour n'est qu'à moitié écoulé que les Marines ont déjà tué 4 ashigarus, qui devront donc faire l'objet d'un test de moral à la fin du tour des Marines. Toutefois, les Marines tuent un autre ashigaru avant la fin de leur tour. Cette perte supplémentaire, qui aurait normalement dû occasionner un test de moral, restera sans autre conséquence pour les ashigarus puisqu'on ne peut pas leur demander plus d'un test de moral dans le même tour.

RÉSISTANCE À LA PANIQUE

Pour résister aux effets de la panique, une unité doit réussir un test de moral, en appliquant les règles suivantes

- Les indépendants utilisent leur propre Autorité pour le test de moral ;
- Une escouade fait un seul test pour toute l'escouade, en utilisant l'Autorité de son chef ;
- Les membres de l'escouade hors de distance de commandement ne bénéficient pas du test unique du reste de l'escouade ; ils doivent faire leur propre test de moral, avec leur Autorité réduite de moitié, comme indiqué au paragraphe Chefs d'escouade et distance de commandement.

EFFETS DE LA PANIQUE

Si une unité rate son test de moral, elle cède à la panique ; on place un marqueur de panique à côté d'elle, et elle observe les règles suivantes:

- Tous les marqueurs d'attente de l'unité lui sont retirés ;





- Les caractéristiques de COM, de TIR et de POU de tous les membres de l'unité sont diminuées de moitié (arrondies à l'entier inférieur). Ces effets sont cumulatifs avec ceux de la distance de commandement, autrement dit, un membre d'escouade paniqué hors de distance de commandement de son chef voit ses caractéristiques réduites deux fois ! Comme vous le voyez, il n'est pas sorti de l'auberge...
- Des combattants paniqués ne peuvent pas se mettre en attente, ni viser, ni charger, ni contre charger. Ils ne peuvent pas non plus utiliser un pouvoir surnaturel ou une faculté spéciale qui nécessiterait la dépense d'une action.

RALLIEMENT

Une unité en proie à la panique peut tenter d'opérer un ralliement afin de retrouver son sang-froid. Au début de son tour, **l'unité paniquée effectue un test de moral**, comme indiqué au paragraphe Résistance à la panique. Si un combattant paniqué hors de distance de commandement est revenu à moins de 6 pas de son chef d'escouade, il reste paniqué mais, au début de son prochain tour, il pourra utiliser l'Autorité de son chef pour tenter son ralliement. Si ce test de moral est réussi, l'unité n'est plus paniquée et peut effectuer son tour normalement. **Toutefois, la position des unités ennemies exerce une influence sur ce test de moral :**

- Si un membre de l'unité paniquée a un quelconque adversaire dans sa ligne de mire, le test de ralliement s'effectue avec un malus de -4 à l'Autorité.
- Si aucun membre de l'unité paniquée n'aperçoit le moindre adversaire, le test de ralliement s'effectue sans modificateur.
- Certains indépendants peuvent utiliser une action de commandement afin de rallier une unité. Le chef de l'unité paniquée doit se trouver à distance de commandement de l'indépendant, et ce dernier n'a droit qu'à un seul essai durant son tour.



VEHICULES

REGLES GENERALES

Sauf indication contraires les véhicules de votre armée observent les règles suivantes

- même limitation en nombre que les indépendants, même s'ils n'entrent pas dans le calcul du total d'indépendants présents dans votre armée. En d'autres termes, une force ne peut pas contenir plus de véhicules NI plus d'indépendants qu'elle ne compte d'escouades ordinaires.
- ...ne peuvent ni se dissimuler ni s'infiltrer.
- ...ne permettent pas de viser.
- ...ne nécessitent aucune préparation au recul ni verrouillage de la cible.
- ...ne bénéficient jamais d'un bonus de charge.
- ...et leur équipage ne peuvent effectuer une action d'attente que si, à faction précédente, ils étaient arrêtés (autrement dit, s'il s'agissait d'une action d'attaque ; voir plus loin). Ce qui signifie qu'un véhicule avec une vitesse de déplacement minimale (généralement les véhicules volants) n'a pas droit à une action d'attente. Cette attente du véhicule donne droit uniquement à des tirs ou des repérages de l'équipage, dont toutes les allions doivent s'effectuer en une fois
- ...sont tellement massifs et rudimentaires qu'ils sont insensibles au Don de la Symétrie Obscure de Court-Circuit .
- ...sont sujets aux règles ordinaires de la panique, à ceci près qu'un équipage n'abandonnera pas son véhicule ; considérez l'équipage comme une escouade ordinaire en ce qui concerne la panique (mais pas pour le décompte du total d'indépendants et de véhicules autorisés) .
- ...ont un seul conducteur/pilote. Certains possèdent un équipage plus conséquent, avec par exemple des mitrailleurs ou des officiers..
- ...s'achètent indépendamment de leur équipage traitez les véhicules comme des pièces d'équipement normales (le profil de chaque véhicule précise le type d'équipage qu'il nécessite) .
- ...ne peuvent pas commander ni recevoir des ordres .
- ...et leur équipage ne peuvent pas utiliser d'équipement spécial ni recevoir de facultés héroïques





PROFIL DES VÉHICULES

À l'instar des combattants ordinaires, dans Warzone les véhicules se définissent par un profil, réunissant l'essentiel de ce que vous avez besoin de savoir au sujet de leurs performances sur le champ de bataille.

En plus de ses six caractéristiques habituelles, chaque véhicule est également dit **OUVERT** ou **FERMÉ** (ce qui fait une différence lorsqu'on lui tire dessus), **LÉGER**, **NORMAL** ou **LOURD** (ce qui affecte entre autres choses sa maniabilité) et à **ROUES**, à **CHENILLES**, sur **COUSSIN D'AIR** ou **VOLANT** (ce qui joue sur les effets du terrain).

DÉPLACEMENT (DE). C'est le nombre de pas pouvant être couverts par le véhicule au cours d'une action de déplacement. Si le passager quitte le véhicule, il utilise naturellement sa propre caractéristique de Déplacement.

ACTIONS (Ac). C'est le nombre d'actions dont dispose chaque passager à bord du véhicule. Là encore, s'ils quittent le véhicule pour une raison ou pour une autre, les passagers retrouvent la caractéristique Actions de leur propre profil.

BLESSURES (BL). C'est le nombre de coups que peut encaisser le véhicule avant d'être détruit. Plus cette caractéristique est élevée, plus le véhicule a de chances de voir la fin de la partie. Elle ne concerne que le véhicule lui-même - si le conducteur ou un de ses passagers se fait toucher, on utilise le profil du blessé.

ARMURE (AR). C'est la mesure du blindage du véhicule. Plus cette caractéristique est élevée, plus le véhicule a de chances de sortir indemne d'un coup direct.

COÛT. C'est le nombre de points à dépenser pour acquérir le véhicule.

TYPES DE VÉHICULES

On compte quatre principaux types de véhicules dans Warzone

- Les véhicules à roues (voitures, motos, etc.)
- Les véhicules à chenilles (chars, etc.)
- Les véhicules sur coussin d'air (panzers, etc.)
- Les véhicules volants (avions, hélicoptères, etc.)

Le type du véhicule affecte principalement son déplacement, mais peut également entraîner d'autres

conséquences. De plus, un véhicule est considéré comme couvert ou découvert, et comme léger, normal ou lourd.

Véhicule à roue. Les véhicules à roues sont parfaits pour le franchissement des collines, des dunes et des ruisseaux. Ils sont beaucoup moins adaptés à la traversée des forêts, des barricades et des murs.

Pour refléter ceci, **les véhicules à roues ne sont aucunement ralentis par les montées, les petites rivières ou les taillis**. En revanche, d'autres formes de couvert et certains obstacles leur infligent des dommages : les barricades en dur, les murs, les arbres et tout autre élément de décor susceptible de provoquer une collision (voir les règles de collision page 11).

Véhicule à chenilles. Les véhicules à chenilles sont conçus pour progresser même à travers le terrain le plus difficile. En conséquence, **ils ne sont pas ralentis par les montées, les petites rivières, les forêts, les barricades et les murs de petite taille, les buissons et les taillis, les terrains accidentés** ou dangereux ou les décombres.

Les véhicules à chenilles peuvent effectuer une rotation spéciale, au prix d'une action, qui les autorise, en bloquant une de leurs chenilles, à pivoter sur eux-mêmes jusqu'à décrire un tour complet.

Les arbres qu'ils fauchent sont retirés de la table de jeu.

Véhicules sur coussin d'air. Les véhicules sur coussin d'air sont conçus pour survoler le terrain à très basse altitude. À l'instar des véhicules à chenilles, **ils ne sont pas ralentis par les montées, les petites rivières, les forêts, les barricades et les murs de petite taille, les buissons et les taillis, les terrains accidentés ou dangereux ou les décombres**.

Les véhicules sur coussin d'air peuvent effectuer une rotation spéciale, au prix d'une action, qui les autorise à pivoter sur eux-mêmes jusqu'à décrire un tour complet.

Véhicule volant. Les véhicules volants planent souvent au-dessus des champs de bataille de Warzone. En vol, ils ignorent tous les modificateurs de déplacement dus au terrain.

La plupart des véhicules volants sont incapables de faire du sur-place et possèdent donc **un déplacement minimum égal à la moitié de leur déplacement** (arrondie à l'entier inférieur). Sauf lorsqu'ils sont posés sur le sol, **ils doivent toujours se déplacer à chaque action**, ce qui signifie qu'ils ne peuvent accomplir que des actions de DÉPLACEMENT et d'ENGAGEMENT.

Les hélicoptères : Ces véhicules volants peuvent faire du sur-place et même se déplacer à reculons (à la





moitié de leur vitesse normale). De plus, ils peuvent effectuer une rotation spéciale, au prix d'une action, qui les autorise à s'arrêter pour pivoter sur eux-mêmes jusqu'à décrire un tour complet. Par ailleurs, ils ne sont soumis à aucun déplacement minimum. Pour le reste, ils observent toutes les règles habituelles des véhicules volants. Les combattants volants tels que **les Banshees Martiens équipés de réacteur dorsaux, ou les Inquisiteurs sous l'influence d'un sort d'Envol, ou encore les pilotes de Barracudas, sont également considérés comme des hélicoptères.**

TAILLE DES VEHICULES

La taille d'un véhicule détermine le nombre de virages qu'il peut effectuer en une action. Elle devient également importante dans les collisions ou les explosions

Véhicules légers. Les véhicules légers se caractérisent par leur rapidité et leur maniabilité. En conséquence, ils peuvent effectuer jusqu'à trois virages à 45 degrés au cours d'une action de déplacement. Un véhicule léger est une figurine grande taille.

Véhicules normaux : Les véhicules normaux ont droit à deux virages à 45° au cours d'une action de déplacement de déplacement Un véhicule normal est une figurine géante

Véhicules lourds. Les véhicules lourds sont des monstres de destruction, massifs et maladroits, souvent lourdement armés et blindés. Leurs grandes capacités offensives et défensives restreignent quelque peu leur agilité, si bien qu'ils n'ont droit qu'à un seul virage à 45 degrés au cours d'une action de déplacement. Un véhicule lourd est une figurine géante.

VEHICULE COUVERT & DECOUVERT

Toutes ces considérations sont prises en compte dans la table de Localisations (voir plus loin).

En ce qui concerne les Mystères ou la Symétrie Obscure, l'équipage se trouve dans la ligne de mire d'un éventuel observateur si le véhicule est découvert, mais pas s'il est couvert.

Lorsqu'on lui tire dessus, il est parfois utile de savoir si un véhicule est couvert ou découvert. Dans le premier cas, le conducteur et/ou l'équipage sont protégés par son blindage, tandis que dans le second ils sont entièrement à découvert.

ACHAT DES VÉHICULES

La règle de base qui préside à l'acquisition d'un véhicule est très simple : considérez le véhicule comme n'importe quelle autre pièce d'équipement. Pourtant, il y a quelques détails supplémentaires à garder en mémoire.

Lorsque vous achetez un véhicule, le conducteur et l'équipage ne sont jamais inclus dans le prix ; vous devez les acheter séparément, sans en omettre un seul. Il est interdit de déployer un véhicule avec un équipage réduit.

Les véhicules s'achètent individuellement, mais **ils n'entrent pas dans le décompte de vos indépendants. Vous avez droit à autant de véhicules que d'indépendants.** Certains véhicules, conçus pour s'acheter en escouades, n'entrent pas dans le décompte total de vos véhicules.

L'équipage est considéré comme faisant partie du véhicule. Bien qu'il soit traité comme une escouade au regard de la panique et autres, il ne vous donne pas droit à d'autres indépendants ou véhicules. Sauf indication contraire, les véhicules Imperial appartiennent à l'armement Imperial ; les véhicules Capitol, à l'armement Capitol, et ainsi de suite...

ESCOUADES DE VÉHICULES

La seule chose qui distingue une escouade de véhicules d'un véhicule unique est que vous pouvez activer simultanément tous les véhicules d'une escouade (à condition qu'ils se trouvent tous à une distance de commandement de 12 pas). Une fois (escouade activée, vous choisissez un premier véhicule qui effectue toutes ses actions, puis un second, et ainsi de suite.

Tous les véhicules de l'escouade doivent effectuer la totalité de leurs actions avant que vous ne puissiez activer votre prochaine escouade. Et, comme tous les véhicules, une escouade de véhicules ne peut pas recevoir d'ordres d'un indépendant.

DISTANCE DE COMMANDEMENT

Les véhicules doivent se trouver **à une distance de commandement de 12 pas les uns des autres pour pouvoir être activés en escouade.** Sinon, ils doivent être activés séparément.





ACTIVATION D'UN VÉHICULE

Un véhicule est considéré comme une escouade ordinaire en ce qui concerne son activation.

VÉHICULES ET ACTIONS

Chaque véhicule possède sa propre caractéristique Actions, qui représente en gros celle de son équipage (La plupart des véhicules et des membres d'équipage disposent de trois actions ; le comportement de ceux qui disposent de plus ou de moins d'actions est détaillé plus loin).

En bref, une fois activé, un véhicule a droit à trois actions, à choisir parmi les trois suivantes

- Déplacement (déplacement seul)
- Engagement (déplacement et attaque mêlés)
- Attaque (attaque seule)

Au cours de ces "actions du véhicule", les membres d'équipage peuvent de leur côté entreprendre d'autres actions, telles qu'un repérage, l'utilisation d'un pouvoir spécial, le ralliement, le commandement, etc.

DÉPLACEMENT. Une action de déplacement signifie que le conducteur conduit pendant que le reste de l'équipage s'affaire de son côté - généralement à repérer l'ennemi et à lui tirer dessus.

Un véhicule qui effectue une action de déplacement **peut avancer d'un nombre de pas égal à sa caractéristique du même nom**, selon les règles de déplacement détaillées plus loin. **Le conducteur est totalement absorbé par sa conduite et ne peut pas attaquer** (même s'il possède une arme), mais tous les autres membres d'équipage sont libres d'agir à leur guise, et notamment d'attaquer (selon les règles d'Attaque depuis un véhicule" détaillées). Cependant, un véhicule en mouvement est une plate-forme de tir particulièrement instable, et **l'équipage subit un malus de -4 à toutes ses actions lorsque le véhicule effectue une action de DÉPLACEMENT** Ce malus ne s'applique pas au test d'Autorité du conducteur en cas de perte de contrôle.

ENGAGEMENT. Une action d'engagement signifie normalement que le conducteur conduit lentement pendant que le reste de l'équipage s'affaire de son côté. **Une action d'engagement permet au véhicule de progresser d'un nombre de pas égal à la MOITIÉ de sa caractéristique de Déplacement** (arrondie à l'entier inférieur), selon les règles de déplacement détaillées plus loin. **Un véhicule qui engage le combat ne peut pas effectuer plus d'un virage.**

Le conducteur est moins absorbé par sa conduite et peut attaquer (s'il possède une arme). Tous les autres membres d'équipage sont libres d'agir à leur guise, y compris d'attaquer (selon les règles d'"Attaque depuis un véhicule" détaillées page 74).

Si le conducteur choisit d'attaquer tout en conduisant, il subit un malus de -4 à son attaque. L'équipage subit pour sa part un malus de -Z à TOUTES ses actions lorsque le véhicule effectue une action d'ENGAGEMENT Ces malus ne s'appliquent pas au test d'Autorité du conducteur en cas de perte de contrôle.

ATTAQUE. Si le véhicule effectue une action d'attaque, **il est immobilisé durant toute la durée de l'action**. Tous les membres d'équipage sont libres d'agir à leur guise et d'attaquer (selon les règles d'"Attaque depuis un véhicule").

Aucun modificateur ne s'applique aux jets de l'équipage lors d'une action d'attaque du véhicule.

AUTRES RÈGLES

ORDRE D'EXÉCUTION DES ACTIONS DE L'ÉQUIPAGE. Au cours d'une action du véhicule, les membres d'équipage peuvent agir dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez ainsi décider que le conducteur commence par conduire, puis que le sergent procède à un repérage, puis que les artilleurs tirent l'un après l'autre. OU vous pouvez choisir de faire d'abord repérer le sergent, puis tirer les artilleurs, et enfin de faire conduire le conducteur. Toutes ces actions de l'équipage se déroulant au cours d'une des actions du véhicule.

IN ACTIONS. Si un membre d'équipage choisit de ne rien faire durant l'une des actions du véhicule, il perd le bénéfice de son action - **il ne peut pas la mettre de côté pour plus tard.**

LE CONDUCTEUR. Le conducteur est le seul membre d'équipage capable de CONDUIRE le véhicule. S'il souhaite effectuer autre chose durant une action, ce ne peut être que lors d'une action d'attaque du véhicule. De même, s'il est tué ou mis hors de combat, le véhicule devient un parfait pigeon d'argile pour les balles ennemies.

Chaque fois que le conducteur est touché par une attaque adverse, vous devez procéder à un test de perte de contrôle. S'il reçoit en plus une blessure, vous devrez procéder à un second test de perte de contrôle.





VÉHICULES AVEC PLUS OU MOINS DE TROIS

ACTIONS. Si le véhicule a quatre actions, alors tous les membres d'équipage peuvent effectuer quatre actions par tour également. S'il n'en possède que deux, alors l'équipage n'a droit qu'à deux actions.

VÉHICULES ET ACTIONS D'ATTENTE. Le véhicule peut effectuer une action d'attente s'il n'a pas utilisé sa dernière action. Lorsque l'attente est activée, tous les membres d'équipage peuvent repérer ou attaquer, mais ils doivent tous agir simultanément.

MEMBRES D'ÉQUIPAGE AVEC PLUS OU MOINS DE TROIS ACTIONS.

Seul UN des membres d'équipage a droit à davantage d'actions que le véhicule (ce peut être par exemple le héros ou le capitaine qui le commande).

Un membre d'équipage possédant plus d'actions que le véhicule a droit à une action gratuite aussitôt après l'une quelconque des actions du véhicule. Il ne peut pas faire davantage que doubler son action, et ces deux actions doivent s'effectuer l'une après l'autre.

EXEMPLE : Henri active son char, qui possède trois actions et quatre membres d'équipage - un conducteur, un artilleur en tourelle (un sergent avec quatre actions) et deux artilleurs latéraux.

En pratique, cela veut dire que le véhicule a droit à trois actions au cours de chacune desquelles chaque membre d'équipage peut effectuer une chose - tirer, conduire, repérer, etc.

Pour sa première action, Henri choisit de DÉPLACER son véhicule. Aucun ennemi n'apparaît au cours de son déplacement, si bien qu'il avance sans encombre d'un nombre de pas correspondant à la totalité de son Déplacement. L'équipage (à l'exception du conducteur, qui "conduit") ne peut rien faire, puisqu'il ne voit aucune cible adverse.

Le véhicule vient d'effectuer sa première action ; en pratique, une action de conduite pour le conducteur et une "inaction" pour chacun des membres d'équipage.

Des troupes hostiles sont maintenant visibles. Pour sa seconde action, Henri décide d'ENGAGER le combat. Le sergent tente un repérage - et réussit. Il décide de tirer immédiatement depuis la tourelle (il a une action gratuite à chaque tour, puisqu'il dispose d'une action de plus que le véhicule). Puis le conducteur poursuit son avance (à mi-vitesse) et l'artilleur gauche tente à son tour un repérage (réussi). L'artilleur droit n'a toujours aucune cible en vue et perd sa deuxième action.

Henri continue son ENGAGEMENT au cours de sa troisième action. L'artilleur gauche commence par tirer sur la cible qu'il vient de repérer, mais la manque. Le sergent dans la tourelle tire également, puis le conducteur fait encore avancer son véhicule de huit pas et l'artilleur droit peut enfin tirer.
Fin du tour.

DÉPLACEMENT

Les véhicules se déplacent comme des combattants ordinaires, à quelques exceptions près qui sont couvertes plus bas.

VIRAGES

Un véhicule normal a droit à deux virages à 45 degrés par action de déplacement (sauf indication contraire). Les véhicules légers ont droit à trois virages, et les lourds ne peuvent en faire qu'un seul. N'oubliez pas qu'un véhicule ne peut effectuer qu'un seul virage dans une action d'engagement.

Certains véhicules (hélicoptères, hovercrafts, véhicules à chenilles) peuvent également effectuer un virage spécial (une rotation) au prix d'une action. Un virage s'effectue toujours autour du centre du véhicule. Il faut toujours une progression d'au moins un pas avant chaque virage, même en début d'action.

QUAND TOURNER

Le ou les virages d'un véhicule peuvent prendre place à n'importe quel moment de son déplacement.

MARCHE ARRIÈRE

Tous les véhicules à l'exception des véhicules volants peuvent reculer en marche arrière à la moitié de leur caractéristique de Déplacement (arrondie à l'entier supérieur). Le passage de la marche avant à la marche arrière nécessite une action complète, au cours de laquelle le véhicule reste immobile. Les véhicules volants ne peuvent pas faire marche arrière, sauf les hélicoptères.

PERTE DE CONTRÔLE

Dans Warzone, un conducteur peut perdre le contrôle de son véhicule pour toutes sortes de raisons, s'il rentre dans un obstacle par exemple, ou s'il se fait rentrer dedans, tirer dessus, etc. Dans certains cas, il est spécifiquement indiqué que le véhicule échappe au contrôle de son conducteur, mais la plupart du temps **on réclame un "test de perte de contrôle", ce qui veut dire un test d'Autorité pour le chauffeur.** En





cas d'échec, c'est l'accident ; en cas de réussite, il ne se passe rien. Si le conducteur est tué, le véhicule ne peut pas échapper à son contrôle. **Chaque fois qu'il se produit un accident, lancez 1 D20 et reportez-vous à la table de Perte de Contrôle.**

Le résultat de la perte de contrôle s'applique immédiatement après l'échec du test d'Autorité. Une perte de contrôle est comme une maladresse, en ceci **qu'elle fait perdre au véhicule toutes ses actions restantes pour le tour.** C'est toujours le propriétaire du véhicule qui lance le dé sur la table de Perte de Contrôle.

TABLE DE PERTE DE CONTRÔLE

1D20	RÉSULTAT
1-2	Le véhicule fonce en avant de tout son Déplacement.
3-5	Le véhicule vire à droite, sur 45 degrés puis fonce en avant sur la moitié de son Déplacement.
6-8	Le véhicule vire à gauche sur 45 degrés puis fonce en avant sur la moitié de son Déplacement.
9-11	Le véhicule vire à droite sur 45 degrés puis fonce en avant de tout son Déplacement.
12-14	Le véhicule vire à gauche sur 45 degrés puis fonce en avant de tout son Déplacement.
15-17	Le véhicule fonce en avant de tout son Déplacement. Relancez ensuite le dé sur cette table en ignorant les résultats 15 et supérieurs.
18	Rupture d'un pneu/chenille/aile/rotor ! Continuez à lancer le dé sur cette table (en ignorant les résultats 15 et supérieurs) jusqu'à ce que le véhicule s'écrase ou sorte du terrain de jeu !
19-20	Le véhicule ouvre le feu avec une de ses armes déterminées aléatoirement contre le plus proche combattant dans son arc de tir. Relancez ensuite le dé sur cette table en ignorant les résultats 15 et supérieurs.

COLLISION

Un véhicule peut rentrer dans toutes sortes d'obstacles. Voici comment gérer ces collisions. Une collision se produit lorsqu'un véhicule arrive au contact d'un élément de terrain ou obstacle infranchissable pour lui (généralement un mur ou un autre véhicule). Les seules exceptions sont le choc d'un véhicule lourd avec une figurine normale ou petite taille, et celui d'un véhicule normal ou léger avec une figurine petite taille ; ce genre de collisions n'entraîne aucun dommage pour le véhicule. Les dommages d'une collision se calculent comme si le véhicule se percutait lui-même (voir "Percussion," plus loin). Si un véhicule rentre dans un autre, ils se percutent l'un l'autre. Ne faites pas de jet de

localisation pour une collision ; c'est toujours le "véhicule" (résultat 1-12 sur la table de Localisations) qui est touché. Une collision ne donne pas droit à un jet d'Armure. La percussio n d'un véhicule entraîne un test de perte de contrôle. Quelle que soit sa taille, un combattant percuté ne peut pas plonger sous un hovercraft.

VÉHICULES AÉRIENS

Les figurines des véhicules aériens sont traitées un peu différemment des figurines ordinaires. En règle générale, nous vous conseillons de les déplacer sur le plateau de jeu comme n'importe quelle autre figurine, mais vous pouvez aussi les placer sur des socles pour marquer leur élévation. Pour faciliter au maximum la gestion des véhicules aériens, nous considérerons qu'ils sont, soit AU SOL (= posés), soit EN VOL (= à une altitude de 10 pas).

DÉPLACEMENT DES VÉHICULES AÉRIENS

Les véhicules aériens virent et se déplacent comme n'importe quel autre véhicule, à quelques exceptions près.

- Les hélicoptères peuvent, au prix d'une action complète, pivoter sur eux-mêmes jusqu'à décrire un tour complet.
- La plupart des véhicules volants sont incapables de faire du sur-place et possèdent **donc un déplacement minimum égal à la moitié de leur déplacement** (arrondie à l'entier inférieur). Sauf lorsqu'ils sont posés au sol, ils doivent toujours se déplacer à chaque action, ce qui signifie qu'ils ne peuvent accomplir que des actions de Déplacement et d'engagement.

ATTERRISSAGE

Un véhicule aérien peut atterrir à tout moment sur simple indication du joueur. Il est alors considéré comme posé au sol et ne peut plus se déplacer jusqu'au décollage. **Un véhicule doit être posé au sol pour effectuer un ralliement.** Un véhicule aérien posé au sol ne peut pas attaquer. Un véhicule aérien posé au sol peut être attaqué en combat rapproché.

ATTAQUE DEPUIS OU CONTRE UN VÉHICULE AÉRIEN

Sauf indication contraire, **aucun véhicule aérien ne peut attaquer une cible au sol qui se trouve à moins de 10 pas.** Cette restriction ne s'applique pas aux autres cibles aériennes.





Toute attaque contre un véhicule aérien en vol s'effectue avec un malus de -4 (sauf contre les hélicoptères).

De nombreux véhicules aériens doivent se déplacer à chaque action, ce qui veut dire en pratique qu'ils ne peuvent pas effectuer d'actions d'attaque.

On ne peut attaquer un véhicule aérien en combat rapproché que s'il est posé au sol. Deux véhicules aériens ne peuvent pas se percuter en vol.

Les armes avec une portée maximale de 10 pas ou moins ne permettent pas d'atteindre un véhicule en vol ; même chose pour les fusils à pompe et les lance-flammes dont le marqueur de portée mesure moins de 10 pas.

ATTAQUE AVEC UN VÉHICULE

COMBAT RAPPROCHÉ

Un véhicule qui attaque en combat rapproché cherche à percuter sa cible (voir "Percussion", plus bas). Si le conducteur ou un autre membre de l'équipage d'un véhicule découvert (uniquement) désire tenter une attaque en combat rapproché, voyez "Attaque au passage," ci-dessous.

ATTAQUE AU PASSAGE

Une attaque "au passage" signifie que le véhicule passe juste à côté d'un adversaire et que le conducteur ou un membre de l'équipage se penche à l'extérieur pour le frapper avec une arme de contact. Parfois avec des résultats dévastateurs. **Une attaque au passage ne peut se tenter que si le véhicule est en train d'engager le combat** et que son déplacement l'amène à moins d'un pas de l'adversaire. Commencez par terminer le déplacement, puis résolvez l'attaque.

La victime peut faire un bond de côté si le joueur réussit pour elle un test d'Autorité. Dans ce cas, l'attaque se solde par un échec. Si la victime ne parvient pas à s'écarter, procédez à une attaque de combat rapproché normale. **S'il touche, l'assaillant bénéficie d'un bonus de +4 aux dommages !**

- L'attaquant ne peut pas utiliser d'arme secondaire dans une attaque au passage, et la victime n'a pas droit à un jet de parade.
- Il est impossible d'effectuer une attaque au passage contre un adversaire dissimulé - ce dernier doit d'abord être repéré.
- Si la victime est en attente, voyez "Contre-attaque au passage,"

- Si un véhicule en train d'effectuer **une attaque au passage percute un combattant dissimulé, ce dernier a tout de même droit à son attaque gratuite habituelle.**

TIR

Pour ouvrir le feu avec l'une des armes du véhicule, procédez simplement à un jet d'attaque ordinaire, en considérant la caractéristique Tir de l'artilleur.

Arc de tir : l'arc de tir de chaque arme du véhicule est précisé dans sa description.

PERCUSSION

Percuter un adversaire consiste purement et simplement à lui rouler dessus. Inutile de faire un jet d'attaque. **Toutefois, la victime peut s'écarter d'un bond si le joueur réussit pour elle un test d'Autorité.** Dans ce cas, éloignez sa figurine juste assez pour la placer hors du chemin du véhicule. Si la victime ne parvient pas à s'écarter, elle se fait renverser.

Un véhicule peut renverser autant de combattants qu'il réussit à en atteindre au cours d'une action de déplacement ou d'engagement.

Aucun combattant, quelle que soit sa taille, ne peut plonger sous un hovercraft. Souvenez-vous que les figurines géantes sont considérées comme des obstacles infranchissables par les véhicules légers ; un Necromower qui rentre dans un Biogéant provoque une collision, et non une percussion.

Au lieu de bondir de côté, le combattant peut vouloir tenter de s'emparer du véhicule (voir "Prise d'assaut d'un véhicule"). Comme la percussion constitue une forme d'attaque surprise, le combattant subit alors un modificateur de -4 à son test d'Autorité.

DOMMAGES D'UNE PERCUSSION.

Les dommages entraînés par une percussion dépendent de la taille du véhicule

Véhicule léger 16 (x2)

Véhicule normal 16 (x3)

Véhicule lourd 16 (x4)

PERCUSSION D'UN AUTRE VÉHICULE.

Voir collision

PERCUSSION D'UN COMBATTANT EN ATTENTE ET/OU DISSIMULÉ.

Un combattant en attente et/ou dissimulé bénéficie d'un bonus de +4 à son test d'Autorité





pour éviter un véhicule cherchant à le percuter. L'effet est cumulatif: un combattant en attente ET dissimulé bénéficie d'un bonus de +8.

Un combattant percuté perd automatiquement son marqueur d'attente ou de dissimulation.

MITRAILLAGE EN RASE-MOTTES

Certains véhicules aériens peuvent effectuer une attaque spéciale, un mitraillage en rase-mottes, grâce au marqueur de mitraillage. Ces attaques sont particulièrement bien venues quand il s'agit de faucher des groupes de fantassins.

Voici comment se décompose le processus de mitraillage

1. Le véhicule doit effectuer une action d'engagement en ligne droite.
2. Le marqueur de mitraillage est ensuite placé dans l'axe de la direction du véhicule, pas plus loin que la portée maximale de son arme et pas plus près que son altitude.
3. Le marqueur de mitraillage est centré n'importe où sur l'axe de la direction du véhicule.
4. Procédez à un unique jet d'attaque en considérant la caractéristique Tir du pilote. N'oubliez pas le malus de -4 dû au mouvement du véhicule.
5. En cas d'échec, le mitraillage subit la déviation suivante.

1D20 DÉVIATION

I-5 Déplacez le marqueur de 2 pas en arrière et sur la gauche du point de centrage.

6-10 Déplacez le marqueur de 2 pas en arrière et sur la droite du point de centrage.

11-15 Déplacez le marqueur de 2 pas en avant et sur la gauche du point de centrage.

16-20 Déplacez le marqueur de 2 pas en avant et sur la droite du point de centrage.

Tous les combattants pris sous le marqueur de mitraillage subissent des dommages. Toutefois, les éventuels multiplicateurs aux dommages de l'arme utilisée ne sont pas pris en compte.

ATTAQUE D'UN VEHICULE

Chaque fois qu'un véhicule est touché par une attaque, l'assaillant doit d'abord effectuer un jet de localisation. Résolez ensuite le jet d'Armure et

appliquez les effets en conséquence selon la localisation atteinte.

ATTAQUE DE COMBAT RAPPROCHÉ CONTRE UN VÉHICULE

Si vous commencez à frapper à tour de bras sur un char avec votre grande épée, vous aurez peut-être la chance d'attirer l'attention de l'équipage, qui viendra poliment vous ouvrir, mais ne comptez pas trop là-dessus. Les armes de contact sont conçues pour trancher dans la chair, les os, le cartilage, les artères, les entrailles et tout ce qui peut saigner mais pas à travers le blindage d'un char. **Au lieu de procéder à un jet de localisation normal, l'assaillant choisit directement l'endroit qu'il veut atteindre.** Il est impossible d'atteindre l'équipage d'un véhicule couvert. Voyez en revanche "Prise d'assaut d'un véhicule".

Dans une attaque de combat rapproché contre un véhicule, ôtez toujours 5 à la Force de l'assaillant. Si cela se traduit par un résultat négatif, ce malus est DÉDUIT des Dommages de l'arme. Une attaque de combat rapproché contre un véhicule aérien ne peut s'effectuer que contre un appareil posé au sol. **Le véhicule lui-même ne peut pas parer, mais l'équipage peut parer normalement les attaques dirigées contre lui.** Il ne peut pas parer les attaques dirigées contre le véhicule, ni effectuer aucune parade lorsque le véhicule est en mouvement.

RÈGLES DIVERSES POUR VEHICULE

ARMES À RAFALES & VÉHICULES.

Quand vous tirez en rafales sur un véhicule, n'oubliez pas de déterminer quelle localisation est atteinte par c' que rafale qui touche au but.

ARMES À EFFET DE ZONE CONTRE VÉHICULES DÉCOUVERTS.

Si vous tirez avec une arme à marqueur sur un véhicule découvert et que vous l'atteignez, faites un jet de localisation. Si la table indique que vous touchez l'équipage, résolvez les dommages de manière habituelle.

Si vous touchez quoi que ce soit d'autre que l'équipage, commencez d'abord par résoudre l'attaque contre la localisation tirée, puis résolvez une seconde attaque contre l'équipage.





Les fusils à pompe et les lance-flammes n'infligent aucun dommage aux véhicules, mais peuvent tout de même atteindre l'équipage..

EXEMPLE : Jean tire au lance-roquettes Southpaw [Dommages 12 (x4)] contre le Death Angel d'Henri (Armure 27). Jean tire la localisation - 11, le véhicule. Henri doit effectuer quatre jets d'Armure contre un score de 15 s'il veut préserver son véhicule. De plus, il doit encore procéder à quatre jets d'Armure pour l'Inquisiteur qui est aux commandes. Jean positionne le marqueur d'explosion au centre Death Angel pour vérifier si aucun autre combattant à proximité n'est touché.

ARMES À EFFET DE ZONE CONTRE VÉHICULES COUVERTS.

Les armes à marqueurs n'ont aucun effet particulier contre les véhicules couverts. Placez tout de même le marqueur au centre du véhicule pour voir si d'autres combattants à proximité ne risquent pas d'être atteints.

En cas de déviation du tir d'une arme à marqueur, le véhicule peut être endommagé par les éclats s'il se trouve encore partiellement sous le marqueur.

Les fusils à pompe et les lance-flammes ne causent aucun dommage aux véhicules couverts.

RÉUSSITE PARFAITE & VÉHICULE.

Si vous obtenez une réussite parfaite en tirant sur un véhicule, **ce dernier n'a pas droit à un jet d'Armure pour la première blessure**. Lancez le dé sur la table de Localisations et appliquez les résultats.

ARMES SUJETTES À DÉVIATION CONTRE VÉHICULES.

Lorsque vous manquez un véhicule en vol avec une arme sujette à déviation, le point d'impact sort du terrain de jeu et le tir reste sans conséquence.

LES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

Certains véhicules, tels le TA6500, sont des Intelligences Artificielles et, à ce titre, se voient appliquer toutes les règles spéciales correspondantes. Ils présentent également les avantages suivants

On ne peut pas prendre d'assaut une IA.

Une IA est invulnérable à la panique ou à la déroute

LOCALISATIONS DES ATTAQUES

Chaque fois qu'un véhicule est atteint par une attaque, faites un jet de localisation avant de procéder au jet d'Armure.

LA TABLE DE LOCALISATIONS

Faites un jet sur la table de Localisations pour chaque attaque. Sauf en cas de tir en rafales, où vous ferez un jet pour chaque rafale.

1 D20	Localisation
1-14	Carrosserie
15-16	Moteur/pneus/chenilles
17-18	IA/équipage
19	Armement
20	Munitions/réservoir carburant

Carrosserie. Procédez à un jet d'Armure habituel pour le véhicule. Si le coup passe, le véhicule encaisse une blessure.

Moteur/ Pneus / Chenilles. Procédez à un jet d'Armure habituel pour le véhicule. En cas de réussite, il ne se passe rien, mais si le coup passe, le véhicule encaisse une blessure et le moteur/pneu/chenille a 50% de chance d'être gravement endommagé

Si le résultat du jet d'Armure était un nombre pair, le véhicule est immobilisé pour le restant de la partie. **Si le résultat du jet d'Armure était un nombre impair**, le moteur/pneu/chenille tient le choc et l'attaque n'a pas d'autres conséquences que la blessure.

Équipage

● **Véhicules découverts** : Déterminez aléatoirement quel membre de l'équipage est touché, puis résolvez l'attaque exactement comme si le véhicule n'existait pas.

Si le conducteur est touché. Chaque fois que le conducteur d'un véhicule est TOUCHÉ, faites un test de perte de contrôle (un seul, même si l'arme employée bénéficie d'un multiplicateur de dommages). Faites ce test avant de vous occuper des dommages.

Si le conducteur reçoit en plus une BLESSURE, il perd automatiquement le contrôle de son véhicule. Procédez à un nouveau jet sur la table de Perte de Contrôle.

● **Véhicules couverts** - Procédez à un jet d'Armure habituel pour le véhicule. En cas de réussite, il ne se passe rien, mais si le coup passe, le véhicule encaisse une blessure et l'équipage a 50 % de chance d'être atteint Si le résultat du jet d'Armure était un nombre pair, déterminez aléatoirement quel membre de





l'équipage est touché et résolvez l'attaque comme d'habitude. Si le résultat du jet d'Armure était un nombre impair, l'attaque n'a pas d'autres conséquences que la blessure du véhicule. Si le véhicule est piloté par une IA et que cette dernière est touchée sur un jet d'Armure pair, le véhicule est définitivement hors d'usage et ne peut plus rien faire jusqu'à la fin de la partie. Il n'explose pas, cependant.

Armement. Procédez à un jet d'Armure habituel pour le véhicule. En cas de réussite, il ne se passe rien, mais si le coup passe, le véhicule encaisse une blessure et il y a 50 % de chance qu'une de ses armes déterminée au hasard soit gravement endommagée

Si le résultat du jet d'Armure était un nombre pair, choisissez aléatoirement une arme du véhicule qui est mise hors d'usage pour le restant de la partie.

- Si le résultat du jet d'Armure était un nombre impair, l'attaque n'a pas d'autres conséquences que la blessure du véhicule.

Munitions / Carburant / Réservoirs. Procédez à un jet d'Armure habituel pour le véhicule. En cas de réussite, il ne se passe rien, mais si le coup passe, le véhicule encaisse une blessure et il y a 50 % de chance pour qu'il explose

Si le résultat du jet d'Armure était un nombre pair, le véhicule explose (voir "Explosion d'un véhicule",

Si le résultat du jet d'Armure était un nombre impair, l'attaque n'a pas d'autres conséquences que la blessure du véhicule.

RÉDUCTION À ZÉRO DES BLESSURES D'UN VÉHICULE

Quand un véhicule terrestre voit sa caractéristique Blessures réduite à zéro, **faites immédiatement un jet de 1 D20 ; sur un résultat inférieur ou égal à 10, vous devez effectuer un jet sur la table de Perte de Contrôle** (en ignorant le résultat 19-20).

L'équipage entier est tué sur le coup et, après la résolution des effets de la perte de contrôle, le véhicule s'arrête. Procédez à un jet pour voir s'il explose (un résultat inférieur ou égal à 10 avec 1 D20) et, le cas échéant, reportez-vous aux règles de la section "Explosion d'un véhicule"

Les véhicules qui n'explosent pas *restent sur la table* et peuvent faire office de couvert.

Les véhicules aériens auxquels il ne reste plus aucune blessure s'écrasent en flammes, voir "Destruction d'un véhicule volant".

PRISE D'ASSAUT D'UN VÉHICULE

Si votre escouade ne dispose d'aucune arme à feu susceptible de pouvoir stopper ce monstre à chenilles qui fonce sur elle, ne désespérez pas ! - car dans un jeu héroïque, il est possible d'accomplir des exploits héroïques ! Le plus courageux d'entre eux consiste à prendre d'assaut un véhicule - en clair, sauter sur le toit, ouvrir la trappe à la volée et lâcher une grenade ou vider un chargeur à l'intérieur, afin d'en éliminer tout l'équipage.

BONDIR SUR UN VÉHICULE.

Pour bondir sur le véhicule, un combattant doit d'abord se trouver à son contact socle à socle. **Procédez ensuite à un test d'Autorité - en cas de succès, le combattant se tient désormais sur le véhicule ; en cas d'échec, il reste à côté.**

Un " 20 " direct au test d'Autorité se traduit par une fatale maladresse : le combattant glisse et passe sous les chenilles/pneus du véhicule (à moins que ce dernier ne soit à l'arrêt, autrement dit que sa dernière action ait été une action d'attaque).

N'oubliez pas de tenir compte du malus de -4 au test d'Autorité si le combattant était sur le point de se faire percuter.

Si un combattant désire sauter d'un véhicule en mouvement (c'est-à-dire dont la dernière action n'a pas été une action d'attaque), **il peut le faire à tout moment.** Faites un test d'Autorité. En cas de réussite, il se reçoit sans dommages sur le sol, sinon il reçoit une blessure (*quelle que* soit son Armure). Une réussite parfaite lui donne droit aussitôt à une action de déplacement gratuite ; une maladresse indique qu'il atterrit sous le véhicule et se fait impitoyablement écraser.

DÉPLACEMENT SUR LE VÉHICULE

Sur un véhicule normal ou lourd, le combattant doit d'abord effectuer un déplacement pour gagner le point d'accès par lequel il peut s'emparer du véhicule (la trappe, le siège de (artilleur, etc.). Sur les véhicules légers, ce problème ne se pose pas

VÉHICULES COUVERTS

Pour s'approcher de la trappe, le combattant doit dépenser une action de déplacement pas plus, pas moins, quelle que soit la taille du véhicule. Qu'il reste immobile sur le véhicule pendant que ce dernier





effectue une action de déplacement/ engagement ou qu'il se déplace lui-même sur le véhicule, **vous devez réussir un nouveau test d'Autorité comme indiqué plus haut, sans quoi le combattant lâche prise et doit tout recommencer depuis le début.**

VÉHICULES DÉCOUVERTS

Peu de véhicules découverts sont suffisamment grands pour nécessiter un déplacement à même leur carrosserie, mais si c'est le cas, observez les mêmes règles que pour un véhicule couvert.

OUVERTURE TRAPPE D'ACCÈS.

Si le véhicule est couvert, le combattant doit d'abord en ouvrir la trappe d'accès avant de pouvoir le prendre (dans le cas d'un véhicule découvert, cette étape est inutile ; continuez directement à "Attaque de l'équipage à l'intérieur d'un véhicule," ci-après). **Il lui faut pour cela dépenser une action et réussir un test d'Autorité.** Une fois la trappe ouverte, continuez la procédure au paragraphe ci-dessous.

ATTAQUE DE L'ÉQUIPAGE À L'INTÉRIEUR D'UN VÉHICULE

Avant de pouvoir attaquer l'équipage à l'intérieur d'un véhicule, un combattant doit déjà avoir bondit sur la carrosserie et ouvert la trappe (voir plus haut).

Avec une arme de contact. Pour tuer un membre d'équipage avec une arme de contact, **faites un test de Combat Rapproché sans aucun modificateur. L'adversaire n'a droit à aucun jet d'Armure ou de parade.** Cette procédure permet simplement de déterminer le nombre d'actions qui seront nécessaires pour éliminer tout l'équipage (ses membres sont sanglés dans leurs sièges, dans le bruit, la pénombre et la fumée, emmêlés dans leurs casques, sans armure et sans armes - de véritables agneaux du sacrifice...). Une réussite indique la mort de l'un des membres d'équipage, déterminé aléatoirement. Un échec se traduit par le gaspillage d'une action, et une maladresse entraîne la perte de toutes les actions restantes du combattant.

Un combattant "à l'intérieur" d'un véhicule dont il massacre les occupants ne peut pas être pris pour cible depuis l'extérieur. Le seul moyen de l'arrêter consiste à sauter sur le véhicule pour le rejoindre et engager un combat rapproché normal. Dans ce cas, aucun des deux adversaires ne peut se dégager ; il s'agit d'un combat à mort qui ne peut laisser qu'un seul survivant. Aucun autre combattant ne peut intervenir dans la bataille, l'espace à bord du véhicule étant par trop étriqué.

Un combattant qui se déplace sur la carrosserie d'un véhicule peut parfaitement être pris pour cible depuis l'extérieur.

Sauf indication contraire-, **on ne peut pas effectuer d'attaque tournoyante à l'intérieur d'un véhicule.**

Avec une arme de tir. Suivez la même procédure qu'avec une arme de contact, mais avec la caractéristique Tir.

Avec une arme à marqueur. Dépensez une action et lancez 1 D20. À moins que vous n'obteniez un 20 -maladresse - tout l'équipage est mort. Oui, comme ça ceux qui ne sont pas déchiquetés par les éclats sont mortellement sonnés par fonde de choc. En cas de maladresse, votre combattant perd toutes les actions qui lui restaient à ce tour.

CONTRE-ATTAQUE AU PASSAGE CONTRE UN VÉHICULE

Un combattant en attente qui se fait frôler (à moins d'un pas) par un véhicule peut tenter une attaque de combat rapproché contre lui même si le reste du déplacement du véhicule l'entraîne hors de sa portée. Suivez pour cela les règles d'"Attaque de combat rapproché contre un véhicule"

EXPLOSION D'UN VÉHICULE

Lorsqu'un véhicule explose, placez sur lui le marqueur d'explosion. Tout combattant pris sous le marqueur subit des dommages en fonction de la taille du véhicule.

Véhicule léger: 16 (x3)

Véhicule normal : 16 (x4)

Véhicule lourd : 16 (x4)

De plus, l'explosion d'un véhicule lourd inflige des dommages de 16 à tout combattant se trouvant à moins de 6 pas de son centre (utilisez le marqueur de fusil à pompe pour mesurer ces 6 pas). La figurine du véhicule est ensuite retirée du jeu.

VÉHICULES, PANIQUE ET DÉROUTE

Un véhicule ayant perdu la moitié de ses blessures est sujet à un test de panique (arrondissez à l'entier supérieur ; un véhicule avec une caractéristiques Blessures de 5 doit faire son premier test lorsqu'il reçoit sa troisième blessure). Par ailleurs, chaque nouvelle blessure consécutive entraîne un autre test de panique.





Un véhicule qui abrite un indépendant dans ses flancs est invulnérable à la panique. Un véhicule en proie à la panique se comporte comme n'importe quelle escouade ordinaire, **à ceci près que l'adversaire ne bénéficie pas des habituels modificateurs pour l'attaquer.** De plus, il ne tourne pas directement le dos à l'ennemi ; mais il doit faire demi-tour et regagner sa zone de déploiement aussi vite que possible (sans rouler pour autant sur ses propres alliés). **Les IA sont invulnérables à la panique ou à la déroute.**

DESTRUCTION D'UN VÉHICULE VOLANT

Si un véhicule volant est détruit, référez-vous au résultat "18" sur la table de Perte de Contrôle. Il poursuit sur sa lancée en perdant 1 pas d'altitude à chaque pas. S'il rencontre un élément de terrain particulièrement élevé, il s'écrase dessus ; sinon, il se crashe au sol au bout de 10 pas. Le crash se conclut par l'explosion du véhicule.

ENTRER ET SORTIR D'UN VÉHICULE

Si vous souhaitez faire entrer ou sortir d'un véhicule un membre de l'équipage, **il faut que le véhicule exécute une action d'attaque pour s'arrêter et permettre au combattant de monter ou de descendre** (le reste de ses collègues peut attaquer ou agir normalement). **Une fois à l'intérieur ou à l'extérieur du véhicule, le combattant a terminé son tour** (même s'il leur reste encore des actions, à lui ou au véhicule). Après avoir dépensé son action, placez le combattant juste à côté du véhicule qu'il vient de quitter. Un véhicule doit être à l'arrêt pour qu'on puisse y entrer ou en sortir. Ces règles ne permettent pas de "voler" ou de prendre le contrôle de quelque manière que ce soit d'un véhicule ennemi.



CONCLUSION

Aucune règle ne saurait couvrir tous les cas de figure susceptibles de se présenter en cours de partie. Tâchez de régler à l'amiable avec votre adversaire toute situation inattendue qui n'a pas été abordée ici. Soyez équitable. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord dans la chaleur de la discussion, lancez 1 D20 pour vous départager aléatoirement. Celui qui obtient

le score le plus élevé emporte le morceau. Après la bataille, quand le flot d'adrénaline se sera ralenti et que les esprits seront refroidis, prenez le temps de discutez de manière rationnelle avec votre adversaire et d'examiner avec lui quelle interprétation des règles vous conserverez pour les parties futures.



ANNEXES

Dans Warzone, chaque type de personnage coûte un certain nombre de points, permettant d'apprécier la valeur relative d'une unité. Une unité d'un Coût de 400 points est grosso modo deux fois plus puissante sur le champ de bataille qu'une unité de 200 points. Naturellement, ce système n'est pas toujours valable en toute situation. Aucun système de classification ne saurait être parfaitement infaillible dans ce domaine. Disons qu'en règle générale, le Coût d'une unité est une indication raisonnable de sa puissance.

LISTES DES FORCES

Avant de vous lancer dans la bataille, vous et votre adversaire devez vous mettre d'accord sur le Coût des unités que vous allez engager de part et d'autre. Nous vous suggérons d'aller jusqu'à 500 points pour des parties courtes, et jusqu'à 1000 pour des parties plus longues. En règle générale, plus vous engagerez des unités coûteuses, plus la partie durera longtemps. Aucune bataille ne devrait toutefois occuper plus d'une soirée, à moins qu'il ne s'agisse d'une monstrueuse campagne.

Une fois d'accord sur le Coût de vos forces respectives, vous n'avez plus qu'à sélectionner vos





troupes dans les listes des forces. Le chiffre que vous avez arrêté avec votre adversaire concerne le Coût des combattants avec tout leur équipement et leurs pouvoirs spéciaux. À vous de constituer votre armée avec les points dont vous disposez.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Certaines unités possèdent des pouvoirs spéciaux. Ils sont alors mentionnés dans leur description. En voici quelques exemples.

Entraînement Commando. : Les membres de cette unité peuvent procéder à une Infiltration sans aucun malus à leur Déplacement, autrement dit se déplacer à vitesse normale tout en restant dissimulés.

Camouflage. Les membres de cette unité savent exploiter la moindre cachette disponible. Ils imposent un malus de -4 à toute tentative de Repérage par leurs adversaires.

Bravoure. Le personnage réussit automatiquement tous ses tests de panique. Coût 5

Leadership Toute escouade soumise à un test de panique à distance de commandement du personnage a droit à une seconde chance. Coût : 5.

Expérience de la Jungle. Les membres de cette unité ne subissent aucune pénalité de Déplacement quand ils progressent à travers une forêt ou un marécage. Coût:3:

Formation au close-combat : Les membres de cette unité bénéficient d'un bonus de + 2 aux Dommages en combat rapproché. Coût : 2.

Tireur d'élite. Le personnage bénéficie d'un bonus de + 2 à son Tir et aux Dommages de son arme. Le bonus reste valable dans le cas d'une arme de poing utilisée en combat rapproché. Coût : 4.

Vigilance. Le personnage bénéficie d'un bonus de + 4 à son Autorité pour tous les jets de Repérage. Coût : 1.

Eclaireur. Le personnage est formé aux missions d'infiltration à travers les lignes ennemies. Il impose un malus de -4 à toute tentative de repérage effectuée contre lui. Coût : 2.

Bénédiction. Le personnage bénéficie d'un bonus de + 4 à tous ses jets de résistance contre la Symétrie Obscure. Coût : 2.

Résistance à la douleur. Le personnage peut encaisser 1 blessure supplémentaire. Coût : 5.

Endurance. (:Armure du personnage est augmentée de 2 (jusqu'à un maximum de 30). Coût: 2.

Longues jambes. Le Déplacement du personnage est augmenté de 1. Coût : 2.

Grande force. La Force du personnage est augmentée de 2. Coût : 2.

Sens Tactique. Ce personnage vous procure un bonus de + 4 à tous vos jets d'initiative. Coût : 2.

Réflexes de combat Les magnifiques réflexes du personnage lui permettent de plonger de côté quand il sent venir le danger. Il impose un malus de -2 à toutes les attaques dirigées contre lui. Coût : 4.

Meneur d'hommes. Le personnage peut utiliser deux actions de Commandement dans le même tour au lieu d'une seule. Coût: 5.

Instinct du meurtre. Une fois par bataille, au moment de votre choix, le personnage peut porter une attaque correspondant à une réussite parfaite. Coût: 5.

Sang-froid. Le personnage ne commet jamais de maladresse. Coût : 3.

Bonne Coordination. Le personnage bénéficie d'une action supplémentaire par tour. Coût : 5.

Premiers soins. Quand une escouade à distance de commandement du personnage subit une perte, la figurine du malheureux n'est pas retirée du jeu mais délicatement couchée sur le côté. Si le personnage peut se rendre au contact du moribond avant sa prochaine activation et réussit à le soigner (résultat de 10 ou moins sur 1 D20), le blessé récupère une blessure. Dans le cas contraire, le malheureux décède. Coût: 10.

Chance. La chance intervient de toutes sortes de manières étranges pour sauver la vie du personnage. Chaque fois qu'il reçoit une blessure, lancez 1 D20. Sur un résultat de 10 ou moins, la blessure est ignorée.

Il existe bien d'autres formes de pouvoirs spéciaux, spécifiques à chaque type d'unité. Ils sont détaillés dans la liste des forces aux endroits appropriés.





EQUIPEMENT GÉNÉRAL

L'équipement général regroupe le matériel militaire normalement accessibles à toutes les forces des mégacorporations et de la Confrérie. Il est assez courant et les différentes versions qu'en propose chaque corporation sont suffisamment semblables pour qu'il ne soit pas nécessaire d'en fournir des descriptions distinctes. L'équipement général peut être attribué à presque n'importe quel personnage, les restrictions éventuelles étant mentionnées dans la description.

- **Baïonnette**

Tous les fusils d'assaut et fusils de précision peuvent être équipés d'une baïonnette amovible. Une baïonnette inflige des Dommages 10 en combat rapproché et ajoute 1 au Coût de l'arme. Quand vous en achetez pour une escouade, fournissez-en à chaque membre de l'escouade susceptible de pouvoir l'utiliser.

- **Masque à Gaz**

Les masques à gaz coûtent 2 points et protègent contre certains gaz. Ils vont du petit appareil respiratoire au masque intégral qui recouvre toute la tête. Bien entendu, ils ne sont pas toujours efficaces, car certains gaz sont des poisons de contact, et certains soldats ne prennent même pas la peine de les porter, car ils sont inconfortables et réduisent souvent le champ de vision. De plus, bon nombre d'entre eux sont défectueux.

Un masque à gaz protège contre une attaque au gaz sur un résultat de 15 ou moins sur un jet de 1 D20. Vous pouvez en acheter pour un indépendant ou une escouade. Dans ce dernier cas, prenez-en pour chaque membre de l'escouade.

- **Munitions perforantes**

Tous les armes corporatistes tirant des balles peuvent être équipées de munitions perforantes. Ces dernières s'achètent pour un indépendant, un chef d'escouade, voir une escouade entière. Ces munitions font tomber l'armure de la cible à 28 si elle est supérieure mais restent sans effet contre une Armure égale ou inférieures à 28. **Coût : 6 par combattant**

- **Missiles**

Vous pouvez acheter un missile pour n'importe quel combattant équipé d'un lance-roquettes. A la différence des grenades, chaque missile s'achète indépendamment, en plus des munitions illimitées normales acquises avec le lance-roquettes. **Une escouade possédant un lance-roquettes peut acheter un missile ; un indépendant peut en acheter jusqu'à**

trois. Un missile est tiré au prix d'une action de combat.

Missile au napalm: Ce type de missile très puissant crée une sorte de boule de feu temporaire. Placez le marqueur de napalm au point d'impact du missile ; tout combattant pris sous le marqueur s'enflamme et subit des dommages similaires à ceux d'un lance-flammes. Laissez le marqueur en place. Au début du tour suivant, avant l'activation de la première unité, lancez 1 D20 pour déterminer si le feu se propage ou s'éteint. Si le résultat est pair, divisez-le par deux et éloignez le marqueur du tireur d'un nombre de pas correspondant. Tout combattant qui entre en contact avec le marqueur prend feu et subit les dommages du napalm. Si le résultat est impair, retirez le marqueur de la table.

Missile Chain Frag : Ce missile lâche un chapelet de cinq grenades à fragmentation de type 1. Procédez à un jet de Tir normal afin de déterminer le point d'impact, en tenant compte de l'éventuelle déviation, et placez un marqueur de grenade standard à cet endroit. Lancez ensuite 1 D20 sur la table de déviation et disposez bord à bord un chapelet de quatre autres marqueurs de grenades, dans la direction désignée. Appliquez les dommages normaux à tout combattant pris sous l'un des marqueurs.

Type	LP	MD	DOM	Coût
Napalm	-	-	13	25
Chain Frag	-	-	12	10

ÉQUIPEMENT SPECIAL

En plus de leurs armes et de leur armure, les combattants peuvent recevoir un équipement spécial qui améliore grandement leur capacité offensive. La plupart de ces gadgets sont rares et coûteux, et sauf indication contraire, **ils ne sont confiés qu'aux chefs d'escouade ou aux indépendants. Deux indépendants ne peuvent posséder la même combinaison d'équipement.**

L'équipement spécial d'un personnage est perdu avec lui s'il a le malheur de se faire tuer. Il existe d'autres restrictions. Un chef d'escouade ne peut ainsi recevoir qu'un seul équipement spécial. Les indépendants peuvent en avoir jusqu'à trois. Assurez-vous de bien noter qui possède quoi.

L'équipement signalé par un astérisque peut être affecté par le Don de la Symétrie Obscure de Court-Circuit.





L'équipement spécial fourni ici ne peut pas être utilisé par les troupes des Légions Obscures.

Les personnalités ne peuvent être dotées d'aucun équipement spécial autres que ceux inclus dans leur description. Cette règle vaut également pour les personnalités des Légions Obscures.

- **Yeux cybernétiques.**

Ils ajoutent 4 à l'Autorité du porteur dans toutes ses tentatives de Repérage. Ils réduisent également de 2 le Malus de Distance des armes de tir qu'il emploie. Coût: 2 points.

- **Combinaison caméléon.**

Cette combinaison se confond automatiquement avec son environnement. Portée par-dessus l'armure, elle diminue de 4 les chances que le porteur soit repéré lorsqu'il se dissimule. Cet accessoire rarissime n'est confié qu'à des indépendants. Coût : 5 points.

- **Auto-injecteur de coagulant***

Cet instrument médical permet au porteur d'ignorer la première blessure qu'il reçoit. Coût : 4 points.

- **Drogues de Combat.**

Elles peuvent être fournies à une escouade comme à un indépendant. Elles coûtent le même nombre de points dans les deux cas. Elles permettent à l'unité d'ignorer tous les tests de panique pendant un tour. Elles ne peuvent être utilisées qu'une fois et leur prise doit être annoncée lors de l'activation de l'unité. Elles sont sans effet sur une unité déjà en proie à la panique. **Coût : 3 points par personnage.**

- **Casque de commandement*.**

Ce casque procure une action supplémentaire à son porteur. **Coût: 4 points.**

- **Bras cybernétiques.**

Ce bras artificiel aux servo-moteurs beaucoup plus puissants que les muscles humain ajoute 5 à la Force de son porteur. **Coût : 4 points.**

- **Hyperactivateur*.**

Cet appareil autorise le porteur à contrôler sa production d'adrénaline et d'endorphines. Il lui procure une action supplémentaire et ajoute 4 à son Autorité. Avant chaque tour où il est utilisé, faites un jet d'Autorité sans modificateur pour le personnage. En cas d'échec, le système a une défaillance et le porteur perd toutes ses actions pour tour. Une fois enrayé,

l'hyperactivateur ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin de la bataille. **Coût : 8 point**

- **Visée lazer*.**

Avec une arme équipée d'une visée laser, n'importe quel tir est considéré automatiquement comme "visé". Le fait de consacrer en plus une action viser n'apporte aucun bonus supplémentaire. **Coût 7 points.**

- **Détecteur.**

Il peut équiper toute une escouade un indépendant. Son Coût est le même dans les deux cas. Il ajoute 6 à l'Autorité de l'unité pour toutes ses tentatives de repérage. **Coût : 3 points par unité.**

- **Sonar.**

Cet implant développe le sens de l'ouïe du porteur au point d'en faire une sorte de sonar. Il ajoute 2 à son Combat Rapproché. **Coût : 2 points.**

- **Armure subdermale**

Le remplacement du squelette du porteur par des armatures métalliques e des implants subdermaux ajoute 5 à son Armure (jusqu'à un maximum de 30). **Coût: 5 points.**

FACULTES HEROIQUES

Les héros de l'humanité sont représentés par les indépendants. Si vous désirez créer un indépendant véritablement exceptionnel pour votre force, utilisez les règles suivantes.

D'un commun accord avec votre adversaire, vous pouvez doter vos indépendants de facultés héroïques. Chacun peut en recevoir jusqu'à 3. **Deux indépendants d'un même camp ne peuvent pas posséder la même faculté héroïque. Vous ne pouvez cependant acheter que 3 facultés héroïques par tranche de 500 points d'armée.** La liste des pouvoirs se trouvent dans la section Pouvoirs Spéciaux. Cette règle explique pourquoi un coût est associé à chaque capacité.

INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

En raison de leur nature robotique, les IAS se moquent des attaques aux gaz. Elles sont également immunisées contre la peur, car leur processus de décision est entièrement programmé et n'implique aucune intervention consciente. Les IAS ne peuvent recevoir aucun équipement spécial ni faculté héroïque ; elles disposent, à la place, de leurs propres AMÉLIORATIONS en guise d'équipement spécial et de PROGRAMMES pour remplacer les facultés héroïques. Le joueur reste néanmoins soumis aux





restrictions habituelles en ce qui concerne l'achat d'équipement spécial et de facultés héroïques. Améliorations et programmes faisant partie intégrante des IAS, aucun d'eux ne peut être affecté par le Don Obscur de Court-circuit.

AMÉLIORATIONS

- **Mécanisme d'auto-réparation.**

Cet élément répare tout dommage interne que peut subir une IA au cours d'une bataille. Chaque fois qu'une IA reçoit une blessure, lancez 7D20 ; sur un résultat égal ou inférieur à 10, la blessure est ignorée. Dans le cas d'une arme infligeant plusieurs blessures, effectuez un jet pour chacune. **COÛT: 13**

- **Tiqueur.**

(Utilisable exclusivement par un combattant Cybertronic, quoique n'importe quel Cyber puisse en utiliser, et pas uniquement les IAs). Le tiqueur est l'une des améliorations les plus intéressantes qui soit. Il s'agit d'une substance biomédicale hyperconductrice injectée dans le cortex cérébral. Il optimise la transmission des impulsions nerveuses, améliore la capacité du cerveau et accélère son activité. Au prix de légères modifications, le tiqueur peut également transmettre directement ces impulsions au cerveau électronique d'une IA. Le tiqueur a deux usages

- 1) Vous pouvez l'activer à tout moment au prix d'une action, ce qui autorise le combattant à effectuer immédiatement une nouvelle série d'actions. Une fois ces actions accomplies, le sujet meurt d'une surcharge corticale et sa figurine est retirée du jeu.
- 2) Si le sujet se fait tuer avant l'activation du tiqueur, celle-ci se déclenche automatiquement et lui donne droit immédiatement à une nouvelle série d'actions, qu'il accomplit avant que sa figurine soit retirée du jeu. **COÛT : 15**

- **Communicateur cellulaire.**

Ce système de télécommunication étend la distance de commandement à 12 pas du sergent. **COÛT : 9**

- **Yeux sans paupière.**

Ces yeux artificiels sont principalement utilisés pour les raids de nuit en raison de leur mode infrarouge. Une IA qui en est équipée bénéficie d'un bonus de +4 pour repérer les combattants dissimulés. De plus, quand vous utiliserez les règles optionnelles à venir pour le combat de nuit, l'IA n'en sera aucunement affectée. **COÛT : 5**

- **Puce de commandement améliorée.**

Cette puce octroie une action supplémentaire par tour à l'IA. **COÛT:4**

- **Blindage oblitérateur.**

Ce blindage renforcé procure 1 point de blessure supplémentaire à l'IA. **COÛT: 6**

PROGRAMMES

- **Programme de pointage.**

Ce programme ajoute 2 au Tir du combattant et 2 aux Dommages de ses armes de tir. Ce bonus s'ajoute également aux Dommages des aunes de poing utilisées en combat au contact. **COÛT: 4**

- **Programme tactique.**

Ce programme procure un bonus de +4 à tous les jets d'initiative du combattant. **COÛT : 2**

- **Programme de Communication militaire**

Avec ce programme, l'IA a droit à deux actions de Commandement par tour au lieu d'une seule. **COÛT 5**

- **Programme Recherche et Destruction**

Permet à l'IA d'obtenir automatiquement, une fois par partie, une réussite parfaite à une attaque de votre choix. **COÛT: 7**

TECHNOLOGIE OBSCURE

Dans cette section, vous trouverez diverses pièces d'équipement spécial à l'intention des Légions Obscures. Au contraire de l'équipement spécial des règles de base, qui s'adressait aux combattants de l'humanité, ces produits de la Technologie Obscure équipent exclusivement les chefs d'escouade et indépendants des Légions Obscures.

Les chefs d'escouade ne peuvent bénéficier que d'un élément de Technologie Obscure, **les indépendants peuvent en recevoir jusqu'à trois.** Pour les Hérétiques, ces limitations passent respectivement à deux et quatre.

Dans le cas d'un combattant autorisé à recevoir des Dons Obscurs, **ses éléments de Technologie Obscure sont déduits du total de Dons** auquel il a droit. De plus, **vous ne pouvez pas posséder deux fois la même Technologie Obscure dans votre armée.**





- **Liaison symbiotique.**

Peut uniquement équiper un indépendant. Cette liaison biotechnologique lie ensemble deux combattants. S'ils se trouvent à distance de commandement l'un de l'autre, vous pouvez les activer comme une escouade, à condition de réussir un jet d'Autorité sous la valeur du meilleur d'entre eux. Si vous ratez ce jet, vous devez choisir lequel vous activez. Enfin, en cas de maladresse, tous les deux se voient contraints d'effectuer les mêmes actions, dans le même ordre, pendant ce tour de jeu. **COÛT : 10 pour les deux combattants.**

- **Régénérateur.**

Cet appareil biotechnologique répare le corps du combattant chaque fois qu'il est blessé. UNE FOIS par tour, le combattant peut, au prix d'une action, tenter de soigner une blessure qu'il a reçue. Lancez 1 D20 ; sur un résultat égal ou inférieur à 8, la blessure est guérie. En cas de maladresse, l'appareil aggrave les dommages subis et le combattant encaisse une blessure supplémentaire. Bien entendu, le régénérateur ne peut pas soigner plus de blessures que le combattant n'en a reçues. **COÛT: 10**

- **Nodule symétrique.**

Confère au combattant la faculté d'employer un Don Obscur d'un niveau pouvant aller jusqu'à 12. Choisissez ce Don parmi ceux de la Symétrie Obscure (et non parmi ceux des Apôtres). Si le jet de Pouvoir se solde par une maladresse, le combattant ne peut plus utiliser ce Don pendant tout le reste de la partie. **COÛT : Niveau du Don +3**

- **Réflexes améliorés.**

Les réflexes du combattant, augmentés avec l'aide de la nécrobionique, lui donnent droit à une action supplémentaire à chaque tour. **COÛT: 6**

- **Rapidité.**

Les jambes du combattant sont renforcées par la nécrobionique et lui permettent, deux fois seulement dans la partie, de se déplacer à une vitesse incroyable. Lancez 1 D20 lorsque vous désirez utiliser cet équipement. Sur un résultat égal ou inférieur à 13, le combattant peut doubler la distance couverte à chaque action de déplacement, jusqu'à la fin du tour. Si le jet débouche sur une réussite parfaite, le déplacement est triplé, mais s'il se solde par une maladresse, le déplacement n'est pas affecté - et cette occurrence malheureuse compte néanmoins comme l'une des deux occasions où le combattant peut faire appel à cet

appareillage. En aucune façon le Déplacement du combattant ne peut être supérieur à 10. **COÛT : 8**

- **Vision accrue.**

Des yeux nécrobioniques procurent un bonus de +4 à l'Autorité du combattant dans ses tests de Repérage. Ils ajoutent également 2 à son Tir. **COÛT: 3**

- **Sixième sens.**

Chaque fois qu'un adversaire lui tire dessus, le combattant en est averti par un sixième sens mystérieux et peut tenter de faire un bond de côté. En d'autres termes, quand le combattant est atteint par un tir, lancez 1 D20. Si le résultat est inférieur à la moitié de son Autorité, il esquive le tir et n'a pas besoin de faire un jet d'Armure. **COÛT : 14** (ce pouvoir compte pour deux pièces d'équipement spécial).

- **viseur nécrobionique.**

Cet appareil améliore la précision du combattant à distance. Ajoutez 2 à son Tir et 2 aux Dommages de ses armes de tir. **COÛT : 5**

